EL SENADO Y CAMARA DE DIPUTADOS

**DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES**

**SANCIONAN CON FUERZA DE**

**L E Y**

Artículo 1°: Prohíbese en el territorio de la provincia de Buenos Aires, la instalación de publicidad en cualquiera de sus formas, ya sea por sujetos públicos o privados, con la leyenda “JUEGUE” y/o cualquier otra palabra o frase que induzca al juego.

Artículo 2°: Comuníquese al Poder Ejecutivo.

# FUNDAMENTOS

Observando la vasta publicidad oficial DEL INSTITUTO DE LOTERIAS Y CASINOS DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES, donde se puede apreciar la leyenda “JUEGUE A LA OFICIAL” en una manera clara de luchar contra el JUEGO CLANDESTINO.

Viendo el carácter de EFERMEDAD ADICTIVA DE LA LUDOPATIA y los esfuerzos de la propia Provincia que incluso la llevo a dictar una ley para la protección de sus habitantes ante este flagelo, RESULTA CONTRADICTORIO que por un lado en su labor primordial como es velar por la salud de sus ciudadanos se legisle en tal sentido y por otro sea el propio estado el que INCENTIVE AL JUEGO.

Es decir, la palabra **JUEGUE** en su carácter imperativo, resulta una publicidad positiva que denota una acción por parte del receptor de la misma, empujándolo a un hecho, en este caso a JUGAR.

El estado está eligiendo entre un “MAL” (EL JUEGO CLANDESTINO – Sobre el cual tiene el poder de policía para controlarlo) por sobre otro “MAL” (Incentivar a contraer una adicción); pudiendo luchar contra ambos.

La ludopatía consiste en una alteración progresiva del comportamiento por la que un individuo siente una incontrolable necesidad de jugar, menospreciando cualquier consecuencia negativa.

La Ludopatía es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) en su clasificación Internacional de Enfermedades en el año 1992. Sin embargo, esta no fue la primera vez que, como categoría diagnóstica y con el nombre de, se reflejó en los ámbitos profesionales. Ya en 1980 aparece en el Manual Diagnóstico y Estadístico para detectar casos de Juego Patológico en población normal (normalmente con el fin de conocer la prevalencia e incidencia del problema) se utilizan diversos instrumentos estadísticos como la Escala Breve de Detección de Juego Patológico.

La llamada ley de LUDOPATIA dictada por este cuerpo tiene entre otros los siguientes fundamentos:

Generalmente hablamos de adicción cuando existe una droga, una sustancia, como objeto de adicción. La ludopatía no tiene sustancia externa que la provoque, siendo el juego el objeto de adicción o de la conducta compulsiva. Permanentemente se plantea si se trata de una adicción o de una compulsión. Pero lo importante, por lo menos para nosotros y en estos momentos no es discutir el término, lo importante es determinar qué es lo que produce y cuáles son las características del caso para poder formular un diagnóstico.

Los principios que se tienen en cuenta generalmente para diagnosticar un jugador compulsivo están planteados por el DSM IV (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría) desde ahí es que se lo toma en cuenta como una compulsión.

CONSECUENCIAS QUE ACARREA LA ENFERMEDAD, ENTRE ELLAS LA PROPENSIÓN A COMETER DELITOS:

Algunos pacientes presentan cuadros con los síntomas mencionadas a continuación:

* Preocupación por el juego, con rasgos obsesivos.
* Necesidad de jugar cantidades crecientes.
* Imposibilidad de dejar de jugar por decisión propia.
* Intentos y fracasos reiterados.
* Inquietud e irritabilidad en los periodos que intenta dejar de jugar.
* Utilización del juego como medio de evasión, para intentar ocultar estados de angustia, ansiedad o depresión.
* Recurrentes intentos fallidos por recuperar lo perdido.
* Mentiras y engaños reiterados con el fin de conseguir más dinero para jugar o para ocultar la enfermedad.

Generalmente, los jugadores compulsivos, tienen una patología de base, tal como, un cuadro depresivo, un trastorno de ansiedad, en estos casos hay que abordar la problemática desde un abordaje multidisciplinario. Hay pacientes que pueden llegar a requerir una internación en una primera etapa. La internación no obedece al juego patológico, sino a la estructura de base que está descompensada y que utiliza el juego para atenuar la angustia que le produce un problema no resuelto.

Igual que para las adicciones adicción, siempre se habla de rehabilitación y no de curación. En el tratamiento de estos casos debe estar incluida la familia. El familiar conviviente sufre las consecuencias de la patología del jugador compulsivo. A su vez, cuando el paciente intenta abandonar el tratamiento, debe haber un familiar que lo contenga y acompañe para que continúe, ya que los tratamientos duran aproximadamente un año. Cuando hay un jugador patológico en la familia, se genera un nivel de crisis que las personas que constituyen el núcleo familiar quedan en estado de vulnerabilidad, en tal sentido la familia también es sujeto del tratamiento.

Si bien sabemos que la oferta de juego de azar no redunda directamente en el desarrollo de la patología. Que la patología responde a una estructura de base que está descompensada y que utiliza el juego para salir de un cuadro de angustia, obsesión, depresión, etc. También sabemos, que para muchos el juego de azar por dinero es el camino en busca de una salida mágica, aspecto que explotan algunos publicistas, hacia la solución de todos los problemas que se supone el dinero puede resolver. Así el golpe de suerte se transforma en la única salida para quienes no pueden hallar otro camino para resolver sus problemas o aliviar el sufrimiento psicológico.

Sabemos que la **solución al problema de la ludopatía no está en la prohibición del juego, como la solución al alcoholismo no está en la prohibición de la venta de bebidas alcohólicas, pero quizás sería conveniente regular las estrategias de marketing y los mecanismos que estimulan el aumento de las apuestas, entre otros aspectos.**

Por los argumentos vertidos invito a la Señores legisladores me acompañen con su voto favorable.