



REPÚBLICA ORIENTAL DEL URUGUAY
CÁMARA DE REPRESENTANTES

SECRETARÍA

COMISIÓN DE SALUD PÚBLICA
Y ASISTENCIA SOCIAL

REPARTIDO Nº 55
MARZO DE 2010

CARPETA Nº 2464 DE 2008

LUDOPATÍA O ADICCIÓN COMPULSIVA A LOS JUEGOS DE AZAR

Normas para su prevención

XLVIIIa. Legislatura

PROYECTO DE LEY

Artículo 1º.- Declárase de Interés Nacional la lucha contra la ludopatía, considerada como desorden adictivo y factor de riesgo y desencadenante o agravante de otras enfermedades.

Artículo 2º.- Entiéndese por ludopatía o juego patológico el desorden adictivo caracterizado por una conducta descontrolada del individuo en relación a los juegos de azar, menospreciando cualquier consecuencia negativa.

Artículo 3º.- Todo establecimiento o local donde se desarrollen juegos de azar, tales como casinos, bingos, máquinas tragamonedas, juegos electrónicos, agencias de lotería, tanto como actividad principal o secundaria, en forma permanente o eventual, deberá exhibir en todos sus ambientes un cartel en letra legible y en lugar visible, advirtiendo a los jugadores sobre los daños relacionados con la ludopatía, cuyo texto contenga la siguiente leyenda: "El juego compulsivo es perjudicial para la salud. Ley...".

Artículo 4º.- El Poder Ejecutivo determinará los horarios de funcionamiento de las salas de juego, teniendo en cuenta el fin esencial del Estado de velar por la salud de los ciudadanos, entendiéndose que quienes frecuentan dichos establecimientos en horarios diurnos son claros indicadores de sufrir la patología definida en el artículo 2º de la presente ley.

Montevideo, 3 de abril de 2008.

GONZALO NOVALES
Representante por Soriano

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El juego de azar es una actividad que ha acompañado al ser humano desde la antigüedad.

La ludopatía está haciendo estragos entre los uruguayos, cada vez hay más adictos a los juegos de azar, y el Estado no sólo no tiene una política de prevención, de información de este mal que afecta a muchos, sino que, todo lo contrario, facilita la instalación de locales de juego, casinos, maquinitas, flexibilizando las reglamentaciones.

Para definirlo, la ludopatía consiste en una alteración progresiva del comportamiento por la que un individuo siente una abrumadora e incontrolable necesidad de jugar, menospreciando cualquier consecuencia negativa. Se trata de una adicción. Y es un vicio tan nocivo y destructivo para la persona como lo puede ser el alcohol, las drogas o el cigarrillo. El juego puede llegar a ser algo más importante en la vida de un jugador que su familia, trabajo o bienes materiales.

La ludopatía fue reconocida oficialmente como enfermedad en 1980, cuando la Asociación de Psiquiatría Americana (APA) incluye el juego patológico como una de sus categorías de trastornos mentales, dentro de los trastornos del control de impulsos no clasificados, definiéndose criterios diagnósticos específicos que contribuyeron a crear las condiciones necesarias para el desarrollo de la investigación sobre este trastorno.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) incluye el juego patológico en la Décima Clasificación Internacional de Enfermedades.

La adicción al juego es una nueva patología para la que se debe instaurar un plan de acción de prevención inmediato, de educación a los ciudadanos. Lo que puede ser una diversión, un entretenimiento, una conducta tendiente al esparcimiento, no debe convertirse en una adicción.

Como en el abordaje de otros vicios (tabaco, drogas, alcohol), la sociedad civil rápidamente ha generado grupos de apoyo para quienes se reconocen como adictos al juego. Pero no podemos dejar en manos solamente de estos grupos de apoyo que giran en algunas parroquias la atención de quienes necesitan ayuda para salir de esta adicción. La pasividad de las autoridades no sólo no colabora, sino que confabula contra la atención de estos enfermos.

Estamos frente a un problema que involucra muchos intereses creados. El Estado se beneficia directamente con los juegos de azar.

Se fomenta el juego, cada vez hay más casinos, locales de máquinas tragamonedas, con ambientaciones muy estudiadas para que resulten atractivas, atrapantes para los jugadores.

Los locales habilitados por las autoridades correspondientes están ambientados con luces multicolores, sin ventanas ni luz natural en ningún ambiente, lo que causa que los jugadores pierdan la noción del tiempo.

Las autoridades competentes no deberían permitir que las salas de juego comiencen a funcionar en horas de la mañana; es fácil deducir que quien concurre a horas tan inapropiadas es víctima de una adicción compulsiva por el juego.

Ahora está de moda que se instalen en cualquier lugar, ya sea una pequeña cantina, un almacén chico, cualquier pequeño espacio, máquinas slots clandestinas, a las cuales acceden niños de menos de 10 años, sin que nadie los controle, iniciándose así en una conducta que puede resultar muy peligrosa, y esto sucede no sólo en Montevideo, sino que está comenzando en el interior.

Si existe un vacío en las leyes, es hora de subsanarlo.

Parece de lo más injusto que el Estado, que se beneficia fuertemente con sumas de dinero que ingresan por concepto de juegos de azar, no tenga una política, un programa específico que trate esta adicción.

Es una patología nueva, estamos de acuerdo. ¿Pero vamos a esperar que sea "vieja" para tomar posición e instaurar programas educativos que informen a la gente de este flagelo?

Uruguay aparece como un país "muy jugador", y estudios realizados demuestran que se ha producido un cambio en el perfil del apostador.

Ahora las salas de juego están por todos lados. Una actividad como la de los casinos, que era fundamentalmente nocturna, ahora se desarrolla a toda hora del día, prácticamente. Y también el público ha cambiado. Aparentemente, cada vez el público femenino tiene más participación en los distintos tipos de juegos de azar.

En nuestro país se estimula a jugar, pero no hay advertencias acerca de que en determinados casos el juego puede resultar peligroso y dañino para el jugador.

Así como en las cajillas de cigarrillos se advierte sobre los peligros del consumo de tabaco, ¿no sería conveniente en las salas de juegos advertir de los peligros de aficionarse patológicamente a esa actividad?

Deberá ser una responsabilidad del Estado, a través del Ministerio de Salud Pública, de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, o de quien

se entienda mejor capacitado para hacerlo, de las empresas que explotan las salas de juegos, colaborar para que el juego sea tratado como un entretenimiento, y no como una adicción.

Los recursos para implementar campañas educativas se podrían obtener rápidamente de la propia actividad y de contar con la colaboración de las empresas que explotan el juego, para colaborar con la prevención, direccionando la misma para que no se trate de ir en contra del juego, sino de actuar responsablemente.

Los casinos, las salas de juego, son una realidad muy importante para la actividad comercial y turística, pero debemos apuntar a una sociedad que cuente con opciones de entretenimiento, como el juego, pero sin caer en la ludopatía. No se puede aceptar que sea un vicio, una suerte de adicción que lleve a que la gente traspase la línea entre el entretenimiento y la conducta patológica, como es cualquier adicción, y no hacer nada al respecto.

Como para el tratamiento de otras adicciones, sin dejar de valorar el esfuerzo que las distintas organizaciones sociales civiles realizan, desde el Estado se debe estudiar el tema a fondo, creando herramientas y acceso a tratamientos efectivos. No será tan masivo como el consumo de cigarrillos, pero no se debe dejar que la cantidad de adictos a los juegos de azar aumente.

Es un tema muy vasto, pero este proyecto de ley pretende ser el inicio de una tarea que no podemos dejar de realizar en forma urgente, sin demora.

Empezamos educando, advirtiendo a los ciudadanos del daño que una conducta que en principio aparece como recreativa, puede terminar siendo una enfermedad.

Montevideo, 3 de abril de 2008.

GONZALO NOVALES
Representante por Soriano

≠