



TRABAJO FINAL DE GRADUACION

Responsabilidad Civil del Estado y su colisión con el derecho a la salud en la explotación de juegos de azar.

PABLO EMANUEL CEJAS

ABOGACIA

2019



Resumen

El juego de azar es aquel en donde una persona con un fin recreativo realiza una apuesta es decir el objeto en un lugar físico ya sea casinos, bingos. Dichas personas se encuentran con un ambiente en el que no existe regulación sobre la materia de la ludopatía o adicción compulsiva al juego. Así, el Estado es quien debe resarcir al particular que se vio afectado por la actividad que realiza, por legitimar la explotación de juegos de azar, y por no tomar los recaudos para el control de la ludopatía.

En tal sentido, el presente trabajo de investigación tendrá como finalidad determinar la responsabilidad civil que posee el Estado, en cuanto es quien autoriza la explotación de juegos de azar, y se encuentra legitimado para ejercer este poder, fruto de este ejercicio legítimo se configura un daño a la salud como la adicción al juego o ludopatía y un perjuicio económico a la persona. Para ello, se analizará la legislación vigente a nivel nacional, como provincial, y cómo se ha dado tratamiento a las enfermedades mentales en nuestro país.

Palabras claves: ludopatía – responsabilidad Estatal – regulación del juego – salud mental

Abstract

The game of chance, is that where a person with a recreational purpose makes a bet is to say the object in a physical place either casinos, bingos. These people find themselves in an environment in which there is no regulation on the subject of gambling or compulsive addiction to gambling. Thus, the State is the one who must compensate the individual who was affected by the activity he performs, by legitimizing the exploitation of games of chance, and by not taking the precautions for the control of gambling.

In this sense, the present investigation work, will have as purpose to determine the civil responsibility that the State has, insofar as it is the one that authorizes the exploitation of games of chance, and is legitimized to exercise this power, fruit of this legitimate exercise is configured a damage to health such as addiction to gambling or gambling and economic damage to the person. To do this, we will analyze the legislation in force at the national level, as provincial, and how mental illness has been treated in our country.

Keywords: games of chance – addiction to gambling – mental health – state responsibility

“... A mi familia, y a todas aquellas personas que de una manera u otra pusieron su porción de esperanza en mí, vengo de abajo y voy hacia arriba, me revelo al mundo para ser lo que quiero ser y para brindarme en este camino, a quien con mis conocimientos le otorgue tranquilidad. Sin dudas estar aquí costó y mucho, agradezco a esta universidad, sus profesores y personal que han hecho de mi educación universitaria un verdadero ejemplo a seguir, espero que sigan en este camino....”

Índice

Introducción	6
Capítulo 1: Aspectos generales sobre la legislación en materia de salud mental en nuestro país	9
Introducción.....	9
1.1. Enfoques de la salud mental en Argentina	10
1.1.1. Salud mental.....	10
1.1.2. Trastorno Mental.....	10
1.1.2.1. Factores predisponentes para desarrollar un trastorno mental	10
1.1.2.2. Trastorno mental o enfermedad mental que se relacione con la Ludopatía	10
1.2. Derechos y garantías en la Ley 26.657 sobre la Salud Mental	11
1.3. Disposición Transitoria.....	12
1.4. Los aspectos reglamentados y no reglamentados de la Ley 26.657 con relación a los Derechos y Garantías	13
1.5. Adicción al juego.....	16
1.6. Drogadicción y alcoholismo	19
1.7. Ley de Salud mental - Artículo 4.....	21
1.8. Tratamiento bajo la modalidad de internación	22
Conclusión.....	23
Capítulo 2: La ludopatía como trastorno mental regulado en el ordenamiento jurídico y el Derecho Comparado	25
Introducción.....	25
2.1. La Ludopatía como trastorno mental a ser regulado	26
2.2. Propuesta de Regulación del Juego en España como Sistema de Prevención de la Adicción al Juego	31
2.3. El impacto de los juegos de azar en los adolescentes	35
Conclusión.....	39
Capítulo 3: La regulación de la ludopatía en los diferentes ordenamientos provinciales.....	40
Introducción.....	40
3.1. Regulación de la Ludopatía en el ámbito provincial	41
3.2. Medidas de autoexclusión.....	46

3.3. El jugador como consumidor.....	47
3.4. Medidas adoptadas por el Estado para promover el juego responsable y prevenir la ludopatía	48
3.4.1. El otorgamiento responsable de crédito	49
3.5. La prohibición del juego como prevención para el gasto excesivo	50
Conclusión.....	53
Capítulo 4: La ludopatía y la responsabilidad del Estado	55
Introducción.....	55
4.1. Responsabilidad del Estado por omisión en la problemática de los ludópatas.....	56
4.2. La falta de normativa a nivel nacional de la ludopatía, y su omisión en la legislación de salud mental	59
4.3. El aseguramiento de las medidas de autoexclusión.....	62
4.4. Soluciones semejantes a las planeadas para el caso de la adicción al cigarrillo.....	64
4.5. Propuesta de acción	67
Conclusión.....	69
Conclusiones finales	70
Bibliografía	73
Doctrina	73
Jurisprudencia.....	75
Legislación	75

Introducción

El juego de azar es aquel en donde una persona con un fin recreativo realiza una apuesta es decir el objeto en un lugar físico ya sea casinos, bingos. En la concurrencia diaria que realizan estas personas con el fin de divertirse, se encuentran muchas veces con un ambiente en el que no existe regulación sobre la materia de la ludopatía o adicción compulsiva al juego.

El Estado es quien debe resarcir al particular que se vio afectado por la actividad que realiza legitimando la explotación de juegos de azar, y por no tomar los recaudos para el control de la ludopatía, ya que esta omisión aparta el derecho a la salud de las personas, encontrándose el particular en una inferioridad, y con la posibilidad de caer bajo el juego compulsivo o ludopatía - ocasionándoles un perjuicio a su salud mental. Como así también poniendo en riesgo el patrimonio de la persona y su familia, ya que por parte del Estado no obtienen una solución preventiva; porque quienes deben fiscalizar no poseen una reglamentación que determine en particular que el concesionario infringe a la normativa y se le atribuya el daño ocasionado.

Al respecto, la pregunta de investigación apuntará a responder si el Estado es civilmente responsable por el daño ocasionado a la salud del particular en los casos ludopatía en virtud de los permisos otorgados por el mismo a los concesionarios en la explotación de juegos de azar.

El juego de azar en Argentina, como actividad lucrativa y recreativa posee muchas contradicciones entre lo que el Estado desea obtener versus lo que el Estado termina pagando por el daño que emerge de esta actividad, se produce por que las partes, el Estado como otorgante y el concesionario de las casas de apuestas realizan un contrato para la explotación de casinos, bingos, loterías, juegos de mesa que muchas veces deja en tela de juicio aspectos itinerantes en el daño que se incurre a la salud de las personas, en este caso nos estamos refiriendo a la adicción al juego, o ludopatía. Del daño al particular, fruto de este convenio que ha otorgado el Estado a una empresa para que explote el juego de azar en su jurisdicción. Resulta la responsabilidad directa que es atribuible al Estado -ya que en definitiva es quien debe velar por la protección del bienestar de las personas y su salud- algo contrario a esto, como la adicción compulsiva al juego o ludopatía -determinado como un trastorno mental.

Entra en colisión con: a) la normativa constitucional del derecho a la salud con las leyes que complementan, y b) las facultades conferidas a las provincias para legitimar el juego del art. 121 de la Constitución Nacional; es en ese momento cuando el particular que ha resultado víctima de esta enfermedad o adicción al juego -que ha ocasionado un menoscabo a su salud física como también a su

patrimonio- debe determinar la responsabilidad del Estado por el daño que este ha causado en su omisión y sufrimiento indebido en su salud mental; ya que permitió la explotación de un juego de azar, sin otorgar los mecanismos de prevención, regulación, y promoción de información que determinen la peligrosidad que acarrea el jugar compulsivamente.

Así, no existirá responsabilidad civil del Estado cuando este ha ponderado el derecho a la salud y la regulación de la ludopatía como enfermedad - como si lo han realizado pocas provincias, pero bajo su órbita jurisdiccional- legitimando al juego de azar, pero sin colisionar con el derecho a la salud, otorgándole al particular todas las herramientas para no llegar a la enfermedad de juego compulsivo.

El objetivo general del presente trabajo de investigación es analizar si es responsable civilmente el Estado el por el daño ocasionado a la salud del particular en los casos ludopatía en virtud de los permisos otorgados por el mismo a los concesionarios en la explotación de juegos de azar y si existe una colisión con el derecho a la salud del cual el Estado es responsable.

Mientras que los objetivos específicos consistirán en examinar la responsabilidad por acción u omisión del Estado; identificar el derecho a la salud en particular y la adicción compulsiva a los juegos de azar como presupuesto para la configuración del daño; examinar la facultad de poder de policía que otorga la Carta Magna para hacer cumplir los preceptos constitucionales de salud pública; identificar la antinomia existente entre el derecho a la salud y los poderes reservados a las provincias; identificar la falta de regulación legal sobre la ludopatía en el Código civil y Comercial de la Nación y su falta de regulación a nivel nacional; y analizar la ley de salud mental y su relación con la ludopatía y la protección legal de los afectados por este desorden de conducta.

La hipótesis por confirmar, o descartar, es que a pesar de que existe un vacío legal respecto a la ludopatía en particular en la Argentina, el Estado es responsable por no colaborar en desincentivar las conductas dañosas de los afectados por este desorden de la conducta.

En este trabajo, se utilizará el tipo de investigación descriptiva. Mientras que como estrategia metodológica se asumirá una cualitativa. Por lo tanto, se obtendrán datos e información sobre el tópico de estudio, sobre diferentes perspectivas y puntos de vista con el objetivo de entender la situación actual de la legislación en torno a la ludopatía y la responsabilidad de los establecimientos comerciales y el Estado. Para realizar la presente investigación la técnica será observación de datos y de documentos para poder contrastar las diversas posiciones y los cambios que hubo en términos de las personas con enfermedades como la ludopatía. En cuanto a las técnicas de análisis de datos, se utilizarán preferentemente las estrategias de análisis documental y de contenido, en cuanto que las

mismas nos permitirán interpretar los fallos y la situación de la legislación sobre derechos del consumidor y el juego.

El presente trabajo de investigación se dividirá en cuatro capítulos. El Capítulo I analizará los aspectos generales sobre la legislación en materia de salud mental en nuestro país, los diferentes enfoques y las diferentes enfermedades a las que se dan tratamiento en la normativa vigente. El Capítulo II tratará la ludopatía como trastorno mental regulado en la legislación vigente.

El Capítulo III abordará la regulación de la ludopatía en las diferentes provincias, a los fines de conocer cómo han tratado esta enfermedad. El Capítulo IV analizará la responsabilidad del Estado en casos de ludopatía, la omisión estatal en el tratamiento de esta enfermedad, y las diferentes propuestas superadoras. Finalmente, se expondrán las conclusiones finales.

Capítulo 1: Aspectos generales sobre la legislación en materia de salud mental en nuestro país

Introducción

Siendo la salud mental el objeto de este capítulo, resulta relevante indicar que la misma puede identificarse como un estado de bienestar en el cual la persona se puede encontrar con sus propias actitudes y consecuentemente desarrollarlas, pudiendo afrontar de esta manera las presiones normales que son vividas a diario. De igual manera puede ser una persona productiva en el trabajo y muy fructífera siendo capaz de esta manera de hacer una importante contribución a su comunidad. Todo esto se traduce en que, no solo los conceptos de salud y enfermedad deben ser considerados en la actualidad sino también en que consiste la capacidad funcional, la calidad de vida y el bienestar emocional que derivan de una buena salud mental. En el entendido de que el bienestar no es únicamente una cuestión referida a una persona determinada, sino que por el contrario incluyen factores que dependen de la interacción social y del entorno que se acerca a cada persona, la comunidad y la sociedad.

Ahora bien, existen casos donde las personas sufren algún tipo de enfermedad o trastorno mental, las cuales sufren por que se afecta su bienestar, son discriminados, atacados y muchas veces excluidos de la sociedad. Es por ello que pueden considerarse como personas que, si bien padecen una enfermedad mental, no por ello deben ser desprotegidas, sino que por el contrario merecen de una protección especial. Por lo tanto, el presente trabajo se aboca a estudiar las leyes que regulan lo referente a la salud mental, donde se establecen derechos y garantías para las personas con alguna afectación mental, así como también su tratamiento con el que se permita su recuperación.

En este mismo orden de ideas, se analizará lo referente a las adicciones como las drogas y el alcoholismo, siendo estos fenómenos muy frecuentes en la actualidad, donde cada día cobra más vidas de personas, o en efectos menores genera fuertes problemas a la persona dependiente a estas sustancias son relación a su extorno social y su familia. Dentro de este punto es indispensable indicar que cada día son más los jóvenes que se encuentran incursos en este mundo que compromete su salud, direccionándola a una posible destrucción en caso de que no se trate este problema rápidamente. Es por ello por lo que se estudiarán las adicciones, sus efectos en cuanto a la salud y los efectos legales que derivan de las mismas. También se analizará el gran impacto que ejerce la ludopatía en la sociedad, donde cada día encontramos los surgimientos de nuevos juegos que acaparan la atención de muchas personas comprometiendo su patrimonio, familias y por ende su bienestar en general. Analizando además la ludopatía desde el enfoque de la salud mental.

1.1. Enfoques de la salud mental en Argentina

Dentro del ámbito de la salud mental, existen una serie de elementos que se deben ser considerados para así, poder tener un conocimiento claro de lo que se busca tutelar al momento de considerar a la ludopatía como una enfermedad.

1.1.1. Salud mental

De forma estricta al referirse a la palabra salud, se hace alusión a la ausencia de enfermedades. Sin embargo, conforme a una posición un poco más realista, es preciso indicar que la salud mental y enfermedades mentales no se configuran como conceptos opuestos, debido que al sufrir un determinado trastorno mental no se excluye la salud mental razonablemente buena.

La salud mental es como tal una utopía. Por lo que se debería hablar de equilibrio entre una persona y su entorno sociocultural como algo que se erige como fundamental para estar más o menos bien mentalmente. En todo caso es necesario saber que cualquier definición de salud mental estará influenciada por las diferencias culturales, suposiciones, diferencias en las teorías, entre otros (Gutiérrez, 1948).

1.1.2. Trastorno Mental

Al hablar de trastorno mental, se hace referencia a una disfunción psíquica, donde se evidencia una pérdida del equilibrio psíquico. El trastorno no es un término que se verifica como preciso, pero reiteradamente es utilizado para poder identificar un comportamiento o grupo de síntomas identificables dentro de la práctica clínica. Sintomatología que en la gran mayoría de los casos es acompañada de un malestar psíquico o interfieren con la actividad que practica el individuo.

1.1.2.1. Factores predisponentes para desarrollar un trastorno mental

Es necesario tener en cuenta que estos factores inciden fuertemente en el desarrollo de los trastornos mentales. Todas las personas bien en el plano somático como en el plano psíquico presentan un cierto grado de vulnerabilidad para desarrollar determinadas enfermedades. A tal efecto todos estamos expuestos a presentar cierta disponibilidad, que se encuentra influida en mayor o menor medida, por factores biológicos, psicológicos o sociales, de cuyo equilibrio va a depender la salud psíquica (Gutiérrez, 1948).

1.1.2.2. Trastorno mental o enfermedad mental que se relacione con la Ludopatía

Dentro de este punto conviene indicar que todas aquellas patologías que tienen como denominador común un deficiente control de impulsos se encuentra relacionado, en mayor o menor grado con la ludopatía, debido a que existen semejanzas entre ellas. Empero esto no quiere decir que

por ello comparten el mismo substrato psicopatológico o biológico desde el punto de vista etiológico. Aunado a ello conviene indicar que la ludopatía está considerada actualmente como un trastorno mental y también como una adicción, sin perjuicio de que se presenten aspectos diferenciales. Es por ello que las adicciones son trastornos mentales, siendo este el criterio actual acogido por la Organización Mundial de la Salud.

1.2. Derechos y garantías en la Ley 26.657 sobre la Salud Mental

Desde hace mucho tiempo, se ha reconocido el derecho a la salud, como uno de los derechos fundamentales de la persona humana. Por lo tanto, es indivisible con respecto al ejercicio de otros derechos, como lo es el derecho que pertenece a las personas a una condición de vida digna, el derecho a la identidad, entre otros derechos que al igual que los mencionados son de gran importancia para protección del ser humano.

Esto puede considerarse como el punto de partida, de la Ley nacional de Salud Mental, 26. 657¹, la cual fue aprobada por el senado el 25 de noviembre del 2010, procediéndose a su promulgación el 2 de diciembre de ese mismo año. Donde el principal objetivo de esta Ley es brindar protección al Derecho de la salud, en particular a aquellas personas que se encuentran atravesando una situación de trastorno mental. Por lo tanto, es necesario adentrarnos al análisis de esta Ley, para poder visualizar los alcances de la reglamentación que esta norma prevé con relación a los derechos y garantías consagrados en la misma (Urbina, 2013).

Ahora bien, en términos generales podemos indicar que la función reglamentaria de la Ley 26. 657², consiste en el aporte de pautas que se encuentran dirigidas a orientar, para así poder establecer una correcta y concreta interpretación y aplicación de la Ley. Empero limitándose a indicar pautas mínimas, de las cuales tienen su dependencia en las políticas que son creadas para la promoción y protección de aquellas personas que se encuentran cruzando por un estado de trastorno mental. Mas cabe aclarar que la mencionada ley presenta inconvenientes muy graves debido a que no aporta una claridad adecuado con respecto al asunto que regula.

Para ello es necesario referirnos primeramente a la palabra, derecho a la protección, que conforme al artículo 1³ se limita el alcance de la Ley, a la prevención de la salud mentad excluyendo lo referente al tratamiento, rehabilitación y reinserción social. Por lo tanto, la expresión correcta debió ser a la protección y la recuperación. En segundo lugar, es preciso analizar la locución padecimiento

¹ Ley Nacional N° 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

² Ley Nacional N° 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

³ Artículo 1 de la Ley Nacional N° 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

mental, previsto igualmente en el artículo 1⁴ pues no puede negarse al respecto que una persona que no posea trabajo tiene un padecimiento mental. En atención a lo expuesto surge una interrogante, ¿es suficiente alegar, entonces, un padecimiento mental para aplicar un tratamiento por la salud mental? Sin duda alguna se cree que no, aun cuando de la manera en que la metería es resuelta por la norma objeto de estudio parecería que sí (Urbina, 2003).

1.3. Disposición Transitoria

Antes de proceder a analizar los artículos de la Ley que fueron materia de reglamentación, en lo que se relaciona a los derechos y garantías, es necesario detenernos un poco en el tratamiento que se evidencia de la disposición transitoria del decreto N° 603/13⁵. Ya que establece una obligación que recae sobre el Ministerio de Salud, la Secretaria de Derechos Humanos del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos y el Ministerio público de la defensa. Dicha obligación se refiere a la coordinación y ejecución de las acciones necesarias para la designación de los representantes que lo conformarán, dentro del término de 30 días hábiles desde la vigencia del decreto, esto con el firme propósito de poner en funcionamiento el Órgano de Revisión.

El mencionado Órgano de Revisión tiene por objeto básicamente, proteger los derechos humanos de los usuarios de los servicios de salud mental, lo cual se encuentra consagrado en el artículo 39 de la Ley Nacional 26.657⁶. Al respecto se estima necesario destacar que el mismo debe dentro de sus rasgos ser multidisciplinario y estar integrado por los representantes del Ministerio de Salud de la Nación, de la Secretaria de Derechos Humanos de la Nación, del Ministerio Publico de la Defensa, de las asociaciones de usuarios y familias del sistema de salud, de los profesionales y otros trabajadores de la salud y de organizaciones no gubernamentales que se encuentre dentro de sus esfuerzos. Para de este modo abocarse a la defensa y protección de los Derechos Humanos, esto lo podemos ver consagrado en el artículo 39⁷ antes mencionado (Urbina, 2003).

Esta multiplicidad característica del Órgano de Revisión, creemos que se encuentra sustentada o fundamentada en el hecho de que cada disciplina integrante de él está en el deber de aportar algo que beneficie a la persona con trastorno mental o usuaria de los servicios de salud mental. En cuanto a las funciones que debe cumplir el Órgano de Revisión el artículo 40⁸ prevé un catálogo un tanto amplio.

⁴ Artículo 1 de la Ley Nacional N° 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

⁵ Decreto N° 603/13 del 2013. Boletín Oficial de la República Argentina, 29 de mayo de 2013.

⁶ Artículo 39 de la Ley Nacional N° 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

⁷ Artículo 39 de la Ley Nacional N° 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

⁸ Artículo 40 de la Ley Nacional N° 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

Empero a modo de resumen indicaremos las funciones que a nuestro parecer son las más importantes y ofrecen un aporte fundamental a este estudio:

- Requerir información tanto a instituciones públicas como privadas con las que se permitan evaluar las condiciones en que se realizan los tratamientos.
- Supervisar bien sea de oficio a través de la instauración de una denuncia de un particular las condiciones de interacción por razones de salud mental en ámbito público y también privado.
- Realizar una evaluación para determinar que las interacciones voluntarias se encuentran debidamente justificadas y se prolonguen más del tiempo mínimo que sea necesario, pudiendo realizar las denuncias pertinentes en caso de que existan irregularidades y eventualmente, apelar la decisión que hubiere tomado el Juez.
- Requerir la intervención judicial cuando se presencien situaciones irregulares; hacer presentaciones ante el Consejo de la Magistratura o el Organismo al cual cada institución dedica su evaluación y procedan a aplicar sanciones a los jueces cuando se presentan irregularidades.
- Realizar algunas recomendaciones a las autoridades de aplicación; realizar propuestas con las cuales se busque modificar la legislación que se encarga de regular la salud mental tendiente a garantizar los derechos humanos.
- Controlar el cumplimiento de la presente ley especialmente en lo que refiere a garantizar la protección de los Derechos Humanos de los usuarios del sistema de salud mental. Entre otras funciones.

Al analizar el presente artículo se puede constatar que es sumamente favorable o también prometedor. Debido a que remarca cada uno de los modos en que se protegen los Derechos Humanos de las personas que se encuentran sufriendo de un trastorno mental o que sean usuarias de los servicios que ofrece la salud mental, bajo la salvedad que esperemos que se dé un cumplimiento cabal del mismo (Urbina, 2003).

1.4. Los aspectos reglamentados y no reglamentados de la Ley 26.657 con relación a los Derechos y Garantías

La Ley 26.675⁹, en aras de regular lo referente a la salud mental ofrece un conjunto de derechos y garantías de gran importancia ya que a través de ellos se puede evidenciar una protección a los derechos humanos, dentro de estos derechos y garantías se encuentran:

⁹ Ley Nacional N° 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

- En primer lugar, el derecho a recibir un atención sanitaria y social integral y humanizada, a través del acceso que debe presentar los siguientes caracteres (gratuito, igualitario y equitativo) para poder ingresar a las prestaciones e insumos necesarios. Ello se establece, con el propósito de asegurar la recuperación y preservación de la salud (derecho que se encuentra sin reglamentar).

- En segundo lugar, encontramos el derecho a conocer y preservar su identidad, sus grupos de pertenencia, su genealogía y su historia (derecho que se encuentra sin reglamentar). Es importante señalar que, aunque este derecho se encuentra sin reglamentar le resulta aplicable por medio de la analogía lo dispuesto en la reglamentación aplicada al artículo 17 de la Ley 26. 657¹⁰. Dicho artículo establece, que la Autoridad de Aplicación juntamente con el Ministerio del Interior y Transporte y las demás dependencias institucionales que para estos fines posean competencia, promoverán la implementación de políticas que tengan dentro de sus objetivos: facilitar el acceso rápido al Documento Nacional de Identidad (DNI) a las personas que carezcan de él.

- Asimismo, se debe garantizar la búsqueda de los datos a través de los cuales se refleje la identidad y filiación de las personas que se encuentren en un estado de padecimiento mental cuando fuere necesario, con procedimientos que deben ser expeditos e iniciados en un tiempo máximo de 48 horas de haber tenido conocimiento de la situación. Empero manteniendo de igual manera un registro Nacional, el cual debe estar actualizado para que así se pueda seguir un seguimiento permanente de estos casos hasta que se proceda a su resolución definitiva (Urbina, 2003).

El mencionado Registro Nacional realizará sus actuaciones de forma coordinada con la autoridad de aplicación y contendrá todos aquellos datos con los que se permita identificar a las personas o su grupo de identificación familiar. Es por ello que los servicios de salud, mental deberán notificar de forma obligatoria e inmediata a la autoridad de aplicación correspondiente, el ingreso de aquellas personas cuya identidad se desconozca. La autoridad de aplicación procederá a regular el funcionamiento del Registro Nacional, donde se debe respetar el derecho a la intimidad, la protección de datos y lo indicado en el artículo 7 inciso 1 de la Ley Nacional de Salud Mental 26.657¹¹.

- En tercer lugar se prevé el derecho a recibir una atención basada en fundamentos científicos que se encuentren ajustados a los principios éticos. En este caso la reglamentación se ocupa en determinar que será la Autoridad de Aplicación, es decir, el Ministerio de Salud de la Nación, quien

¹⁰ Artículo 17 de la Ley Nacional N° 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

¹¹ Artículo 7 de la Ley Nacional N° 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

deberá determinar cuáles son aquellas prácticas que se encuentran basadas en fundamentos científicos ajustados a los principios éticos, puesto que aquellas que no se encuentren previstas estarán prohibidas.

- En cuarto lugar, se consagra el derecho a recibir tratamiento y a ser tratado con la alternativa terapéutica que resulte más conveniente en la práctica, la cual restrinja menos sus derechos y libertades, promoviendo de esta manera la integración familiar, en el trabajo y a nivel de comunidad (derecho que aún no se encuentra reglamentado).

Aunque estamos frente a un inciso que no presenta reglamentación alguna, en este caso es preciso analizar lo que dispone el artículo 14 de la Ley 26. 657¹² el cual prevé, que las normas de internación o tratamiento por medio de las cuales se motiven el aislamiento de las personas que se encuentran cruzando padecimientos mentales. Ya sea limitando visitas, llamados, correspondencia, o cualquier otro contacto con el exterior, se configuran como contrarias al deber de promover el mantenimiento de vínculos. Dichas restricciones deben ser excepcionales y debidamente fundadas por el equipo interdisciplinario y deberán ser informadas al juez competente. En caso de que existan restricciones precisas de carácter terapéutico, la cual recae sobre un familiar o referente se deberá asegurar el acompañamiento mediante otra persona tomándose en cuenta la voluntad del interesado. Esto nunca alcanzará a los abogados y defensores y podrán ser revisadas judicialmente.

Cuando la persona carezca de familiares o algún referente afectivo, que se encuentre en condiciones para acompañar el proceso de tratamiento, pueden contar con algún referente comunitario. Con lo expuesto se puede evidenciar que se busca promover bien sea a través de familiares o voluntarios el acompañamiento a los tratamientos. Se destaca, por tanto, la trascendencia crucial y necesaria de la red de contención familiar y social para la efectiva recuperación que permita el estado de salud de la persona con trastorno mental. Para así poder evitar la alternativa de la internación psiquiátrica como una posible solución, no siendo el alejamiento la manera adecuada de enfrentar los trastornos mentales de un ser querido, sino por el contrario la búsqueda de alternativa que resulte más flexibles para su tratamiento (Urbina, 2003).

Lo expuesto anteriormente, conforma los derechos y garantías que asisten a una persona que sufre de algún padecimiento mental o bien solo usa los servicios de salud mental. A parte de ellos, les corresponden otros derechos como:

¹² Artículo 14 de la Ley Nacional N° 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

- Derecho a ser acompañado ante durante y luego del tratamiento por sus familiares, otros afectos o a la persona designado por la persona que sufre el padecimiento mental, aun cuando este derecho no es reglamentado se le aplica lo previsto en el artículo 14¹³ antes estudiado.
- Derecho a recibir y también rechazar auxilio o asistencia religiosa.
- Derecho del asistido, su abogado, un familiar o allegado designado, a acceder tanto a antecedentes familiares como a las fichas e histórica clínica.
- Derecho a no ser identificados o discriminados por sufrir un padecimiento mental actual o pasado.
- Derecho a ser informado de manera adecuada clara y comprensible, de los derechos que lo asisten, y de todo lo inherente a su salud y tratamiento, según las normas del consentimiento, incluyendo las alternativas con las que puede dársele atención, que en caso de no ser entendidas por el paciente se comunicarán a los familiares, tutores o representantes legales. Entre otros derechos que igualmente que los expuestos guardan relevancia para cada caso concreto.

1.5. Adicción al juego

Dentro de este punto, es necesario puntualizar, que en las últimas décadas se ha evidenciado una proliferación sin precedentes en todo lo referente al mundo de los juegos. Cada cierto tiempo surgen nuevos tipos de juegos, los cuales incrementan sin descanso la larga lista de los ya existentes. La mayor parte de las personas, alguna vez han apostado bajo la idea de querer pasar un buen rato, pero sobre todo lo hemos hecho pero inducidos por la imagen tentadora de que la suerte nos pueda sonreír y nos sorprenda con la tan esperada fortuna que haga nuestra existencia mucho más feliz.

Una vez iniciados los juegos por apuestas, serán solo unos pocos los que dejen arrastrar por su erotismo y acaben por conmutar aquellos pensamientos y sentimientos de carácter positivo unidos al principio por diversión y mejorar la economía. Otros caen en el juego por la lógica identificada como destructora de apostar por el simple hecho de apostar, de jugarse el dinero y de esta manera arriesgarse a ganar o por el contrario perderlo todo incluyendo su propia dignidad.

Este tipo de jugadores son los que, en definitiva, terminan conformando el grupo de enfermos del juego conocidos también como ludópatas adictos al juego. En tal sentido, la posibilidad de jugar a través de la utilización de las plataformas que nos ofrecen las nuevas tecnologías (internet, televisión móvil, entre otros) está trayendo un efecto impactante ya que está ampliando el universo de nuevos jugadores cada vez más jóvenes. Que, si bien antes eran ajenos a los juegos o los practicaban de forma

¹³ Artículo 14 de la Ley Nacional N° 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

marginal, ahora pueden ser considerados como los ludópatas del siglo XXI. Pero resulta muy difícil conocer la prevalencia de la adicción al juego para este grupo de la población, como consecuencia a ello algunas investigaciones constatan que estas son muy altas (Carzoglio, 2014).

Aclarando dentro de este punto que el juego que involucra apuesta o dinero es considerado como la actividad de ocio, cuyo efecto es ocasionar abusos y fuertes conflictos originados en la gran mayoría de los casos por el potencial de adicción que este ejerce sobre una población determinada. Es por ello que se describe muy bien esta situación cuando explicita sin descuido o con descuido, el juego de dinero, amenaza con dominarle como un objeto adictivo, posteriormente llevarle a la ruina económica y según la expresión de algún adicto, mata su alma (Llera, 2015)

En cuanto a la consideración del juego, este queda en manos del instrumento moral, con el cual se le atribuye al jugador la identidad de una persona viciosa, irresponsable y generadora del sufrimiento familiar. Resultante de esta importante concepción social, surge uno de los resultados más determinantes de esta conducta el (sigilo) lo que lleva a la clandestinidad que ha perseguido a un jugador que sabiéndose que es culpable de su conducta, no se encontraba en capacidad para desvelar tal comportamiento. Bien sea por el miedo a la vergüenza ya la recriminación social a la que indudablemente se sometería.

Para algunos autores el juego de apuesta o de dinero es un fenómeno muy viejo, pero que actualmente ha irrumpido de forma muy nueva en nuestra época. La afición que desempeña una persona con relación a los juegos de azar como las loterías, cupones, quinielas entre otros, o de habilidades como cartas, apuestas diversas y otras, está muy arraiga en nuestro país. Dentro de este aspecto es indispensable indicar un fenómeno muy nuevo como lo es la irrupción de las máquinas tragaperras denominadas de mal manera recreativas, así como la incorporación de los adolescentes a unos juegos que hasta el momento estaban reservados a los adultos (Carzoglio, 2014).

En España el juego fue legalizado en el año 1977, es desde entonces donde ha aparecido en el mercado una amplia y larga variedad de juegos de azar. Donde la legalización y promoción de esta actividad, así como también su aceptación ha traído como consecuencia un aumento exorbitante con respecto a la participación en el juego. A medida que esta participación se ha extendido y maximizado, también lo ha hecho la incidencia de la ludopatía.

En el análisis de los juegos de azar y sus aspectos es importante diferenciar a este de los juegos de habilidad. En los juegos de habilidad el jugador gana dependiendo de las habilidades que este desarrolla en el juego por ejemplo si se dedica al juego del futbol, baloncesto, videojuegos entre otros.

Por el contrario, en los juegos de azar no existe ningún tipo de relación entre el hecho de jugar más o menos tiempo, o incluso años, con el resultado del juego, es aquí donde el resultado depende única y exclusivamente a las leyes de azar (Rojo, J. 2016).

Hoy en día los juegos de azar son muy comunes en la cultura que identifica a cada País en específico, y son practicados bajo las más diversas formas en varias partes del mundo. Todo esto lleva al punto de considerar que los juegos de azar constituyen un fenómeno social y económico que establece un fuerte enlace. Para la gran mayoría de las personas el juego es una conducta social de carácter recreativa, que a su vez proporciona una determinada forma de entretenimiento. Sin embargo, en una porción de la población la conducta del juego se encuentra en un avance muy progresivo, dirigido hacia la anormalidad, llegando incluso a destruir la vida familiar y laboral de la persona. Constituyéndose de esta manera como jugadores patológicos, siendo la principal diferencia entre este jugador y el adaptativo, el hecho de que el primero ha perdido su función social y recreativo, siendo de esta manera un jugador que se configura como incapaz para controlar la ejecución del juego en su vida.

Ahora bien, en este mismo orden de ideas conviene definir de forma precisa en que consiste la ludopatía, siendo considerada como una forma de adicción psicológica. Teniendo en cuenta que las adicciones no se encuentran referida de forma limitada y exclusiva a las conductas generadas por sustancias químicas como lo puede ser los ansiolíticos la nicotina o el alcohol. Sin tratar de conferir ningún tipo de atributos psicopatológicos a conductas habituales, lo cierto es que, de conductas normales e incluso saludables, el juego puede pasar a comportar una reiteración anormal, debido a la intensidad, la frecuencia o la cantidad de dinero que se les aplique en la práctica. Es decir, que se invierte, y en último aspecto, en función del grado de interferencia que ejerce en las relaciones tanto familiares, como sociales y laborales de las personas que se encuentran implicadas (Rojo, 2016)

Conforme a ello, cualquier conducta normal que pueda traer consigo cierto grado de placer, es susceptible de convertirse en una conducta adictiva. Lo que la define, es que el paciente pierde el control cuando práctica y desarrolla una actividad determinada continuando con ellas sin tomar en consideración las circunstancias y consecuencias adversas, supeditando de esta manera el estilo de vida normal y natural, al mantenimiento del hábito. Desde un punto de vista motivacional, el alivio de la tensión emocional prima sobre el aspecto placentero de la conducta en sí, en cuyo caso la dependencia encuentra un punto muy marcado. Donde la conducta se encuentra precipitada por un deseo muy intenso e inaplazable y que la persona ofuscado por la adicción pierde interés por las actividades sociales y lúdicas que previamente le resultaban satisfactorias.

En último término conviene indicar, que una marcada diferencia entre el hábito y la adicción es que esta última tiene efectos contraproducentes para el sujeto. El tránsito del juego normal, en dirección a la ludopatía no siempre es de forma rectilínea.

Cuando una persona se desarrolla en los juegos apostando más dinero de lo que tenía planeado, prefiere practicarlo solo e intenta ganar para recuperar lo perdido y hacer frente a las deudas, está ya en la antesala del juego patológico. El cual se encuentra caracterizado por la pérdida inevitable de control, la dependencia emocional con relación al juego y la interferencia grave que ejerce sobre la vida cotidiana y en las relaciones familiares y sociales del sujeto. Es en realidad la urgencia que se toma en cuenta para llevar a cabo en desarrollo de la conducta y el malestar que se ocasiona al ludópata si se le impide u obstaculiza la práctica de esta actividad, es semejante al deseo compulsivo y al deseo de abstinencia sufridos por los toxicómanos (Olmo, 2013).

El ludópata se identifica porque el mismo presenta los siguientes caracteres: en primer lugar, se evidencia la pérdida de control y con una dificultad marcada para poder resistir los impulsos que llevan al sujeto a jugar. Posteriormente se verifica una dependencia emocional del juego que genera la necesidad subjetiva de ir aumentando el dinero que se apuesta, el tiempo empleado y la frecuencia dedicada al mismo. En conjunto con ello, el mantenimiento de la conducta de juego no tomando en cuenta las consecuencias negativas que se produce para el sujeto. Asimismo, se presenta la pérdida de interés por otros aspectos de la vida y las dificultades para dejar de jugar aun cuando se desee (Olmo, 2013).

1.6. Drogadicción y alcoholismo

Sin duda alguna, las adicciones traen consigo graves deterioros que son ocasionados a la salud física y psíquica de quien se encuentra cruzando por este padecimiento. Las secuelas tanto de carácter físico como también psíquico pueden producir no solo graves daños para su persona, sino que también conlleva fuertes efectos con relación a la familia, terceros, así como a sus derechos patrimoniales. Debido a propia dilapidación o por ser considerados potencialmente como víctimas de aprovechamiento de terceros (Schneider, 2014).

Estas circunstancias antes mencionadas, han podido ser contempladas por los distintos ámbitos del ordenamiento jurídico, dirigidos a proteger a aquella persona que ha caído bajo el influjo del alcohol y las drogas. Entendiendo que la alteración de su propio juicio lo transforma en alguien mucho más vulnerable, es por ello que se han establecido distintos medios y herramientas para así garantizar el resguardo de sus derechos. Incluyendo dentro de estos todo lo referente al derecho penal, el cual posee

un carácter represivo, donde se puede contemplar todas aquellas situaciones o casos en los que se incurren en conductas delictivas bajo los efectos de cual tipo de psicotrópicos, incluyendo dentro de estos el alcohol. Donde se puede dar un remplazo de pena por alguna medida curativa tendientes a proveer la curación y la superación del peligro que pueda generar el individuo, bien para sí mismo como para terceros.

En atención a lo expuesto, conviene indicar otra conclusión muy importante, y es que el consumo habitual y de forma desmedida de drogas o alcohol, ha sido siempre considerado como una enfermedad dentro del derecho, lo que es reconocido de forma expresa por la Ley de la Salud Mental 26. 657¹⁴, donde también se reconocen otros derechos y garantías que ya hemos indicado previamente. Al hacer referencia al término droga, se debe tener en cuenta que es una designación genérica, de carácter inespecífica y muy antigua de los medicamentos. Aunque en la actualidad se utiliza esta denominación para referirnos a los alucinógenos, a las sustancias que poseen propiedades toxicomaníacas, barbitúricos, algunos tranquilizantes y ciertas aminas simpático-memíticas que corresponde al tipo de la anfetamina.

Con relación al concepto de estupefaciente, este posee una amplitud muy marcada ya que engloba a las sustancias de acción nociva para el organismo las cuales pueden crear un hábito, incluyendo una fuerte dependencia. La gran mayoría de estas sustancias actúan sobre el desempeño de la funcionalidad psíquica, con lo que se puede evidenciar una disminución en el control voluntario y diluyendo los procesos mentales. De tal manera es indispensable indicar dentro de este aspecto, que la droga provoca desordenes y modificaciones dentro del organismo, cuyo efecto más notable, es una alteración en la estructura estática del individuo y trascendiendo al desempeño de sus funciones (Schneider, 2014).

Además de ellos pueden producirse fenómenos adicionales sobre la unidad básica y elemental, produciendo notables cambios morfogenéticos. Es decir, pueden llegar a alterar el genoma, esto trae consecuencias muy devastadoras debido a que de padres o abuelos consumidores pueden nacer niños con malformaciones. También se puede evidenciar una variación que se verifica en los presupuestos volitivos que se pueden transformar en estado de indolencia y hacen decrecer la noción valorativa de los hechos. Avanzando de esta manera a la destructividad de sí mismo, desvalorizando de igual manera la vida de los demás. Una vez que la persona se encuentra en este estado, ante la necesidad de acrecentar excitaciones, con frecuencia procede a delinquir, a fin de poder obtener los recursos con los

¹⁴ Ley Nacional N° 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

cuales pueda producir lo que este consume, demostrando así un fuerte grado de peligrosidad contra sí mismo y los demás.

Aunado a ello la operatividad intelectual, también es fuertemente afectada, debido a alteraciones mediante falsas percepciones, distorsión de las cualidades de los objetos, alucinaciones y delirios. Siendo de esta manera el alcohol considerado como una droga ya que produce una depresión en el sistema central nervioso en forma continua, lo que trae como efecto un retardo en las funciones cerebrales. Debiendo de esta manera destacar dentro del alcoholismo que este altera el juicio, el pensamiento y el autocontrol.

El inicio del estado de ebriedad es particular para cada sujeto, independientemente de la cantidad que se ingiera, depende en todo caso de la mayor o menor resistencia física al alcohol. Y que la ataxia psíquica, al ser total o parcial, se encuentra íntimamente relacionada con la fórmula de trastorno mental transitorio completo —alineación mental transitoria— o incompleto —estado crepuscular— (Olmo, 2013).

Tanto la embriaguez como la drogadicción relativa, semiplena o incompleta escapan a la inimputabilidad y en todo caso, se procederá a evaluarse al momento de determinar cuál es el monto de la pena que se debe aplicar. Solo se puede excluir la reprochabilidad de la conducta que se ejecuta en un estado de embriaguez o bajo la influencia de las drogas, si tales efectos son absolutos, totales y completos. No correspondiendo en estos casos una pena retributiva ni finalista. Los casos antes mencionados deben encuadrarse en lo que prevé el artículo 4 inciso 1° del código penal¹⁵, donde se establecen las alteraciones morbosas. Empero además de ello es necesario tener en consideración que la inimputabilidad tendrá lugar en aquel supuesto donde el estado de inconsciencia afecta lo referente a comprender la criminalidad del acto o poder dirigir sus acciones. En tal caso, la pena es reemplazada por una internación en un establecimiento adecuado. Refiriéndose esto única y exclusivamente para casos donde trate el consumo excesivo de alcohol, y absolutamente aplicable a estupefacientes, en tal sentido Frías Caballero resalta que la exención de la pena solo puede estar fundamentada en un estado de inimputabilidad no provocado o producido por el autor.

1.7. Ley de Salud mental - Artículo 4

Tal como se ha indicado previamente, la Ley 26.657¹⁶, la cual posee un rango constitucional, se encarga de determinar los derechos y las garantías de aquello que padecen alguna enfermedad mental.

¹⁵ Artículo 4 del Código Penal Argentino. Boletín Oficial de la República Argentina, 19 de noviembre de 1921.

¹⁶ Ley 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

Por su parte el artículo que se estudia contempla como tales a aquellas personas con un uso problemático de drogas legales o ilegales. Donde la mayor relevancia de este reside necesariamente en que debe implementarse la actuación de un equipo que posea un carácter disciplinario para que así se puedan elaborar los dictámenes que han de brindar un sustento para poder lograr una determinación con relación a inhabilitación o rehabilitación.

Con relación a la inhabilitación judicial prevista en Código Civil y Comercial, debe señalarse que el consumo de alcohol habitual y el uso de drogas son causales, conforme a las cuales se puede determinar la inhabilitación de los sujetos que se encuentra padeciendo tales afecciones, donde para restringir la capacidad de hecho se requiere en gran parte la habitualidad. Empero indispensablemente bajo el dictamen de que estas circunstancias puedan conducir al individuo a efectuar la celebración de actos jurídicos con los que puedan perjudicar su persona o su patrimonio. Tratándose de esta manera de un régimen de semicapacidad, el cual se identifica como el medio técnico que ha escogido o seleccionado el derecho contemporáneo para poder suplir la deficiencia psíquica de la que sufren ciertas personas que son normales medicamente, cuando los defectos que se evidencian pueden traducirse en fuertes perjuicios patrimoniales para el sujeto y consecuentemente par su familia.

De esta forma a las personas inhabilitadas se les restringe su capacidad de disposición, pero conservando la de administración sin perjuicio de que la práctica de algunos actos de esta naturaleza, puedan ver envueltos en la imposibilidad jurídica de ser ejecutados sin un debido contralor, siempre y cuando sea determinado así en la sentencia de inhabilitación. Para lo cual el juez debe realizar una evaluación al caso concreto, el potencial que se encuentra siendo menoscabado que el propio inhabilitado, al actuar por sí solo, pueda irrogar a su patrimonio (Giuliani, 2010).

1.8. Tratamiento bajo la modalidad de internación

Las internaciones de salud mental deben ejecutarse necesariamente en hospitales generales, donde deben incluirse tanto a los establecimientos públicos como a los privados. Prohibiéndose la creación de nuevos manicomios, neuropsiquiátricos o instituciones monovalentes, bien sea pública o privada. Con respecto a las intuiciones mencionadas ya existentes deben ir evolucionando hasta lograr adaptarse lográndose de esta manera una sustitución definitiva por los dispositivos alternativos.

De igual manera se deben respetar principios como:

- La cercanía de la atención al lugar donde vive la persona
- Que se garantice una continuidad en la atención de aquellos servicios considerados como adecuados y que a su vez sean de preferencia de las personas

- Una articulación permanente en el caso en el caso de intervención de diferentes servicios que recaigan sobre una misma persona o grupo familiar.
- Una participación en la que intervengan personas, usuarias, familiares, y otros recursos existentes dentro de la comunidad para así lograr una integración social efectiva (Olmo, 2013).

En concordancia con ello la reglamentación que se establece con relación a esta materia, prevé que, entre las estrategias y dispositivos de atención en salud mental, se incluirán para las adicciones, dispositivos que se encuentren basados en las estrategias de reducción de daños. El centro de esto debe estar puesto en la persona en su singularidad, más allá del tipo de adicción de la que padezca.

Estas instituciones bien sean públicas o privadas donde se desarrollen las actividades de internamiento, deberán establecer en lugares que sean visibles para todos aquellos usuarios, y particularmente para la persona que resulta internada y su familia, un letrero que contenga el siguiente texto: Ley Nacional de Salud Mental (26.657)¹⁷. Dentro de los objetos de esta Ley, se busca garantizar los derechos de los usuarios. De este modo, se puede obtener información del referido texto legal y proceder a instaurar denuncia en caso de que evidencie su incumplimiento llamando al número de teléfono que a tal efecto establezca el ordenador de cada jurisdicción y la autoridad local de aplicación.

Otros de los aspectos que se debe resaltar del internamiento, es que la información sanitaria correspondiente al paciente sólo podrá ser conferida a terceros en virtud de su consentimiento fehaciente. Si el paciente hubiera sido declarado "íncapaz", el consentimiento será otorgado por su representante legal. Todo paciente, que posea una plena capacidad o, sus representantes legales, podrá disponer directivas anticipadas sobre su salud mental, pudiendo de esta manera permitir o rechazar determinados tratamientos médicos y decisiones que se tomen con relación a su salud. Las cuales deberán ser aceptadas por el equipo interdisciplinario interviniente a excepción que aquellas que constituyan riesgo para sí o para terceros. Dichas decisiones deberán asentarse en la historia clínica y podrán ser revocadas. Estos aspectos mencionados y otros que encuentran un fundamento legal buscan siempre la protección del paciente al cual se le aplica el tratamiento (Olmo, 2013).

Conclusión

Al concluir este trabajo, podemos afirmar que la salud mental es algo muy importante dentro de la sociedad debido, a que la persona que goza de un buen estado de salud mental puede desarrollarse productivamente, trabajar, avanzar en el crecimiento de aptitudes y aprendizaje en definitiva aporta y se configura como pieza útil para la sociedad. Empero, no por ello se debe discriminar y excluir aquellas

¹⁷ Ley Nacional N° 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

personas que padecen de una enfermedad mental, debido a que en la actualidad las personas con trastorno mental o usuarias de los servicios de salud mental han sido excluidas del círculo social, sus derechos vulnerados y el desarrollo de su autonomía obstruido. Es decir, no se han respetado los tratados internacionales que contemplan los Derechos Humanos fundamentales de estas personas. Siendo el Derecho a la Salud un Derecho Fundamental con un rango Constitucional.

En atención a lo expuesto considero que la salud mental es esencial para el desarrollo personal de cada persona y para su utilidad como ser humano dentro de la sociedad. Para garantizarla, el Estado debe ofrecer una legislación que prohíba la ejecución abusiva de juegos de azar, el consumo de drogas y alcohol como principales adicciones, educando a las personas desde el núcleo familiar acerca de los efectos nocivos que produce. Y en caso de que la persona cruce por un padecimiento mental, atenderlo con especial cuidado y sin aislarlo del núcleo familiar hasta que este se encuentre en un estado estable de salud, para así proceder a la reinserción en la sociedad.

Capítulo 2: La ludopatía como trastorno mental regulado en el ordenamiento jurídico y el Derecho Comparado

Introducción

Desde la época de 1977, una vez que se legalizaron los juegos de azar en España, estos han venido convirtiéndose en un gran problema psicosocial, encontrando conductas de juegos que, aunque desde sus inicios le son atribuibles los caracteres positivos que se reflejan en estas prácticas. Con el transcurrir de los tiempos las personas terminan por perder su identidad transformándose de esta manera en un acto totalmente alienante. Teniendo en cuenta que, al hablar de juego, se hace referencia a todas aquellas actividades en las que se arriesguen cantidades de dinero u otros objetos que sean evaluables económicamente de cualquier forma, sobre resultados futuros e inciertos dependiente en alguna medida del azar, y que permiten sus transferencias entre los particulares. Lo cual se considera, independientemente de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sea exclusiva o fundamentalmente de suerte evite o azar, donde los premios que se obtienen en caso de ganar podrán ser en metálico o especie dependiendo de la modalidad de juego.

Como es sabido, en la actualidad los juegos de azar han ido incrementando de forma exorbitante, donde todas las personas de la comunidad pueden verse expuestas a participar en ellos, debido a su promoción o publicidad, la persona se puede ver estimulada a la práctica de estos juegos motivada por la ganancia que puede obtener. Desde un inicio la persona juega de forma controlada hasta que incurre en la patología denominada ludopatía, cuyos efectos traen consecuencias nocivas para la salud, para el bienestar de la persona y su entorno. En el entendido de que una persona que padece este trastorno mental en ocasiones es discriminada, y se enfrenta a problemas en el ámbito familiar, educativo, laboral y afectivo, en general afecta a su desarrollo dentro del círculo social.

Ahora bien, frente a este problema que aumenta cada vez más, diversos países han creado programas donde se desarrollan medidas con las cuales se busca prevenir, y en ocasiones prohibir los juegos de azar, es por ello que el presente trabajo se aboca en estudiar aquellas legislaciones donde se consagran las mencionadas medidas con las que se busca atacar esta problemática. Siendo este un padecimiento que afecta tanto a la población adulta como a los jóvenes, también se procederá a analizar los riesgos en los que se encuentran los adolescentes con relación a los juegos online y los factores que determinan la ejecución en la práctica. Siendo la ludopatía reconocida como una enfermedad o trastorno mental por parte de la Organización Mundial de la Salud (OMS) desde 1980. También aparece reconocida de forma semejante en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos

Mentales de la Asociación Americana Psiquiatría. Tratándose entonces de una alteración que sufre persona, caracterizada por la necesidad de jugar de forma incontrolable, siendo en consecuencia una adicción para el jugador compulsivo que ya no solo juega por ganar, sino simplemente por el placer de jugar. Ocasionando no sólo problemas de salud, sino también familiares, financieros, legales, entre otros. En atención a ello en este capítulo se analizará lo referente a la ludopatía en el derecho comparado, y la regulación que se establece con relación a esta materia.

2.1. La Ludopatía como trastorno mental a ser regulado

Para atender a su definición, se hace necesario analizar lo expuesto por la Real Academia Española (RAE), la cual expone que la ludopatía es identificada como una adicción patológica a los juegos electrónicos o de azar. Lo cual no engloba a aquellas personas que se dedican mucho tiempo al juego, sino más bien a aquellas que se les hace imposible controlar sus prácticas, aun cuando esto afecte fuerte y seriamente el funcionamiento personal, familiar, financiero, ocupacional y social de los mismos. En estos casos se pierde el control de tal magnitud, que no solo opera para dejar jugar cuando se está apostando o el poder mantenerse sin apostar en un juego determinado, sino que se prevé una falta de control que engloba todos los ámbitos de la vida generándose de esta manera un marcado círculo vicioso. Por un lado, encontramos que la persona que desempeña una fuerte inclinación a los juegos necesita cada vez más dinero, gastándose el sueldo que ha obtenido producto de su trabajo, dinero que es destinado para el mantenimiento y sustento del hogar, le pide prestado dinero a amigos o a entidades bancarias, procede a empeñar bienes. Incluso en los casos más fuertes la persona consumida por el descontrol puede desarrollar actividades delictivas. Es por ello que consideramos que el sujeto actúa en su diario vivir bajo el precepto de no ser descubierto, de recuperar las sumas exorbitantes de dinero que ha perdido, o tener simplemente la necesidad de celebrar vivencias, de olvidar, o de huir de los problemas.

De lo antes expuesto se puede colegir que la ludopatía o adicción a los juegos con apuesta es un fenómeno que presenta gran complejidad, con consecuencias psicológicas, familiares, laborales, económicas y sociales, que no solo producen un efecto con relación a la persona que juega, sino que se hacen extensivas a su familia, y a su ámbito de desarrollo inmediato. En lo que respecta a la escuela, el trabajo y a la propia comunidad, en muchos casos la persona que descontroladamente se dedica a los juegos es vista por la sociedad como un vicioso. Se ha estimado que la adicción a los juegos afecta entre 10 y 17 personas, donde pueden incluirse a cónyuges, a los hijos, las amistades, la familia extensa, los empleadores, los compañeros de trabajo, los acreedores y las agencias de seguro (Choliz, 2014).

También es necesario observar que la ludopatía, se encuentra dividida por fases, donde encontramos, la etapa de ganancia, que proporciona felicidad, éxtasis y puede durar meses o años, la etapa de pérdida, donde la persona se encuentra en un estado que le influye a arriesgar todo para poder seguir jugando con el único propósito de recuperar su dinero. Y finalmente la etapa de desesperación, en la cual el juego pasa a convertirse en la vida del jugador es aquí donde se toca fondo, y se puede pensar en la opción de no jugar más.

De lo anterior puede colegirse que, en la ludopatía, o su diagnóstico, no solo se debe considerar el número de veces que la persona juega, sino también la cantidad que se podría jugar. Por lo que resulta complejo determinar si estamos frente a una enfermedad como esta que cada día ataca a más personas, perjudicando su bienestar, economía y estabilidad en la sociedad. Ya que se debe proceder a una evaluación de conformidad a su realidad económica y a como se afectan las mencionadas relaciones sociales, afectivas, laborales y de familia. Un caso a modo de ejemplo que puede mencionarse es aquel evento notorio y público de padres o adultos, que tienen a su cuidado menores de edad. Los cuales cuando dejan a los niños largos tiempos en el cuidado de otras personas que se dedican al trabajo en guarderías o simplemente proceden a abandonar a los niños dentro de los mismos pasillos de los recintos de juegos todo esto con el propósito de ir a cumplir su objetivo fundamental que es el ir a apostar (Gutiérrez, 2013).

Aun cuando las consecuencias que se derivan del vicio a los juegos de azar son tan adversas, ya que traen fuertes y variados problemas con relación a la persona que juega y su entorno, en México se ha llevado a cabo poca investigación referente al tema, para así poder conocer con un fundamento científico, cual es la situación real de la ludopatía. Los estudios que se han realizado y con los que se cuentan en la actualidad, son efectuados con personas que asisten a tratamientos o a grupos de ayuda mutua en instancias públicas y privadas. Siendo los resultados obtenidos parciales y poco concluyentes. (Chóliz, 2014).

En atención a todas las variantes que se han explicado, es que podemos proceder a indicar que la ludopatía es una enfermedad crónica que no discrimina edad, nivel cultural, sexo, posición económica, y no solo puede determinarse como un vicio. Todos los problemas que se plantean debido al creciente desarrollo y aceptación del descontrolado y excesivo uso de los juegos de azar, está en conocimiento de las autoridades del Estado y los legisladores. Ya que en caso contrario no se prohibiría, a través de la normativa aplicable, la entrada a los recintos de juegos apuestas a menores de edad, aceptando y reconociendo tácitamente la peligrosidad de los juegos de apuesta.

Dentro de este punto, resulta indispensable destacar lo referente al Manual de Diagnóstico, y Estadísticos de los trastornos mentales, incluye al juego patológico dentro de ellos padecimientos, que se encuentran relacionados con sustancias y trastornos adictivos, definiéndolo de esta manera como un comportamiento problemático, persistente y recurrente. Por lo tanto, se expresa que la conducta de juego activa funciones cerebrales y provoca algunos síntomas similares a los producidos por el consumo de drogas.

Con relación a la clasificación internacional de enfermedades, se ubica al juego patológico dentro de los trastornos de los hábitos y del control de los impulsos, y lo identifica como la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuesta que afectan casi todo el entorno de la vida de la persona. En dicho ámbito es donde se evidencia fuertes problemas, siendo este problema proliferado grandemente en la sociedad actual, conviene también analizar la normativa que se ha abocado a su regulación (Organización Mundial de la Salud, 2008).

Cabe también mencionar que, con respecto al ámbito clínico, el uso de la categoría juegos patológicos, necesita la realización previa de un estudio clínico, donde se identifiquen los criterios de diagnóstico correspondiente. En tanto para fines de la investigación o perfiles sociológicos, se puede hablar de dos categorías, clínica y subclínica, juego problema o probable juego patológico, con el fin de no abusar o exceder el uso de la categoría diagnóstica

Uno de los juegos que en la actualidad hace que las personas gasten grandes cantidades de dinero, cuando incursiona en los juegos de azar son específicamente las máquinas tragamonedas. El mencionado dispositivo, funciona con base a los principios de la psicología motivacional y del aprendizaje. Debido a que las personas se encuentran en establecimientos de fácil acceso, donde las apuestas son de bajos costos, la recompensa o ganancia es obtenida de forma inmediata y su obtención puede ser variable cuando más se pierde más se acerca a la posibilidad de ganar. Haciendo que se configura una ilusión de control donde se prevé una aparente predicción en la probabilidad de obtener la recompensa, y las condiciones físicas y de ambientación que posee el establecimiento como sonidos luces y colores. Todo ello, refuerza un estado de activación psicológicamente y de respuesta condicionada (Chóliz, 2014).

Es importante destacar que la clasificación del juego patológico ha sufrido modificaciones y algunas puntualizaciones a través del tiempo, es por ello que el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, lo ha ubicado en la categoría de trastornos de control de impulsos, y se erige como la adicción de los años noventa. Así como también el padecimiento más frecuente entre los

trastornos de control de impulso. Es por lo tanto en las actuales versiones del manual antes mencionado, el juego patológico se encuentra integrado a la clasificación de trastornos relacionados con sustancias y conductas adictivas.

Es a partir de 1980 cuando se da la incorporación del juego patológico dentro de los trastornos por control de impulso no especificados, cobra con ello mucha importancia el estudio de esta problemática con lo que se da inicio a la ejecución de estudios dirigidos a conocer su prevalencia en la población principalmente en Norteamérica y Europa. Para poder identificar sus características, clínicas, y tratamiento y consecuentemente su regulación legal, ya que esto puede atacar el problema emergente (García; Buil y Solé, 2014).

Dentro de este punto conviene indicar lo referente a la Ley 13/2011¹⁸, de 27 de mayo, donde se consagra la regulación del juego. La mencionada Ley en su preámbulo prevé que desde la despenalización del juego en el Decreto Ley 16/1977¹⁹, de 25 de febrero, donde se regulan lo referente a los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, evite o azar y también las apuestas. Asimismo, debido fundamentalmente a la irrupción de los nuevos servicios que proporciona la comunicación electrónica y el uso de los nuevos juegos interactivos por medio de plataformas de internet, ha cambiado de forma sustancial tanto en España como en otros países de su entorno, la concepción tradicional de los que entendía por juego. En años atrás puede evidenciarse que el régimen jurídico aplicable a los juegos ha sufrido pocos cambios. Sin embargo, actualmente como efecto de la mencionada irrupción referente a las apuestas y juegos a través de internet y al verse comprometidos los límites territoriales ya que estos son superados, la doctrina del Tribunal de Justicia de la Unión Europea ha señalado la necesidad de establecer una oferta dimensionada de juego. En paralelo a esta intención de cambio, han surgidos nuevos operadores en el mercado del juego para los que las leyes vigentes no ofrecen una respuesta obligatoria adecuada. Es por lo tanto la carencia de los instrumentos legales que sean adecuados para brindar respuesta a los interrogantes que surgen diariamente ante la nueva situación del mercado. Lo que produjo dentro del sector del juego la necesidad de señalar nuevos mecanismos de regulación con los que se pueda dar seguridad jurídica tanto a los operadores como a los participantes en los diferentes juegos, sin excluir la imprescindible protección que se debe aplicara los menores de edad.

¹⁸ Ley 13/2011 sobre Regulación del Juego. Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado, 29 de mayo de 2011.

¹⁹ Decreto Ley 16/1977. Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado, 07 de marzo de 1977.

El artículo 1 de la mencionada Ley²⁰, establece que el objeto de esta es regular lo referente a la actividad del juego, en sus diferentes modalidades, que sean desarrolladas dentro del ámbito estatal. Ello se establece con el propósito de garantizar la protección del orden público, aumentar la lucha contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de los menores y salvaguardar los derechos de las personas que participan en los juegos sin que con ello se perjudique lo establecido en los estatutos de autonomía. Por otro lado, la ley regulará la actividad del juego, cuando esta es realizada por medio de canales electrónicos, informativos, telemáticos e interactivos, donde los medios presenciales deberán tener un carácter accesorio. Así como también aquellos juegos que son desarrollados por entidades designadas por Ley para que se puedan realizar determinadas actividades sujetas a reserva, con independencia al canal de comercialización de aquellos.

Como es notable actualmente estamos viviendo un momento de auténtica expansión y crecimiento del juego como una actividad económica y social, especialmente desde que se produjo la aparición y consiguiente desarrollo de las nuevas modalidades de juegos online. Aunque a pesar de las crisis económicas sin duda alguna han afectado el gasto que se efectúa con relación al juego, ante el presente crecimiento surge por ello la necesidad de establecer un marco regulatorio que se aplique a los juegos de azar (García; Buil y Solé, 2014).

En atención a lo expuesto conviene indicar lo previsto en el artículo 5²¹ de la Ley que estudia en este punto, donde se prevé la regulación de los juegos, donde es el Ministerio de Economía y Hacienda, el que procederá a establecer la reglamentación básica para regular el desarrollo del juego. Y en caso de que se trate de juegos esporádicos, establecerá las bases generales para poder aprobarse su práctica y desarrollo. Por el otro lado el establecimiento de los requisitos que se plantean para el desarrollo del juego o su modificación será entendida según corresponda, como una autorización de nuevas modalidades de juegos o como modificación de las existentes. Aunado a ello consagra el estudiado artículo que cualquier forma de juego que no se encuentre regulada será considerada como prohibida. Y la regulación a las bases, dependiendo de la naturaleza que posee el juego, preverán indicar cuales son los requisitos para evitar el acceso a los menores e incapacitados, e impedir la utilización de imágenes, mensajes u objetos con los que se pueda vulnerar, de forma directa o indirecta la dignidad de las personas, los derechos y las libertades fundamentales. Así como cualquier tipo de forma de discriminación racial o sexual de las personas, de incitación a la violencia o la ejecución de delitos.

²⁰ Artículo 1 de la Ley 13/2011 sobre Regulación del Juego. Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado, 29 de mayo de 2011.

²¹ Artículo 5 de la Ley 13/2011 sobre Regulación del Juego. Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado, 29 de mayo de 2011.

Dentro de este punto es indispensable, estudiar de forma breve lo previsto en el Programa de Autoexclusión para Ludópatas de las Salas de juegos de Azar Dependientes de la Dirección General de Casinos del Estado, este programa posee como objeto ser insertado dentro de las políticas de responsabilidad social de la Dirección General de los Casinos. Constituyéndose de esta manera en un instrumento de apoyo indirecto aplicado a personas que se encuentran afectadas por la enfermedad de Ludopatía y hayan decidido voluntariamente autoexcluirse de concurrir a las salas de juego de azar dependientes de la Dirección General de Casinos del Estado. En cuanto a los sujetos que se encuentran comprometidos dentro de este programa, se encuentran aquellas personas que son afectadas por la enfermedad de ludopatía, y que mediante una decisión personal o en virtud o no de la presentación del certificado médico, decida autoexcluirse de participar en los juegos de azar que sean de competencia de este organismo. En caso de que se presente la solicitud de autoexclusión, deberá ser efectuada de forma directa por el interesado o por el curador interino o definitivo que ha sido designado, dicha solicitud, en referencia a alguna de las Salas de Juego de Azar, se considerará realizada respecto de las restantes Salas de Juego de la Dirección General de Casinos. Al suscribirse a este importante programa, trae algunas implicaciones, debido a que se tiene en cuenta la voluntad de autoexclusión de dichas Salas de Juego, hasta una nueva comunicación por parte del interesado en sentido contrario, o por el transcurso de un término de 2 años, cuyo vencimiento determina la caducidad de la solicitud y sus efectos. Una vez que la persona ingrese al programa, esto trae considerables efectos, debido a que la persona que presente la solicitud asume la responsabilidad respecto de la verdad de la información que proporciona. Asimismo, asume el compromiso de colaborar, para que se pueda reconocer e identificar en las salas de juego comprendidas en el programa. Por otra parte, la persona autoriza a la Dirección General de Casinos a emplear la fuerza pública en caso de que se niegue a retirarse voluntariamente de los establecimientos, luego de ser identificada. También se autoriza a la Dirección General de Casinos a remitir una copia de la solicitud de autoexclusión, al Programa de Prevención y Tratamiento del Juego Patológico que se aplica y desarrolla en la Clínica Psiquiátrica de la Facultad de Medicina, entre otros efectos que derivan de la aplicación de este programa (Chóliz, 2014).

2.2. Propuesta de Regulación del Juego en España como Sistema de Prevención de la Adicción al Juego

Como se ha indicado anteriormente el juego en España ha adquirido un crecimiento extraordinario, tanto económica como socialmente, donde evidencia una fuerte expansión a partir de la Ley 13/2011²² donde se autoriza el juego online. A este hecho se le debe unir la ausencia de regulación

²² Ley 13/2011. Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado, 29 de mayo de 2011.

de la publicidad que el caso del juego online llega a ser intrusiva, lo que trae como consecuencia la incitación a pautas de consumo disfuncionales, las cual conduce o dirige a la aparición de problemas concernientes a la adicción del juego (Salaberria; Báez y Fernández, 1998).

Por otra parte, el gasto que se efectúa por la práctica de juegos legales de azar representa alrededor del 2,4% del PIB. Lo relevante para este tema, es que el gasto que se genera no se distribuye igualmente entre la población, ni tampoco entre todos los juegos, sino que son los jugadores patológicos los más gastos en dinero realizan debido al deseo descontrolado y excesivo de jugar.

De esta manera el juego se constituye como una actividad lucrativa para las empresas que se encargan de gestionarlo, puesto que está diseñado para obtener beneficios económicos, que se generan en virtud de las pérdidas de los jugadores. De lo mencionado, cabe indicar que no se ponen en marcha auténticas medidas preventivas relacionadas con la adicción del juego, contrario a ello nos encontramos frente a una espiral de promoción de patrones de juegos excesivos, debido a que es la forma más lógica de poder obtener mayores beneficios económicos. De esta manera se entiende que no existe una conciencia social, ni de lo grave del problema referido a la adicción al juego, ni mucho menos de la responsabilidad que tienen los diferentes agentes que se encuentran implicados en el juego, siendo todo esto determinante para prevenir el surgimiento de la ludopatía. Tomando en consideración que habitualmente se reitera la responsabilidad que recae sobre los jugadores, cuando es un hecho que las personas adictas al juego son consideradas como incapaces para controlar dicho comportamiento, especialmente en un entorno donde de forma continua se le está incitando al juego. Siendo estos factores estimulantes al juego, los que ocasionan que aquellas personas sin ningún tipo de patología lleguen a desarrollar una enfermedad mental autentica como lo es la adicción al juego (Choliz, 2014).

Aunado a ello las nuevas modalidades de juegos esencialmente la online, que actualmente se encuentran en un desarrollo diario, así como la forma en que son promocionadas, se configuran como más adictivas con relación al juego presencial. En la medida de que comparten aquellas características que hacen que el juego se convierta en una actividad adictiva, al tiempo que se potencian dichos efectos con otros elementos cuyas consecuencias conducen más rápido a la adicción como lo son la mayor accesibilidad, comodidad, privacidad entre otros.

Por otro lado, la aparición violenta y repentina del juego online está provocando, que el sector de juego tradicional, este en constantemente reaccionando, con fórmulas de promoción del juego. Con lo que se evidencia una potencia a los efectos adictivos de algunos de los más peligrosos. Como lo es por ejemplo los grandes premios que se acumulan y el incremento en la disponibilidad y ofertas del

juego, que son algunas de las variables principales que se identifican dentro del juego excesivo y patológico (Salaberria; Báez y Fernández, 1998).

Desde el momento en que se ha legalizado el juego online, tanto la publicidad del juego como las técnicas promocionales han sido objeto de un fuerte incremento muy considerable. Es por ello que en definitiva puede afirmarse que en la actualidad existe una autentica presión para el consumo, al mismo tiempo que se presenta al juego exagerando la probabilidad real que se posee para ganar o que se pueda convertir en una actividad profesional, especialmente para jóvenes. Lo cual es muy imprudente con respecto a la economía actual y más aún en referencia al surgimiento o aparición de trastornos adictivos en la juventud. Todos estos factores, antes señalados con unión a la baja percepción de riesgo que se tiene a nivel social sobre el juego, están cada día promoviendo pautas de juego disfuncional que pueden tener como principal efecto la aparición de muchos casos de adicción al juego, si no se ponen en práctica nuevas medidas de prevención (Choliz, 2014).

El juego es una actividad que puede tener riesgos para la salud, debido a que a pesar de la existencia de diferencias personales con relaciona la vulnerabilidad, la actividad del juego es determinada como la causa final y el principal responsable de la ludopatía debido a los efectos adictivos que se encuentran insertos en él. Lo mismo ocurre en el consumo de sustancias para las drogodependencias o la bebida para el alcoholismo. Es por lo tanto la adicción al juego es una enfermedad mental que trae consigo graves consecuencias, en un porcentaje importante de los casos (aproximadamente un 25% de los jugadores patológicos) cometen actos ilegales para conseguir dinero con el que pueda seguir jugando.

Como en cualquier problema de salud, individualmente en el caso de los trastornos adictivos, la manera más eficaz y efectiva de poder abordar el problema es a través de la implementación y ejecución de programas de prevención, teniendo en cuenta que los mencionados programas preventivos se deben llevar a cabo desde diversos ámbitos. Por lo que se distinguen dos tipos de iniciativa una educativa y otra política del juego. Las medidas educativas hacen referencia a las campañas de información y sensibilización, intervención en infancia, programas de intervención y prevención dentro del ámbito escolar, entre otros. En tanto que las políticas de juego hacen referencia a las iniciativas de la administración en lo que respecta a la regulación del juego. Ambas son muy importantes y necesarias y deben aplicarse y ser implementadas de forma coordinada por ante los poderes públicos. Es así como, la prevención no puede ser reducida a las medidas educativas. Puesto que la eficacia y efectividad de dichos programas, si no son complementados con medidas políticas de regulación, sería entonces

sumamente limitada, aun cuando se lleven a cabo la ejecución de campañas de información y concienciación. (García, Buil, Solé, 2014).

La prevención de la adicción al juego es incompatible con la promoción que actualmente se ha dado al juego, la cual se constituye como excesiva. Con lo que se configura entonces la necesidad de desarrollar políticas de regulación por parte de la administración debido a que el juego, como actividad económica, fundamenta sus beneficios empresariales en el consumo elevado. Siendo de esta manera el principal objetivo perseguido por todo programa de prevención de adicciones, procurar evitar que se establezcan patrones de comportamiento con cierto carácter de problemáticos o adictivos. En tal caso se busca establecer las condiciones que sean necesarias para evitar la aparición (o mantenimiento) de la adicción al juego. Donde el objetivo final se identifica claramente en instaurar un consumo controlado y no excesivo, para lo cual deben utilizarse las condiciones apropiadas, debido a que tanto la actividad del juego, como las circunstancias sociales y económicas actuales, son factores determinantes que nos conducen patrones de juego disfuncionales y adictivos.

Cabe destacar entonces que las propuestas que serán presentadas se concentran en las medidas de regulación que debería tomar en cuenta la Administración, tomando como fundamento los estudios y evidencias empíricas, así como las conclusiones que son presentadas por las investigaciones científicas. Tratándose de esta manera en acciones que solo pueden ser implementadas y desarrolladas desde los poderes públicos.

La propuesta que se presenta a continuación se centra en las medidas de regulación que debería tomar la Administración, basándose para ello en los estudios y evidencias empíricas, así como en las conclusiones de investigaciones científicas. Se trata de acciones que, tanto por la amplitud de estas, como por la necesidad de llevarlas a cabo de forma coordinada, sólo pueden desarrollarse e implementarse desde los poderes públicos (Salaberria; Báez y Fernández, 1998).

La propuesta de regulación del juego se encuentra articulada conforme a tres ejes, que, dentro de sus postulados, incluyen las principales variables responsables de la adicción al juego, donde el potencial adictivo puede verse reducido mediante la aplicación de medidas regulatorias apropiadas, las mencionadas propuestas son:

- Desarrollo del Reglamento de Publicidad y Estrategias Promocionales del Juego, el cual debe tener como principales propósitos el presentar de un modo veraz la información referente al juego y las consecuencias y afectaciones que tiene sobre la salud y el bienestar de las personas y el entorno que la rodea. Evitando así, la promoción de los juegos que sean considerados como los más adictivos,

tomando para ello las medidas necesarias con las que se puede evitar la publicidad y técnicas de promoción en colectivos que posean la especial característica de vulnerabilidad.

- Regulación de la oportunidad del juego (disponibilidad y accesibilidad del juego), independientemente de las diferencias en el potencial adictivo que se presenta en los diferentes tipos de juegos. Es una propuesta conforme a la cual el acceso al juego es considerado como una de las principales variables implicadas en la adicción y las más importante en lo que refiere a la tarea de prevenir dicho trastorno (Choliz, 2014).

Lo antes mencionado también se puede constatar no solo en el juego, sino también en el resto de los trastornos adictivos que perjudican la salud y el bienestar de las personas como lo son la drogodependencia, el alcoholismo y el tabaquismo. De igual manera se trata de una variable cuyo control puede ser ejercido de forma apropiada por parte del gobierno. Debido a que solo con medidas que son llevadas a cabo por la administración se puede llegar a conseguir un control efectivo de la accesibilidad, porque tanto el sector como los jugadores patológicos tienen la tendencia contraria a incrementar la disponibilidad y accesibilidad con respecto al juego.

- Desarrollo del Reglamento General de los Juegos, donde se adapten tanto las características estructurales de los juegos que son más adictivos, como los condicionantes ambientales en los que se desarrollan. Ello se establece, con el firme propósito de favorecer un patrón de juego responsable o, al menos, poder con ello, reducir en la medida de lo posible la probabilidad del juego excesivo, compulsivo o patológico.

Teniendo en cuenta que todos los juegos autorizados deberán ser incluidos o incorporados dentro de un catálogo general en el que se especifiquen de forma clara cuales son las condiciones del juego. Desarrollándose también herramientas, como la tarjeta inteligente de juego, que servirá como un mecanismo de control del juego, así como tener en cuenta los diferentes tipos de juego respecto a su potencial adictivo (Choliz, 2014).

2.3. El impacto de los juegos de azar en los adolescentes

Hoy en día los juegos de azar online se han convertido en una actividad, muy popular dentro de los jóvenes. Sin embargo, desde hace un tiempo, se ha venido observando un incremento muy notable con respecto al número de jóvenes que se encuentran sufriendo o están al borde de la ludopatía. Con relación a otros consumos de riesgo, como lo es el de tabaco y el alcohol, se han generados amplios consensos, sobre la necesidad de alertar acerca de los daños asociados a y de esta manera proceder a prohibir el acceso de los menores de edad, promoviendo de esta manera un consumo responsable. En

tal sentido la Comisión Europea 2014, ha hecho una importante exhortación dirigida a los Estados miembros para que estos promuevan medidas adecuadas a la realidad por medio de las cuales se minimicen los riesgos que derivan de los juegos de azar online. Donde el propósito general y esencial es preservar la salud y elevar el nivel de protección de todos los ciudadanos, particularmente los menores, frente a aquellos riesgos que puedan derivarse de una participación excesiva en las apuestas online (García; Buil y Solé, 2015).

Como es evidente para la generación actual de adolescentes, la utilización de los medios de comunicación contribuye de manera muy decisiva a la creación de unos determinados contextos, donde surgen nuevas relaciones e interacciones comunicativas. Los mencionados jóvenes han nacido y crecido rodeados de pantallas y en su convivencia diaria se encuentran con múltiples dispositivos a su alrededor. Con lo que se encauza la interacción dentro de las redes sociales a la vez que albergan contenidos específicos o de carácter comercial y lúdico, como sabemos hoy en día casi la mayoría de los jóvenes tienen acceso a la tecnología por lo que manejan dispositivos, se introducen en el ámbito de las redes sociales. Estando así, expuestos a contenido que estimulan el deseo de entrar al mundo de los juegos.

Cabe destacar también que la actividad de ocio de los adolescentes, incluyen un gran número de juegos online, donde su éxito e importancia se ha difundido fuertemente en los últimos años. Dentro estos encontramos a los juegos de azar dentro de una posición muy destacada. Los mencionados juegos, son aquellos en los cuales la posibilidad de ganar o perder se encuentra condicionada de forma decisiva y determinante por el azar, y no depende de manera exclusiva de la habilidad desempeñada por el jugador. En algunos juegos de azar como los de lotería, el bingo, y la mayoría de las máquinas tragamonedas los resultados finales son aleatorios e impredecibles. También podemos encontrar otros juegos de azar, como son las apuestas deportivas, en los que el uso de habilidades y conocimiento puede ser considerado como una ventaja sobre otras personas que se dedican a estos juegos, de forma que aquí encontramos cierta previsibilidad en los resultados. (García, Buil, Solé, 2015).

El juego de azar tiene una dimensión económica cuyo punto de partida se encuentra en correr el riesgo, lo que significa apostar, y consecuentemente ganar o perder, en función del resultado. Es por ello que el éxito o fracaso posible supone un potente valor motivacional. El término juego online incluye de forma exclusiva a los juegos de azar online donde se presenta una concurrencia entre el azar y el riesgo económico, a los que puede accederse mediante una plataforma operativa en Internet. Mayormente los estudios que se concentran en los hábitos de juego de los adolescentes se han realizado

en Estados Unidos, Canadá, Reino Unido y Australia, aunque en los últimos años se han llevado a cabo estudios en diversos países de Europa. Dentro de la juventud, el empleo y la utilización de los juegos de azar es un hecho que cada vez va en aumento. Aunque estos se han visto tradicionalmente como una actividad de adultos, se evidencia una fuerte popularidad entre adolescentes que se introducen en diversos juegos de azar a pesar de que están prohibidos para los menores de 18 años y no regulados. Este hecho posiblemente es consecuencia del aumento que se experimenta con respecto a la aceptación social de los juegos de azar y la abundante publicidad que lo promociona.

Se puede afirmar entonces que la nueva generación de adolescentes ha sido la primera que ha crecido dentro de una sociedad en la que los juegos de azar se encuentran ampliamente aceptados y son fácilmente reconocidos como un entretenimiento. En relación con los países anglosajones, esto ha ocurrido con mucha anterioridad y más ampliamente que en otros (Chóliz, 2014).

La participación del adolescente en los juegos de azar puede verse continuamente como una participación social, ocasional, recreativa, y la implicación excesiva hasta el punto de llegar a convertirse en una actividad compulsiva, patológica o desordenada. Considerándose un juego seriamente problemático. Atendiendo a esta gran problemática, se hace preciso indicar que los adolescentes empiezan a jugar movidos por un conjunto de razones que van desde las ganancias posibles, el placer, el contexto social y el escapismo. Para algunos menores el jugar se traduce en un medio para poder escapar del control parental y poder mantener una relación de igualdad con otros adolescentes.

Entre los distintos factores que inciden en la disposición de jugar o seguir un juego, se pueden encontrar la frecuencia de los eventos sobre los que se apuesta, el número de situaciones que acercan a la persona a ganar, los efectos de luces y colores, los efectos de sonido, la accesibilidad, la publicidad, las reglas del juego, entre otros. También afectan la privacidad, los buenos resultados, la alta velocidad del juego, la fiabilidad de los pagos, el dinero ganado de prima, el reclamo sexual, los gráficos y el anonimato, una vez que el joven se encuentre frente a todo esto elemento sentirá cierto placer, cierto riesgo aparte de la ganancia que lo incitan a seguir jugando (García; Buil y Solé, 2015).

La mayoría de los sitios web, donde se pueden practicar los juegos de azar permiten y animan a jugar sin dinero a modo de práctica o de prueba. Los expertos convienen en indicar que estas páginas web son las inicializadoras de la práctica del juego. Ya que anima a jugar sin dinero lo que no pesa en los jugadores la responsabilidad de perderlo, pero una vez han probado el juego se sienten animados y estimulados a arriesgar y entonces es cuando apuestan dinero. Esto también ocurre con los menores de

edad, que comienzan a jugar en estos sitios. No es necesario arriesgar el dinero propio, aunque en la web se da información sobre las pérdidas o las ganancias ficticias, en términos monetarios.

Ahora bien, como este problema ha afectado a diversos países del mundo, se pueden encontrar varios de ellos que cuentan con una normativa referente a la ludopatía. En los que el enfoque principal se encuentra dirigido a implementar medidas adecuadas con las que se pueda eliminar las conductas ludópatas a través de restricciones a los juegos de azar y a sus diversas formas de manifestación y también a la implementación desarrollo y aplicación de planes o programas de prevención. Dentro de estos países encontramos a Argentina donde en la Provincia de la Rioja, al igual que en las Islas Baleares de España y en Perú, se instauran medidas preventivas con las cuales se busca combatir esta creciente enfermedad. Estas medidas pueden evidenciarse principalmente en carteles, publicidad, e información. Por lo tanto, es en Argentina donde existe la prohibición de ingreso de menores de 18 años y a personas sobre las cuales existan sospechas razonables de que poseen dependencia a la estudiada patología. También se prevé el derecho de cualquier persona a solicitar de forma voluntaria a los operadores de las salas de casinos o casas de juego la incorporación a la lista de jugadores que tienen prohibido su ingreso a la sala y a la participación en los juegos de azar. Estas medidas también son aplicadas en España, a lo cual se suma la prohibición de ingreso que recae sobre personas que presentan síntomas de embriaguez o de intoxicación debido al consumo de drogas, u otros síntomas de disminución de su capacidad volitiva (García; Buil y Solé, 2014).

Igualmente es en España donde los propietarios de casinos u operadores de las máquinas de azar tienen prohibido conceder créditos, así como también conceder bonificaciones o jugadas de carácter gratuito. Estos postulados son muy parecidos a la legislación mexicana, donde los permisionarios no podrán otorgar crédito, de forma directa o indirectamente, a las personas que apuestan en juegos o son participantes de sorteos en el desarrollo de las actividades emanadas del permiso. Por otro lado, Perú no ha sido la excepción con estas restricciones para la prevención de los juegos de apuestas que conducen al sujeto a la ludopatía, así como se establece que, los operadores tienen prohibido realizar cualquier tipo de promoción fundamentada en la distribución gratuita de fichas de juego a los ciudadanos. De lo expuesto puede colegirse, que, tanto en la materia preventiva como restrictiva, que varios países donde ya se ha incorporado el combate ejercido contra la ludopatía dentro de las políticas públicas de su gobierno. Es por lo tanto una enfermedad muy seria que afecta la vida y el bienestar de las personas, donde cada Estado debe esforzarse por combatirla debido a que solo destruye a quien la padece, sino también a todo aquellos que la rodean.

Conclusión

Al concluir el presente trabajo, es necesario considerar que se entiende por ludopatía a toda adicción patológica que posee una persona con relación a los juegos electrónicos o de azar, no tratándose en este caso de aquellas personas que se dedican mucho tiempo al juego, sino más bien a aquellas que se les hace imposible controlar su práctica. Aun cuando sus efectos perjudiquen fuertemente el funcionamiento personal, familiar, financiero, ocupacional y social de los mismo. Es por ello que el ludópata es incapaz de dejar de jugar, incluso a pesar de que este pueda conocer o no los riesgos de su conducta, tenga el conocimiento de qué es lo que tiene que hacer para superar su problema, y sufra en sus propias carnes las consecuencias de su juego excesivo. Encontrándose de esta manera con un evidente conflicto de intereses, ya que el juego excesivo es económicamente rentable para algunos, pero la principal causa de enfermedad de otras personas.

Ahora de lo esbozado anteriormente, es conveniente indicar que diversos países con el propósito de enfrentar este gran problema han desarrollado normativas propuestas y programas con los cuales se evita el acceso a los juegos y la prohibición de aquellos que pueden comprometer la salud mental de las personas. Frente a este problema que afecta tanto a la persona que lo sufre como a su entorno social en general, se considera que los Estados deben desarrollar y aplicar de forma efectiva una normativa específica donde controle el acceso a los juegos y se prohíban aquellos que puedan generar una dependencia a ellos. Asimismo, es menester que se trate clínicamente al ludópata, y se desarrollen campañas publicitarias donde se refleje el riesgo al practicar estos juegos y las consecuencias que genera.

Capítulo 3: La regulación de la ludopatía en los diferentes ordenamientos provinciales

Introducción

El juego es un ejercicio que los seres humanos practican de manera recreativa y que está presente desde el momento en que las personas nacen hasta que mueren. En principio esta actividad es muy importante para el desarrollo del niño, tan relevante que es considerado un derecho fundamental en nuestra legislación. Sin embargo, ya adulto, el juego puede convertirse en un grave problema para quien lo practica reiteradamente. Se habla de juegos de azar, es decir, de aquellas personas que frecuentan casinos, salas de juegos, hipódromos etc., a aquellas actividades que se efectúan con el fin de obtener dinero de estas. Tan grave puede ser el practicar esta actividad en reiteradas ocasiones, que puede convertirse en una adicción para quien lo practica, esta patología recibe el nombre de Ludopatía.

En el presente trabajo se realizará un análisis de la importancia que tiene la ludopatía, conocida como la enfermedad de los juegos de azar en nuestro país. Es importante destacar que, aunque muchos consideren a la ludopatía como algo no tan grave, sí lo es, pues además de ser una enfermedad reconocida por la Organización Mundial de la Salud (OMS), esta puede llegar a traer grandes consecuencias a la vida del afectado.

En los últimos años esta enfermedad ha aumentado notablemente debido a las personas que frecuentan los casinos y salas de juego, aunque la práctica de esta no sea considerada una actividad ilícita es necesario que haya una contención efectiva por parte del Estado. Para ello se analizará el problema del juego compulsivo y las maneras en que esta puede ser prevenida con la actuación de diferentes actores sociales como la familia y el Estado.

También, se tomará en cuenta que, aunque sea una patología completamente desarrollada en nuestro país, no ha recibido la mayor atención posible, puesto que a nivel Nacional no se encuentra regulada, sino solo a nivel provincial. Por todo ello, es preciso esbozar las medidas estatales para promover el juego responsable, se bosquejará sobre los problemas del juego compulsivo y se señalarán las medidas de autoexclusión existentes y se realizará un examen en el cual se resalte la importancia de que exista una regulación de esta temática a nivel nacional.

3.1. Regulación de la Ludopatía en el ámbito provincial

En el transcurso de la historia, las personas han considerado como una práctica común y corriente la realización de juegos de azar, bien sea para distraer la mente o para pasar un momento diferente, sobre todo en nuestro país. Sin embargo, muchas veces ignoran que la adicción a los mismos es considerada una enfermedad, reconocida incluso, por la Organización Mundial de la Salud (OMS). Esta enfermedad es conocida como Ludopatía.

Resulta necesario destacar que la Organización Mundial de la Salud (OMS) ha establecido que la ludopatía: “Es un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas. Los cuales dominan la vida del/la enfermo/a en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares (Fundación nuevas generaciones, 2015)”.

En la Argentina, no existe una regulación a nivel nacional que establezca medidas para contrarrestar este mal. Por lo que las únicas medidas que se encuentran en relación con esta temática son las determinadas en las normativas provinciales. De este modo, tenemos que la Ley 8.111 en su artículo 3²³ define la Ludopatía como aquella adicción patológica que tiene la persona y que está encaminada a los juegos de azar. Se puede decir que, un ludópata, es una persona adicta al juego y que no tiene la suficiente capacidad de contener la necesidad de apostar perdiendo el control de sus actos.

Asimismo, la Ley 8.986 de la Provincia de Tucumán²⁴, define la ludopatía como aquel trastorno de los hábitos y del comportamiento que está relacionado con la pérdida del control en cuanto a los juegos de apuestas. De tal manera que resulta adictivo y trae como consecuencia la perturbación a nivel personal, familiar, emocional y financiero del jugador.

La ludopatía es una conducta asumida por una persona que en reiteradas ocasiones practica o realiza juegos de azar y que con el transcurso del tiempo acarrea consecuencias severas en su vida familiar y social. Puesto que la conducta persiste y el trastorno es tan severo que la persona se subsume en la práctica de estos juegos dejando a un lado su vida común y afectando incluso su patrimonio. Esta problemática con el pasar de los años ha tomado gran relevancia sobre todo en nuestro país. Es por ello que es importante que la sociedad reconozca y tome conciencia de lo que implica esta enfermedad, y el Estado como garante de la seguridad y bienestar de sus ciudadanos tome las medidas pertinentes para brindar una contención efectiva de la misma (Eseverri, 2006).

²³ Artículo 3 de la Ley 8.111. Boletín Oficial de la Provincia de La Rioja. 19 de octubre de 2012.

²⁴ Ley 8.986 de la Provincia de Tucumán. Boletín Oficial de la Provincia de Tucumán. 07 de marzo de 2017.

Es alarmante el aumento de salas de juego en nuestro país, ya que, según un informe del programa de asesoría Parlamentaria, Fundación Nuevas Generaciones (2015):

Se estima que en la provincia de Buenos Aires se encuentra alrededor del 60% del total de las salas de juegos existentes en el país, convirtiéndola en la segunda Provincia con mayor cantidad de salas de juegos y la primera en cantidad de loterías y máquinas tragamonedas (p. 32).

Por lo que es considerada la provincia donde más se practican juegos de azar, este notable aumento se debe a un factor de suma importancia, el factor socioeconómico, quien es considerado el principal causante del impulso y crecimiento de la práctica de estas actividades. Es decir, que es este factor el que muchas veces conlleva a al crecimiento del número de personas que visitan las salas de juego. Bien sea porque la persona se encuentre en una crisis económica y busque una salida a ella al practicar estos juegos, o por considerar que al realizar los mismos se obtiene dinero fácil y rápido. Muchas veces las personas adictas también consideran esta práctica como sinónimo de éxito y bienestar, o simplemente para tener un status social, lo que conlleva a subsumirse más en estos eventos. Pero no solo es el factor socioeconómico el causante de esta patología también encontramos:

- Las practicas reiteradas e ilegales de este tipo de actividades que vienen acompañadas de una concepción social nueva o popular, es decir, la persona juega porque otros juegan, o simplemente porque la actividad está de moda.
- Las nuevas concepciones relacionadas con alcanzar la meta de obtener la mayor cantidad de dinero posible sin invertir mucho tiempo. Esto se debe a que la persona se crea la perspectiva que entre más pone en práctica la actividad más dinero puede obtener sin pensar que más son las veces que se pierden que las que se ganan.
- La necesidad de disuadir la realidad, es decir, la persona toma el juego como algo para evadir sus problemas o algún entorno en el que no se encuentra cómodo (Fundación Nuevas Generaciones, 2015)

Estos factores en cuestión nos permiten analizar el problema del juego compulsivo, ya que como antes se mencionó, no solo es el factor socioeconómico el que conlleva a una persona a ser ludópata ni exclusivamente los antes mencionados, son muchos los agentes que intervienen en la práctica de los juegos compulsivos. Por ejemplo, la publicidad, esta juega un papel de suma importancia en la sociedad, ya que la misma instruye a las personas a hacer algo, a comer cierto producto, o a imponer una moda, y en el caso de los juegos de azar no es la excepción (Lovece, 2010).

Ello se debe a que las personas se ven atraídas por lo que la publicidad les vende a través de las diferentes redes, (televisión, internet, etc.). También encontramos el factor familia, que, aunque muchas veces es considerado una de las maneras para prevenir la ludopatía, también puede agravar este problema en el sentido de que la persona afectada se vea impulsada a realizar estas actividades debido al entorno familiar donde vive.

Ahora bien, en vista de lo antes mencionado, resulta necesario que se pongan en práctica medidas para prevenir la ludopatía, aunque muchas son las personas que buscan ayuda para iniciar un tratamiento, aun es necesario que el problema sea atacado radicalmente. Esto mediante la implementación de políticas a través del Estado que busquen concientizar e informar sobre esta enfermedad, puesto que se ha evidenciado que las personas que buscan ayuda para prevenir la misma, ya presentan síntomas avanzados de una adicción.

Con esto se quiere decir que, aquellas personas que en principio se están adentrando al mundo de los juegos compulsivos deben ser advertidas de las consecuencias que esto les puede ocasionar. Esto se logra brindando una eficaz información sobre los aspectos de esta patología, cuáles son sus síntomas, sus características, etc. Siendo algo fundamental ya que el primer paso para la prevención de esta patología es que ésta se encuentre en grado de iniciación, de tal modo que la misma pueda impedirse antes de que avance a un grado mayor y se desencadene por completo la enfermedad (Mora, 2008).

En este orden de ideas, es necesario hacer referencia a la opinión de la psiquiatra Susana Elena Calero (2010) quien propone una clasificación de las etapas en que esta patología evoluciona en la persona que asiste a las salas de juegos y practica dicha actividad en reiteradas ocasiones hasta convertirse en ludópata. Estas son las siguientes:

1) En primer lugar, resalta la curiosidad, el potencial ludópata siente atracción por conocer lugares de los cuales le gustaría tener una experiencia nueva, orientado por la publicidad que le hacen a los mismos, es lo que denominamos el jugador ocasional o social.

2) En segundo lugar, la persona ya conoce el sitio, y quedó satisfecho con la experiencia ya que se sintió cómodo y no generó mayores gastos en las apuestas, es decir, que hubo control en las mismas y solo ocupó un pequeño espacio de su tiempo libre. Por lo que no afecta aun su vida económica o social. Sin embargo, las visitas comienzan a ser reiteradas, en esta etapa denominamos a este tipo jugador habitual.

3) En tercer lugar, se observa que las visitas comienzan a ser más frecuentes invirtiendo mayor tiempo en las apuestas. Dejando a un lado sus obligaciones personales y familiares, incluso puede darse el caso que se generen relaciones sociales nuevas con las que la persona se sienta a gusto, por lo que las apuestas aumentan a un mayor grado. En esta etapa el jugador pasa a ser de habitual a excesivo.

4) En cuarto lugar, las apuestas son tan excesivas que ya el dinero no resulta importante si no la victoria, es decir, que la persona así pierda dinero igual sigue jugando. En esta etapa la persona comienza a utilizar dinero que incluso no puede ser suyo sino de sus familiares, comienzan los problemas y el descontrol en su vida, puesto que no piensa en las consecuencias sino solo en el juego, en esta etapa la persona ya es un ludópata.

Resulta necesario que específicamente en estas fases la persona potencialmente ludópata sea detectada, para prevenir que caiga en esta enfermedad. Es por ello que es indispensable que la prevención de esta sea global y que la contención sea efectiva para aquellas personas que se están adentrando al mundo de los juegos compulsivos.

Los factores que intervienen para prevenir esta enfermedad son fundamentales, por un lado, encontramos el factor familia, que como antes se mencionó, aunque puede ser la razón para que una persona desarrolle esta enfermedad también puede ser indispensable para prevenir que se desencadene la misma. Ello en virtud de que la familia es la que comparte el entorno del afectado, y es la que muchas veces puede denunciar el caso ante los Centros de Atención (Eseverri, 2006).

Ante este escenario, el Estado es el que debe intervenir como factor fundamental para la contención, ya que el mismo es el que debe desarrollar políticas para prevenir esta patología. En este sentido es el Estado quien debe estar presente para regular todos los aspectos relativos al juego y las salas de apuestas, controlando tanto la publicidad como el acceso a las mismas e impulsando planes para detectar con facilidad los potenciales adictos. Brindando apoyo a los mismos a través de personas especializadas en la materia y con el mayor ánimo de ayudar a salir adelante ante esta enfermedad. Si se analizan las estadísticas de la Fundación Nuevas Generaciones, Argentina es el país con mayor tasa de adictos al juego, estimándose que 3 millones de personas practican estas actividades y frecuentan reiteradas veces estos sitios (Fundación Nuevas Generaciones, 2015).

En virtud de las cifras antes mencionadas es necesario que se pongan en práctica programas que ayuden a los afectados con esta patología. Por ejemplo, que haya presencia de agentes especializados en la materia en los casinos y salas de juego que detecten los posibles afectados por esta enfermedad y ayuden e informen sobre los Programas de Atención existentes en la Argentina, brindando además la

orientación e información necesaria sobre esta patología. Es decir, informando a las personas sobre sus características, síntomas y sobre todo las consecuencias que esto podría ocasionar.

Sin embargo, para poder lograr esto es necesario que haya la capacitación necesaria en los agentes especializados, es decir, que conozcan bien sobre la materia y puedan informar con exactitud y fluidez todo lo relativo a esta enfermedad. Para de este modo, poder identificar a los potenciales ludópatas, también es necesario dar a conocer los programas existentes en cada provincia para brindar atención y protección a los jugadores compulsivos. Blanca (2015) afirma que:

Se debe considerar fundamental que los empleados recibieran la mayor capacitación posible en cuanto a las etapas de esta enfermedad, es decir, de la adicción al juego, a la detección. Ya que, si esto ven diariamente las mismas caras, las mismas actitudes, y las mismas pérdidas, ya saben de qué se trata, y podrían contribuir a que los afectados puedan ser detectados y por consiguiente se les brinde una ayuda para la contención de esta enfermedad (p. 25).

En concordancia con ello la reglamentación que se establece con relación a esta materia, prevé que, entre las estrategias y dispositivos de atención en salud mental, se incluirán para las adicciones, dispositivos que se encuentren basados en las estrategias de reducción de daños. El centro de esto debe estar puesto en la persona en su singularidad, más allá del tipo de adicción de la que padezca.

Estas instituciones bien sean públicas o privadas donde se desarrollen las actividades de internamiento, deberán establecer en lugares que sean visibles para todos aquellos usuarios, y particularmente para la persona que resulta internada y su familia, un letrero que contenga el siguiente texto: Ley 26.657²⁵. Dentro de los objetos de esta Ley, se busca garantizar los derechos de los usuarios. De este modo, se puede obtener información del referido texto legal y proceder a instaurar denuncia en caso de que evidencie su incumplimiento llamando al número de teléfono que a tal efecto establezca el ordenador de cada jurisdicción y la autoridad local de aplicación.

En este sentido, es necesario que este problema sea atacado, debido a que a medida que pasa el tiempo se agrava mucho más y no solo porque es mayor el número de personas que asisten a las salas de juegos, sino que las mismas aumentan año tras año. Todo esto deja en evidencia la aprobación de estos sitios por parte del estado, sin pensar las graves consecuencias que esto puede generar a la sociedad. Es por ello que resulta imperioso mitigar este problema, con esto no se quiere decir que sean eliminadas totalmente las salas de juego o los casinos, sino que se promueva el juego responsable y se ayude a crear conciencia acerca de las consecuencias que esta enfermedad pueda ocasionar, no solo a la integridad de la persona, sino a la sociedad en general.

²⁵ Ley 26.657. Boletín Oficial de la República Argentina, 03 de diciembre de 2010.

3.2. Medidas de autoexclusión

Muchas son las formas en que el Estado y la sociedad pueden contribuir para la contención de esta patología. Una de ellas son las medidas de autoexclusión, se trata de un acta desarrollada por la Lotería Nacional a través del Departamento de Juego Responsable. Por medio del cual se insta a los jugadores compulsivos a suscribirla para que les sea prohibida la entrada bien sea al sitio donde se encuentran firmando el acta o a todas las loterías existentes en la Ciudad de Buenos Aires.

En este orden de ideas es necesario destacar que si un jugador compulsivo firma la mencionada acta es porque ya ha reconocido que está afectado por esta patología y voluntariamente manifiesta la necesidad de que le sea prohibida la entrada a las entidades de juego para así lograr una contención efectiva de la misma. No solo es un compromiso que asume la persona afectada sino también sus allegados puesto que con la misma se genera una especie de muro que impide la entrada a la entidad para así asegurar el bienestar de esta y de las demás personas que asisten. Sin embargo, esta medida de autoexclusión no solo es puesta en práctica por la Lotería Nacional, sino que las demás loterías a nivel provincial también cuentan con ellas (Mora, 2008).

Por otro lado, este acto también tiene un plazo de duración, por lo que el acta de autoexclusión propuesta por la provincia de Buenos Aires tiene un plazo de dos años e igual periodo de revocabilidad. Sin embargo, el acta propuesta por la Lotería Nacional no posee ningún tipo de plazo, lo que a nuestro juicio no parece acertado. Puesto que, si estamos en presencia de una patología relacionada con la adicción, a la que persona afectada manifiesta voluntariamente adherirse podría verse en un estado de inseguridad excluyendo o disminuyendo cualquier posibilidad de progreso o mejoría.

Finalmente, tanto la Lotería Nacional como las salas de juego que promueven estas medidas de autoexclusión no se hace responsable por las pérdidas o daños ocasionados al suscriptor, así como el incumplimiento de esta por lo que no están propensos a iniciar ningún tipo de acción legal. En virtud de ello, resulta un poco contradictorio que estos programas sean desarrollados y que haya una exclusión de responsabilidad por quien lo promueve, en el sentido de que no resulta idóneo que, si el afectado firma voluntariamente la prohibición de ingreso a las salas de juego, luego pueda hacerlo libremente sin ningún tipo de contención.

Asimismo, es necesario que sea creado un Sistema Integrado de Registro de Autoexclusión, para así lograr que el compromiso asumido por el jugador compulsivo no sea vulnerado. El tema de la ludopatía ha sido objeto de grandes discusiones a lo largo de la historia es por ello que cada provincia

en su mayoría logro regular los aspectos más relevantes relacionados a los juegos de azar, poniendo en práctica medidas de autoexclusión.

Estas medidas comprenden una manifestación de voluntad que realiza el afectado para que se le prohíba la entrada a los Casinos o salas de juego para lograr contener su adicción. Sin embargo, estas no son las únicas medidas tomadas, también se regula la publicidad, se puso en práctica el otorgamiento del crédito responsable entre otros (Mendieta, 2017).

3.3. El jugador como consumidor

La definición de consumo ha sufrido grandes modificaciones a lo largo del tiempo, hoy en día resulta indispensable que este acto se lleve a cabo para que la sociedad subsista ya que es a través del consumo que la sociedad adquiere bienes para su existencia. Debido a ello la sociedad se subsume a la compra compulsiva de bienes y servicios que en realidad no son indispensables para su subsistencia.

Sin embargo, en el caso que nos antecede el concepto de consumo va dirigido a los juegos de azar, es decir, es el jugador compulsivo, quien invierte más de lo que gana en la práctica de esta actividad generando lo que se denomina sobreendeudamiento del consumidor. Este término hace referencia a aquella situación en la que el jugador se encuentra subsumido en un sin fin de deudas sin tener la posibilidad de afrontarlas.

Ante esta situación, el Comité Económico y Social Europeo (2016), define el sobreendeudamiento como un endeudamiento excesivo en el cual el deudor se ve incapacitado de forma temporal o permanente a pagar las obligaciones que tiene a su cargo.

En virtud de ello, se puede hablar de dos tipos de sobreendeudamiento:

- El activo, el cual es aquel que se produce por un sobreendeudamiento en el que el consumidor es el responsable y por lo tanto adquiere más obligaciones de las que puede cumplir.
- El pasivo, que se caracteriza por ser una consecuencia de las obligaciones que se adquirieron. El jugador consumidor al no poder cumplir con las obligaciones se ve expuesto a un escenario en el que se dificulta la satisfacción de sus necesidades básicas, puesto que cualquier ingreso que este obtenga irán dirigidos a pagar la deuda que ha adquirido, afectando la compra de bienes y servicios para la satisfacción de sus necesidades básicas.

En este orden de ideas, el juego es uno de los principales causantes de este fenómeno, en virtud de que los casinos y salas de juego, brindan un ambiente confortable para quien las visita, por lo que la persona puede permanecer largas horas dentro del sitio sin percatarse de la realidad. Esto trae como

consecuencia que el gasto y las apuestas sean reiterados y compulsivos, es decir, es el juego el principal causante del sobreendeudamiento del jugador consumidor por las razones antes expuestas. Es por ello que el Estado debe adoptar las medidas pertinentes para evitar esta situación y así lograr una contención previa a las consecuencias que esto pueda ocasionar al entrono individual o familiar del afectado.

En virtud de lo expuesto anteriormente, el Estado asumió la obligación de prevenir esta patología, por lo que en la Ley 26.934²⁶ se introdujo “El Plan para el Abordaje de Los Consumos Problemáticos” la cual en términos generales abordó una cuestión fundamental y de vital importancia hacia esta problemática, la prevención.

La presente Ley en su artículo 2²⁷ define el consumo problemático, entendiéndose éste como aquel, en los cuales consumiendo o sin consumir sustancia alguna afectan en forma negativa la salud integral de la persona además de su entorno social. Entre ellos se puede mencionar los relacionados con el consumo del alcohol, tabaco, drogas legales o ilegales, y por otro lado las conductas relacionadas con el juego, las compras o cualquier otra conducta compulsiva que sea perjudicial para la salud.

A la luz de lo antes expuesto, se puede decir que, el ludópata o jugador compulsivo, se encuentra en un plano de desigualdad, con respecto al resto de los consumidores, puesto que el mismo no puede controlar sus impulsos. Lo que ocasionaría la ruina o la pérdida total de su patrimonio en virtud de que las apuestas compulsivas conllevan al gasto desmedido de dinero. Es por ello que esta clase de consumidores deberían tener una tutela efectiva hacia sus conductas.

Y es allí donde el Estado debería estar presente para erradicar el plano de desigualdad en estos casos. Ya que esta clase de consumidores son los más vulnerables al sobreendeudamiento en virtud de la patología que los antecede. Es por ello que resulta imperioso que se desarrollen políticas públicas destinadas a la protección de estos y a evitar que esta situación no sea agravada (Lovece, 2010).

3.4. Medidas adoptadas por el Estado para promover el juego responsable y prevenir la ludopatía

Hoy en día, el Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la provincia de Buenos Aires, es el ente encargado de fomentar las políticas públicas dirigidas a la asistencia de las personas afectadas por esta patología, además de la prevención de esta. Es por ello por lo que se ha creado, mediante

²⁶ Ley 26.934. Boletín Oficial de la República Argentina, 29 de mayo de 2014.

²⁷ Artículo 2 de la Ley 26.934. Boletín Oficial de la República Argentina, 29 de mayo de 2014.

Resolución N° 2216/05²⁸, el Programa Provincial de Prevención y Asistencia del Juego Compulsivo, mediante este programa se desarrollaron una serie de iniciativas para disuadir este fenómeno, entre las cuales se destacan:

- Centros de Atención encargados de brindar ayuda no solo al afectado por esta enfermedad, sino también a sus familiares, por medio de ello se brinda la atención e información necesaria para la contención efectiva de esta enfermedad y las medidas que pueden adoptarse en estos casos.
- La creación de una línea telefónica encargada de brindar atención a quien desee hacerlo por esta vía, siempre y cuando esta sea gratuita y funcione las 24 horas.
- Campañas de información a toda la sociedad en conjunto acerca de esta patología y sus consecuencias.
- Puesta en práctica del Programa de Autoexclusión de Salas de Juego de Azar derivado de la Resolución N° 417/06²⁹ del Instituto Provincial de Lotería y Casinos, en el cual el afectado se compromete voluntariamente a no entrar a las salas de casino durante un plazo determinado.
- En virtud de la situación anterior también se implementó la instalación de cámaras de reconocimiento facial para aquellas personas que firmaron el acuerdo de autoexclusión y pretendan entrar a los lugares nuevamente sin haber cumplido el plazo (Fundación Nuevas Generaciones, 2015)

3.4.1. El otorgamiento responsable de crédito

El otorgamiento del crédito responsable es una considerado una de las medidas más eficaces para prevenir el sobreendeudamiento del jugador consumidor. En principio este postulado puede ser definido como aquel crédito que requiere que el proveedor este completamente seguro que el consumidor este en la capacidad de pagar el crédito sin necesidad de incurrir en problemas financieros.

En virtud de ello, es necesario analizar la situación en la que se encuentre el consumidor, para verificar si de verdad está en condiciones de adquirir el crédito. Es por ello que se busca que el instrumento se adapte a sus necesidades para así evitar agravar el sobreendeudamiento, es decir, que si el consumidor no está en condiciones de recibir el crédito la oferta deberá ser rechazada.

En relación a lo antes expuesto puede decirse que el otorgamiento del crédito responsable es considerado una de las medidas más eficaces para prevenir el sobreendeudamiento, ya que por medio de este se busca que la persona que lo adquiere esté en las condiciones necesarias tanto financieras como personales para cumplir con la obligación. Con ello lo que se pretende es evitar que el

²⁸ Resolución N° 2216/05. Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la provincia de Buenos Aires.

²⁹ Resolución N° 417/06. Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la provincia de Buenos Aires.

consumidor tome el crédito para destinarlo al consumo excesivo, es decir, para invertirlo en la adquisición de bienes que en realidad no son considerados indispensables para su vida. Ya que, si esto ocurre, existe riesgo de que la persona se vea en la imposibilidad de cumplir con sus obligaciones económicas (Eseverri, 2006).

En efecto, es menester que para el otorgamiento de este crédito sea evaluada, en principio, la situación financiera del beneficiario. Es por ello que debe considerarse erróneo que dicho crédito sea otorgado por un casino, puesto que no se estaría tomando en cuenta la situación financiera del consumidor y más aún si este presentare la patología de adicción al juego ya que si en efecto la posee se estaría otorgando un crédito para el consumo.

Por lo que en este tipo de casos la oferta debe ser rechazada. De este modo la premisa de que un casino otorgue un crédito responsable resulta completamente abusiva puesto que en este caso el proveedor se estaría aprovechando de la situación de la persona y más aún si presenta la patología de adicción al juego (ludopatía). Es por ello que debe considerarse fundamental tener en cuenta el principio de préstamo responsable en el marco de los contratos de juegos y apuestas.

3.5. La prohibición del juego como prevención para el gasto excesivo

Otra de las medidas de prevención a la ludopatía, es la prohibición del juego o las medidas adoptadas por el Estado para la regulación de este, esta medida está dirigida a que la prohibición del juego va encaminado a la protección de los consumidores excesivos para así evitar que se produzcan gastos no controlados o excesivos. Sin embargo, sobre esta medida es cada Estado quien tiene el criterio de adoptarla o no, siempre y cuando no se incurra en discriminación o desigualdad.

En vista de esto, en Argentina, la regulación referida a la prohibición de este tipo de juegos es de carácter provincial. Es decir, queda a criterio de cada provincia si se prohíben o no este tipo de juegos o la manera en que será regulado este tema. Lo que constituye una verdadera falla legislativa puesto que no todas las provincias cuentan con textos normativos al respecto, es por ello que dicha materia debería ser regulada a Nivel Nacional.

En este mismo orden de ideas la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, regula el juego en el artículo 50 de la Constitución Local³⁰, en virtud de ello en la Ley 538³¹ se regula todo lo referente a los juegos de apuestas, y en términos generales se puede decir que hubo una fuerte restricción en este tema.

³⁰ Artículo 50 de la Constitución de la Provincia de Buenos Aires.

³¹ Ley 538. Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Cabe mencionar que, en el artículo 9 de la citada Ley³² se prohibió la apertura de Casinos de explotación privada. Quedando esta facultad a criterio del Poder Ejecutivo, quien era el único que podía plantear la apertura ante la Legislatura, y la cual solo sería aprobada con el voto de los dos tercios de la totalidad de los miembros y una doble lectura. Es por ello que, puede decirse que hubo una fuerte restricción en cuanto a la instalación de Casinos en la Ciudad. Asimismo, en el artículo 10³³ se prohibió la apertura o instalación de Salas de Bingo, y en el artículo 13³⁴ se estableció la prohibición de todo tipo de juego referente a las apuestas que pudiera afectar la integridad de las personas.

Ahora bien, el aspecto relativo a la publicidad también fue regulado por esta ley, en virtud de ello se estableció que las Salas de Juego solo debían proveer la información necesaria relacionada estrictamente al juego. Con esto se quiere decir que se prohíbe que haya cualquier tipo de incitación al gasto excesivo. Asimismo, se prohibió que menores de 18 años fueran miembros o partícipes de los medios de publicidad. Esta previsión es muy acertada puesto que con ella se evita de una manera u otra que la persona se encuentre incentivada al mundo de las apuestas con la publicidad incorrecta (Mora, 2008).

De este modo se tiene que, la regulación de los juegos de apuestas es estrictamente necesaria para lograr evitar el sobreendeudamiento del consumidor y una contención efectiva de los potenciales ludópatas. Sin embargo, es necesario que cada Estado o provincia encuentre la mejor manera de hacerlo, teniendo en cuenta las costumbres habituales de cada una, ya que la problemática que actualmente nos atañe es que este tema no se encuentra regulado a nivel nacional.

Con distintos alcances, son muchas las Provincias de Argentina, que han regulado los juegos de azar, entre ellas encontramos la Provincia de Río Negro que en su Ley 4.108³⁵ establece como carácter fundamental la prevención y tratamiento de la Ludopatía considerándola como un tema de Salud Pública. Creando, además, en su artículo 3³⁶ un Sistema de Prevención y Tratamiento de la Ludopatía. Dicho sistema, contará con terapias destinadas a la prevención de esta patología, cursos destinados a la capacitación para el personal encargado del tratamiento de la ludopatía, campañas destinadas a difundir la información necesaria referente al tema, tanto para niños adolescentes y público en general, etc.

Además de ello implementó el Sistema de Juego Responsable, tomando en cuenta las medidas de autoexclusión las cuales se explicaron anteriormente. También, se establece la Ley Mendoza

³² Artículo 9 de la Ley 538. Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

³³ Artículo 10 de la Ley 538. Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

³⁴ Artículo 13 de la Ley 538. Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

³⁵ Ley 4.108. Boletín Oficial de la Provincia de Río Negro, 17 de agosto de 2006.

³⁶ Artículo 3 de la Ley 4.108. Boletín Oficial de la Provincia de Río Negro, 17 de agosto de 2006.

8.040³⁷. La cual fue más restrictiva en cuanto a las medidas tomadas para prevenir la ludopatía, debido a que en su artículo 1³⁸ prohibió la instalación de cualquier otro tipo de salas de juegos y banca, en su territorio. Asimismo, ordena la creación de una Comisión encargada de evaluar la incidencia de esta patología en la Población de la Provincia en cuestión. Para así lograr poner en práctica las medidas necesarias para combatir esta enfermedad, regulando incluso los horarios en que los Casinos deberán funcionar al público en general. Dicha comisión deberá estar integrada por el Ministro de Salud quien será el presidente de la comisión, dos representantes del Poder Ejecutivo, un miembro de la Cámara de senadores y uno de la Cámara de diputados.

Asimismo, esta Ley³⁹ regula el ámbito de la publicidad en las salas de juego ordenando a las mismas que sea publicado un cartel que enmarque la frase “el Jugar Compulsivamente es Perjudicial para la Salud”⁴⁰. Cuestión que ha sido adoptada por la mayoría de las provincias que regulan la materia en cuestión. Tal como la Provincia de San Juan, regulado en su Ley 8.164⁴¹; la Provincia Misiones, establecido en su Ley 4.484⁴²; la Provincia de Santa Cruz, consagrado en su Ley 2.881⁴³; incluyendo la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en la Ley 4.182⁴⁴, entre otras.

En definitiva, resulta imperioso que estas medidas sean abarcadas con mayor amplitud para lograr una contención verdaderamente eficaz de esta patología. Ya que no se puede ocultar que con el devenir de los años nuestro país ha sido testigo de la creación de un sin número de salas de Casinos Privadas, la instalación de máquinas tragamonedas y salas de juegos de azar, que sin duda agravan aún más la posibilidad de que se desencadene esta enfermedad. Afectando así, no solo a quien la padece sino a la sociedad en general, el entorno familiar y socioeconómico en general (Mendieta, 2017).

Sin duda alguna esta actividad comercial no genera los recursos económicos necesarios o suficientes para el Estado, por el contrario, son las personas de más escasos recursos las que resultan afectadas principalmente provocando grandes daños a sus relaciones personales y a la sociedad en general. Se debe tener en cuenta que existe poco control sobre esta actividad lo que provoca un crecimiento excesivo de las probabilidades de que esta patología se propague. Por lo que es necesario que esta actividad sea regulada no solo a nivel provincial sino a nivel Nacional. De manera que sea el

³⁷ Ley 8.040. Boletín Oficial de la Provincia de Mendoza, 06 de mayo de 2009.

³⁸ Artículo 1 de la Ley 8.040. Boletín Oficial de la Provincia de Mendoza, 06 de mayo de 2009.

³⁹ Ley 8.040. Boletín Oficial de la Provincia de Mendoza, 06 de mayo de 2009.

⁴⁰ Artículo 6 de la Ley 8.040. Boletín Oficial de la Provincia de Mendoza, 06 de mayo de 2009.

⁴¹ Ley 8.164. Boletín Oficial de la Provincia de San Juan, 03 de noviembre de 2010.

⁴² Ley 4.484. Boletín Oficial de la Provincia de Misiones, 22 de octubre de 1990.

⁴³ Ley 2.881. Cámara de Diputados de la Provincia de Santa Cruz.

⁴⁴ Ley 4.182. Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Estado quien esté presente en cada una de las etapas que se desarrollen para prevenir esta patología, mediante la implementación de políticas que resulten efectivas para contenerla y que incluya el control permanente de la misma sin la intervención de empresas privadas.

De este modo, podemos decir que, la ludopatía es una patología que si se trata con tiempo puede ser controlada, y con las medidas necesarias y pertinentes se puede lograr de la sociedad un mundo mejor, se debe tener conciencia y fomentar este tipo de actividades. Asimismo, la regulación y tratamiento de estos temas no quede solo a nivel estatal o Provincial, sino que seamos nosotros como sociedad quienes también pongamos un granito de arena para construir un país mejor, lleno de oportunidades y mejores personas (Eseverri, 2006).

Aunque muchas son las medidas tomadas por cada provincia para la regulación de estos juegos, aún no son suficientes porque en su mayoría no son todas las que tienen regulación al respecto. Según mi opinión personal los juegos de azar no deben ser prohibidos, por su parte deben ser regulados de una manera responsable, a través de políticas que desarrolle el Estado con ayuda de la misma sociedad quien es la protagonista de todo, pues es para la sociedad que se crean las leyes, que se adoptan medidas, y por la que se hace todo en el mundo.

Conclusión

A lo largo de esta investigación se pudo constatar que la ludopatía sin duda alguna es una patología relacionada a la adicción de los juegos de azar, en el cual uno de los países más afectados ha sido Argentina. En virtud de ello, la hipótesis central de este artículo radicó en la necesidad de tomar conciencia acerca de las consecuencias de la ludopatía, debido a que los juegos de azar constituyen un producto que forma parte de la sociedad moderna. En el entendido que este tipo de actividad es socialmente aceptada por constituir una especie de distracción o diversión para el ser humano.

Sin embargo, la práctica de esta actividad en forma excesiva puede desarrollar la patología que se ha venido tratando, denominada ludopatía. Es por ello que resulta imperioso que exista una verdadera concientización no solo por parte del Estado, sino también por parte de la sociedad en general acerca de las consecuencias de esta patología.

Lo que se busca lograr con este artículo es que la difusión de la información sea tan efectiva que las personas que posiblemente puedan ser afectadas tomen conciencia, y a tiempo puedan darse cuenta de que pueden enmarcar en el cuadro de potenciales ludópatas. Para que así, reciban la atención adecuada, y lograr una contención efectiva de la misma evitando que la patología en cuestión sea desencadenada.

Asimismo, en esta etapa de la vida en la que el mundo se está desarrollando tan rápidamente, este aspecto debe proceder a ser regulado, con prontitud, a nivel nacional. Debido a que es un problema que afecta toda la nación en concreto y no solo a algunas provincias en específico.

Por todo lo referido, resulta indispensable que la ludopatía sea reconocida y que se inste al Poder Ejecutivo a regular de manera efectiva esta área, a través del desarrollo de políticas que permitan el acercamiento a las personas posiblemente afectadas con la ayuda de agentes especializados que permitan brindar una ayuda efectiva para prevenir o combatir esta enfermedad. Es necesario que se creen ambientes confortables, centros de atención al ciudadano que brinden apoyo a aquellas personas que atañen esta problemática, y sobre todo que la ayuda sea gratuita ya que muchos de los afectados son personas de escasos recursos. Por último, se hace hincapié con que esta problemática sea abordada a Nivel Nacional para aumentar la efectividad de las políticas implementar.

Capítulo 4: La ludopatía y la responsabilidad del Estado

Introducción

Los juegos de azar son actividades habituales en diversas sociedades, y se realizan de los más variados modos, en todas las latitudes. En efecto comporta un hecho socioeconómico de gran extensión, para la mayor parte de los individuos el juego es una acción social y de esparcimiento, que suministra un tipo de diversión. Empero en una fracción de las personas la acción de jugar se transforma de forma paulatina hacia lo irregular, y llega inclusive a suprimir su existencia de familia y laboral, ellos son los jugadores patológicos.

Consterna el porcentaje de individuos que se hallan padeciendo ludopatía, esta enfermedad se encuentra acreditada por la Organización Mundial de la Salud. Dicho organismo, la concibe como un desorden, que se caracteriza por la existencia habitual de actos de participación en juegos de azar, los que imperan dentro de la vida del sujeto afectado, en detrimento de su cúmulo axiológico y deberes en el ámbito social, laboral, y familiar. Este tipo conductual se mantiene y comúnmente aumenta aun cuando sus efectos son negativos, como la extinción del acervo particular y del menoscabo de las vinculaciones de familia.

Así la ludopatía es un problema que con el discurrir cronológico ha adquirido mayor importancia, dadas las repercusiones que presenta en el ámbito personal, familiar y social ante el cual el Estado como ente asegurador del bienestar de los individuos ha de tomar las pautas precisas para ofrecer un abordaje eficaz. En el plexo normativo no existe algún tipo de regulación, en relación con la prevención y tratamiento de esta patología, ni siquiera ha sido incluida dentro de los trastornos de salud mental.

Pero si el Estado es el encargado de procurar el mayor grado de bienestar a sus ciudadanos, y la razón de sus existencias es desplegar sus atribuciones en pro de solventar los problemas que a los ciudadanos se les presenta, la carencia de atención normativa ante esta problemática en ascenso podría entenderse como una omisión a las obligaciones que la efigie estatal tiene con sus nacionales. De ser así el Estado incurriría en responsabilidad por la omisión de sus deberes y ha de resarcir integralmente por los perjuicios que su no acción ha irrogado.

En el presente capítulo se tratará la posible responsabilidad del Estado por la falta de abordaje que ha ofrecido al tema de la ludopatía, habida cuenta de la falta de textos normativos que elaboren

pautas para su tratamiento y prevención. Se cotejará esta situación con otras adicciones tales como el tabaco, y finalmente se plantearán algunos métodos de acción para combatir sus efectos negativos.

4.1. Responsabilidad del Estado por omisión en la problemática de los ludópatas

Para iniciar ha de señalarse que la ludopatía es un difícil problema del bienestar psicológico del individuo, que, tanto por sus nociones médicas, como por la causa, avance y progreso de la patología y los métodos de tratamiento, se halla en igual posición de diagnóstico que las demás formas de fármaco dependencia y alcoholismo. En relación a los orígenes del padecimiento, y con autonomía de la presencia de elementos particulares, genéticos y sociales de riesgo, el elemento principalmente responsable es el juego en sí mismo (Hanns, 2012).

Dentro de los principales juegos destacan los que ofrecen las salas de casino, tales como el *blackjack*, ruletas, entre otros, sobre un tipo de apuestas frecuentemente altas, se incluyen en segundo término las apuestas con ocasión del deporte, quínelas, carreras de caballo. Por último las loterías, los dados o los juegos de cartas, las máquinas tragamonedas y cualquier juego mecánico, que tienen como común denominador la posibilidad de una ganancia rápida, que en definitiva seduce al jugador.

Si el ente estatal se halla en cognición de esta problemática su omisión ha de estimarse como un desacato a su deber de resguardo social, y de garantía del bienestar integral de sus ciudadanos, por lo que se entraría en el campo de la responsabilidad. Para que se configure esta responsabilidad la obligación obviada ha de ser cierta, algunos explican que versa sobre un deber expreso y no funciona de forma abstracta, en tal virtud es necesario que trate sobre un deber a cuyo acatamiento puede ser constreñido el Estado, a pesar de que para esto sea menester ejercer ciertas imposiciones adjetivas (Bellido, 2012). Pero la cuestión sobre la responsabilidad del Estado por la desatención en el despliegue de su autoridad no ha de ser examinada con acepciones rigurosas e intolerante, ha de estar sujeta a las características singulares de la situación, considerando las circunstancias de lugar, objeto, la acción, y los sujetos inmiscuidos.

El hecho de que las acciones privadas se encuentren subordinadas a la ordenación estatal, por motivos de interés colectivo, o incluso sujetos a una anterior concesión de una autorización, aprobación o legitimación, implica que están doblegadas a circunstancias y condicionamientos esenciales para que los individuos las puedan realizar de forma legal. Pero no se convierte en responsable el Estado, compartiendo la responsabilidad de todos los quebrantos que eventualmente devenga del desacato de los mandatos emitidos en tal razón (Lovece, 2012).

Sin embargo, en el caso de la ludopatía no existe precisamente un texto normativo que sistematice el actuar de las casas de juego, que plantee pautas de acción, que hagan cognoscible las consecuencias tan nocivas de la adicción al juego. Con la cual se comprometan estos entes empresariales a procurar los medios necesarios para que sus clientes no lleguen a convertirse en adictos. Siendo un deber del Estado la regulación de las actuaciones particulares, y debido a lo previsto en el acápite anterior ha de entenderse que el Estado no ha cumplido con sus deberes y por tal está comprometido a restablecer la situación infringida.

En algunos supuestos de hecho se ha expresado que quien argumenta, la falta de acción del ente estatal ha de particularizar de la manera más diáfana y explícita posible, cual es la acción de los organismos que se califica como anormal. Que la obligación de ofrecer bienestar y resguardo colectivo no significa de forma automática en la tenencia de un deber de hacer, de manera que se impida alguna consecuencia perjudicial, ni el hecho de que éste le haya conferido un permiso, supone que ha existido una omisión de culpa en exteriorizar el compromiso señalado (Rodríguez, 2015).

Pero es indiscutible que el perímetro de la responsabilidad se ha extendido y reconocido, aseverar hoy que el ente estatal, no es responsable comportaría el menoscabar valores esenciales del orden jurídico y en específico el que desde el año 1789 es la justificación de toda Constitución, como es el principio de igualdad. Las directrices tradicionales de perjuicio, antijuridicidad, dolo y culpa no son de rígida, ni de menesteroso empleo en este tema, y resultan de cierta manera desplazados por los lineamientos del máximo texto normativo, sobre el resguardo y bienestar integral. No ha de utilizarse estrictamente el examen de los perjuicios de los principios que efectúa el derecho civil.

En el caso de la ludopatía, la gran cantidad de sujetos que han requerido de modo voluntario al Estado cierta clase de pautas de tratamiento y contención del problema, son la que ya manifiestan los signos específicos de la patología mental. Esto evidencia que la intervención del Estado centra su nivel de efectividad en la última etapa del proceso de ayuda al ciudadano, y ha de enfocarse en implementar una fase preventiva de la adicción al juego de azar. Para esto se estima fundamental que se acuda a una cumulo de métodos de acción en cadena, inclinados a propagar, concientizar, comunicar y auxiliar de un modo más viable y próximo al enfermo (Rodríguez, 2015).

Para ofrecer una solución eficaz ha de ser indubitablemente necesaria la pormenorización de los signos y síntomas que evidencia el padecimiento de adicción. En concreto es fundamental el tomar en consideración que las afecciones vinculadas con el juego poseen un avance gradual por medio de variadas etapas que los expertos médicos se han ocupado de definir. Esto es esencial ya que la primera

herramienta es puntualmente combatir el eventual riesgo a la adicción, cuando se halla en una situación inicial, de forma tal que se evite su despliegue íntegro y se manifiesten todos los síntomas.

Un agente principal al interior de este contexto es el Estado que ha de obligarse a crear planes y programas específicos para reducir este mal. Es prudente mencionar que la ludopatía afecta a más del 2% de la persona del mundo, y produce un quebranto económico y social en los sujetos que lo sufren de modo directo o indirecto. Los organismos de autoridad ostentan la obligación de ordenar los diferentes factores relacionados con estos juegos, como la publicidad, el acceso a los centros de apuestas y al mismo tiempo fomentar la cercanía al ludópata, por medio de entes expertos en ofrecerle auxilio puntual y eficaz (Hanns, 2012).

Se ubica en la espera del interés colectivo, se relaciona con la justicia de los mecanismos seleccionados por la estructura del Poder Público para el acatamiento de los propósitos estatales. Y por otro lado con el lineamiento rector según el cual en cada una de las supuestos en que no se atribuye el deber de indemnización al servidor público, se compromete por el perjuicio a la figura estatal, dicho de otro modo, a la ciudadanía.

En un supuesto fáctico ocurrido en Tucumán⁴⁵, se proscribió los juegos de azar enunciado por un texto normativo emitido por el gobierno de la localidad, ejerciendo potestades que le son propias, contenidas dentro de la potestad policial que por virtud de la constitución ostentan. Por lo en su oportunidad indicaron que, si bien pueden otorgar autorizaciones para estas actividades, pueden dejarlas sin efecto, y ha de tomarse en consideración el daño a generar a la colectividad por la labor de la entidad empresarial. Por lo que si hay razones suficientes se revocará, y que este hecho no comporta responsabilidad para el Estado.

La Corte en el caso planteado desestimó la reparación para el casino, por las siguientes razones, no posee alguna condena por los perjuicios devenidos de la proscripción, dado que están reflejados por el lucro que se obtendría en el despliegue de juegos no permitidos. El órgano jurisdiccional rechaza el resarcimiento basado en dos directrices, la indudable prerrogativa policial, de prohibir los juegos de azar. En segundo lugar, la estimación de igualdad a las que se hace referencia cuando se enuncia que la parte accionante tiene a su disposición las rentas que hasta la fecha su actividad nociva produjo.

De tal forma que para justificar la responsabilidad del Estado cuando en casos en los que no existe un quebranto normativo en su obrar, el campo doctrinal ha estipulado diferentes soluciones, que

⁴⁵ Corte Suprema de Justicia de la Nación, “Da Rocha, Faustino c. Provincia de Tucumán”, Fallos 168:83. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar>

más allá de su apariencia se muestran semejantes. El deber que se le reclama al Estado se fundamenta en las potestades adquiridas y consagradas a los sujetos en la Carta Magna, en la justicia, equidad, bien común y resguardo social (Colautti, 2007).

4.2. La falta de normativa a nivel nacional de la ludopatía, y su omisión en la legislación de salud mental

La cuestión de la responsabilidad del Estado configuró uno de los factores más controvertidos que trajo consigo la entrada en vigor del Código Civil y Comercial, sin ninguna duda, este tema en examen es uno de los tópicos céntricos de la existencia actual. El sujeto no únicamente está expectante de que los dictámenes que toman los órganos estatales sean justificados, sino que además reconozcan los entes de derecho público los perjuicios que irrogan.

El orden jurídico ha de cuidar de la víctima, sin basar su actuación exclusivamente en ubicar al sujeto activo de la conducta lesiva, su objetivo es que el sujeto menoscabado no deba de sobrellevar de modo injusto el perjuicio generado (Tanzi, 2016). Actualmente no existe en el cumulo jurídico nacional, algún texto de orden que se ocupe de esta circunstancia, que prevea el marco de acción de los centros de apuesta, y la forma en la que han de retribuir a la sociedad. Es decir, la acción estatal, no está dirigida a sistematizar un ámbito de juego en el cual se reduzcan los eventuales perjuicios vinculados con el azar.

A diferencia de otras legislaciones, se no se ha implementado el juego responsable, que es el producto de pautas conjuntas, que involucran a los jugadores, a los entes empresariales y al Estado, de modo que puedan alcanzarse resultados óptimos, comprometidos desde el punto de vista social, y que atiendan las necesidades de la comunidad. La obligación genérica de prevención ha de interpretarse del siguiente modo, quien no realiza lo que ésta a su alcance para impedir el perjuicio o disminuir sus efectos, asume la responsabilidad por los daños, por el vínculo causal de su actuación.

Ese deber de previsión del perjuicio implica el utilizar todos los planes, herramientas y mecanismos de obra teleológicamente orientados para proteger a los individuos de cualquier mal. Dicho con de otro modo, el comprendido de esa obligación implica en sí un *dare, facere o un non facere*, comporta una actitud positiva o negativa, basadas en la directriz de buena fe, para que la problemática no llegue a su punto máximo de dificultad, su deber es evitarlo (Wierzba, 2016).

Desde este punto de vista, puede entenderse que la ausencia de la labor preventiva comporta para el ente jurídico responsabilidad civil, que actualmente estipula la nueva Ley sustantiva civil y comercial, y que ha sido el resultado del despliegue de los preceptos constitucionales. Este criterio

deviene de la misma Carta Magna que enuncia de modo expreso pautas y órdenes para cuidar a los sujetos de la presencia de sucesos nocivos. Por lo que verbigracia el artículo 42 de la Constitución⁴⁶ ordena la elaboración legal de procedimientos acordes, en cuanto a la prevención de controversias en las que se involucren los consumidores. Y en el artículo 43⁴⁷ del texto fundamental se prevé el amparo como un instrumento judicial inclinado a prevenir el quebranto de las prerrogativas y garantías consagradas en este instrumento normativo, y concretamente de las potestades de los consumidores, del medio y de las potestades difusas en general.

De tal forma que se requiere hoy una labor de cuidado, que han de ser ejecutadas por los individuos que se hallen en óptimas circunstancias para impedir el perjuicio, y su quebranto puede justificar una responsabilidad resarcitoria. Imperiosamente no se alude a los eventuales agentes lesivos, sino que atiende a los órganos que ignoran lo que sucede, como es el caso del Estado que ni siquiera reconoce a la ludopatía como una afección mental, y que está posibilitado para implementar acciones convenientes para extinguir o disminuir el perjuicio (Leiva, 2016).

Lo anterior produce consternación colectiva, dado que la ludopatía se encuentra ubicada por el manual de la Asociación Médica de Psiquiatría para la clasificación de las enfermedades mentales, como un padecimiento de adicción, semejante al tabaquismo o alcoholismo. Esta estimación obedece al aumento de pruebas fidedignas que demuestran que el juego pone en acción el sistema nervioso central, genera una sensación de recompensa de manera parecida a como lo hace los psicotrópicos o estupefacientes. Y a que la sintomatología clínica de la perturbación producida por el juego es semejante a las drogas.

El lineamiento rector de no perjudicar a otro, reconocido como «*alterum non laedere*», impera igualmente dentro de la esfera pública como privada de derecho. El artículo 1737 del Código Civil y Comercial⁴⁸ estima que se transgredido este lineamiento cuando se vulnera una potestad o interés no proscrito por el basamento normativo, que posea como fin el individuo, el peculio, o una prerrogativa difusa. En razón de que la acción estatal responde a parámetros de justicia distributiva, es razonable el reclamar la carencia de la obligación de impedir los perjuicios.

Frente a la falta de una respuesta legislativa particular para esta clase de responsabilidad del Estado, es conveniente auxiliarse de las directrices de leyes análogas, siempre que la pauta exegética

⁴⁶ Artículo 42 de la Constitución Nacional. Asamblea General Constituyente, Santa Fe, Argentina, 1994.

⁴⁷ Artículo 43 de la Constitución Nacional. Asamblea General Constituyente, Santa Fe, Argentina, 1994.

⁴⁸ Artículo 1737 del Código Civil y Comercial de la Nación. Boletín Oficial de la República Argentina, 08 de octubre de 2014.

estipulada en el Código Civil y Comercial trasciende del marco del jurídico privado y se muestra como una directriz genérica, en vigor dentro de todo el sistema de derecho. Sin embargo, esta aplicación analógica ha de motivarse en los parámetros de derecho público (Perrino, 2011).

Esto es así dado que la acción lícita del Estado, a pesar de que genere perjuicios, posee un propósito de interés colectivo, que se halla ausente en los textos ordenadores del derecho privado, que buscan la solución equilibrada de las controversias, en las que se comprenden intereses particulares. Se afirma así que el resarcimiento ha de ser calificado de forma expresa en el campo del derecho público, porque las deducciones e interpretaciones del ámbito civil no le son convenientes.

Como método de acción para esta problemática se ha implementado en la provincia de Buenos Aires el Instituto Provincial de Lotería y Casinos, órgano que se ocupa de desarrollar los planes orientados a ayudar a los sujetos que sufren ludopatía y prevenir al grupo social de los efectos negativos de esta adicción. Para optimizar su labor ha emitido la Resolución N° 2216/05⁴⁹ el Programa Provincial de Prevención y Asistencia del Juego Compulsivo.

Con lo cual se da apertura a centros de atención para quienes adolecen esta patología y para su núcleo familiar, se creó una línea telefónica totalmente gratis y disponible las 24 horas del día, con el objetivo de brindar una atención eficaz a los diferentes afectados, y la propagación de datos referentes con la enfermedad. Con esto se materializa una autentica prerrogativa al goce más extenso de salud posible. Es menester en este punto el delimitar de cierta manera a que se alude con el vocablo salud, si esta potestad posee un único matiz particular o colectivo.

En su acepción clásica se ha caracterizado a la salud como un estado de pleno bienestar físico, psíquico, y social, no exclusivamente la falta de padecimientos o patologías, a pesar de que los expertos médicos han sido críticos en este sentido, denominándola de utópica. Se plantea de esta manera una nueva visión en la que la salud es la forma de existir de modo libre, solidario, responsable y feliz. En la Nación el cuidado de esta potestad fue expresamente contemplada en la Carta Magna que data del año 1994 y en los instrumentos de la comunidad jurídica internacional que se incluyen en el orden interno con rango constitucional (Werlen, 2015).

Tal cuidado se reafirmó en el nuevo cuerpo legislativo civil y comercial que se sancionó en el año 2015, los Estados buscan satisfacerla, comprometiéndose con todos los medios que poseen para conseguir de forma gradual la total efectividad de las potestades consagradas en todo el cúmulo

⁴⁹ Resolución N° 2216 del año 2005. Programa Provincial de Prevención y Asistencia del Juego Compulsivo. Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires

jurídico. De esta forma la salud ostenta un resguardo fundamental a nivel nacional y supranacional que la eleva ante el resto de los derechos.

Partiendo de lo anterior es necesario que exista un nivel básico e inviolable de las prestaciones que ofrece el Estado, no se puede decidir de forma arbitraria a que situaciones problemáticas atender y cuáles no, sobre todo cuando la situación ignorada involucra un derecho de tanta magnitud como el derecho a la salud. Así el Estado ha de ser responsable por la mora legislativa y por las consecuencias de su omisión, que permite el agravamiento del problema (Urbina, 2012). Se requiere que se instauren un marco que evite la malversación de los recursos, que señale el comprendido de las garantías que hacen posible que su amparo sea eficaz, para que esta clase de reclamos sean excepcionales y no la regla general.

Se deben indicar en el caso de la adicción al juego de azar las prioridades relacionadas con la prevención y el adecuado empleo de los recursos del régimen de salud, que ha de estimarse a la salud como una inversión y no como un dispendio, pero ello no implica que se obvie su aspecto financiero, aún más cuando se debe de construir este sistema sobre una base solidaria. Los precedentes jurisprudenciales han enunciado que cuando se trata el derecho a la vida o la salud y la integridad de un sujeto, los organismos que conforman el sistema de salud tienen que proporcionar en lo máximo posible sus servicios con el objetivo de conseguir el restablecimiento del individuo.

4.3. El aseguramiento de las medidas de autoexclusión

Como ya se ha indicado en los puntos previos el Código Civil y Comercial señala, conteste con las actuales concepciones normativas, doctrinarias, jurisprudenciales, que la responsabilidad civil no ha de restringirse únicamente a la indemnización de los perjuicios irrogados, sino que se progresa en el planteamiento, ordenando de modo primario, la labor preventiva que en este caso posee el Estado. Puntualmente el artículo 1708 de esta Ley sustantiva civil y comercial⁵⁰ da inicio al título de la Responsabilidad Civil, como fuente de deberes y establece qué funciones han de desplegarse este tema, para impedir o reparar el perjuicio.

Este criterio sobre el amparo preventivo siempre se ha visualizado como una labor de la figura estatal, pero en el tema de la responsabilidad operaba su resguardo de modo represivo e indemnizatorio, es decir se entraba en acción cuando el quebranto había ocurrido (Prieto, 2015). Pero en la contemporaneidad con la difusión del poder, que impone la titularidad particular y colectiva como

⁵⁰ Artículo 1708 Código Civil y Comercial de la Nación Argentina. Boletín Oficial de la República Argentina, 08 de octubre de 2014.

forma de acción, se crea un nuevo arquetipo de interpretación sobre el uso de los recursos del Estado. Por lo que se precisa como parte de la tutela inhibitoria que previene el perjuicio que se accione, y se establezcan planes, programas y pautas de actuación que sean de acatamiento obligatorio para los sujetos involucrados en esta clase de problemáticas.

En este orden de ideas que aluden a la modificación del pensar jurídico, la responsabilidad es entendida como la respuesta que el derecho ofrece frente a un daño, visualizado como inicu por el basamento normativo, y que genera la obligación que, como solución conveniente, sobrelleva quien ha originado un perjuicio. Este apotegma ha de entenderse de modo fiel, no en el orden de resarcir el quebranto ya generado, sino de un impedimento del perjuicio, es evidente que en la composición de esta sociedad hay un requerimiento ético y jurídico de no dañar, que precisa para las personas que su acción no cause perjuicios.

La obligación de impedir el daño se encuentra sobre los hombros de quien esta posibilitado para ellos, toda vez que se halle al interior de su perímetro de control, al ser esto tan impreciso se requiere que el ámbito normativo se pronuncie sobre las pautas de acción nacional a seguir frente a la patología, para lograr restablecer el bienestar de los sujetos que adolecen dicho mal. Sin embargo, a nivel provincial se han estipulado un conjunto de planes con los que se procura impedir que el mal llegue a su punto máximo de gravedad (Chóliz, 2014).

En principio estos organismos basan su acción en la difusión de información sobre la ludopatía, para que le sea cognoscible a la comunidad, y la acepten como lo que es; una enfermedad mental que requiere de tratamiento médico, para restablecer la salud. Pero como el ámbito de acción de estos órganos es reducido se necesita que la esfera nacional del Poder Público dirija su actuar a una difusión nacional de mayor alcance, por los diferentes medios de comunicación. Y la capacitación de agentes que se presenten en las comunidades para explicarles de forma detallada las sintomatología y consecuencias de la ludopatía (Hanns, 2012).

Es evidente que aun cuando la información es una gran herramienta, no es suficiente para conseguir contener esta conducta del jugador, y para reducir al mínimo los peligros de una actuación que en exceso genera grandes pérdidas y deteriora su integridad personal. Esto se aplica específicamente en el caso del individuo afectado que por su propia patología no es apto para controlar su necesidad de juego. Es aquí donde entra en acción el Programa de Autoexclusión de Salas de Juego

de Azar implementado mediante la Resolución N° 417/06⁵¹. Este mecanismo comporta un recurso adicional que se ha elaborado con el propósito de que estos sujetos que de modo voluntario decidan impedir su asistencia a los centros de apuesto dentro de la provincia, les es posible por medio de un formulario en el que prorrumpen su deseo de no acceder en un período de 2 años a estos.

Con estos formularios se crea una data que se encuentra a disposición de los casinos y centros de apuestas, para que los encargados de la seguridad de las salas de juego al conocer la identidad del sujeto proscriban su ingreso. Lastimosamente la falta de capacitación de los agentes de los casinos, que cuenta con dicha data de forma impresa y no electrónica no facilita su uso, se requiere una sistematización del mecanismo para su optimización que sería posible si el Estado interviene en estos programas.

Al ser que ámbito reducido a cierto número de localidades, con el traslado del individuo a otra provincia perfectamente accede a la sala de juego y por ende la recuperación de su salud se detiene. De allí que sea menesteroso que el Estado asegure el cumplimiento de este mecanismo, que si bien no es una herramienta infalible si se ejecuta de forma adecuada, se restablecería el bienestar individual, familiar y social que la ludopatía genera (Chóliz, 2014). La actitud omisiva del Estado en planteamiento y optimización de soluciones para combatir la ludopatía lo compromete a resarcir el mal que irroga con su inacción.

4.4. Soluciones semejantes a las planeadas para el caso de la adicción al cigarrillo

En el caso del tabaquismo como solución normativa para esta clase de adicción se sancionó en el año 2011 la Ley 26.687⁵², y la resolución 497 /2012⁵³ que poseen como propósito la disminución del consumo del tabaco y la exposición de los individuos no consumidores a las consecuencias perjudiciales del humo del tabaco. Todo ello, con el fin de restringir los perjuicios médicos, sociales y del medio ambiente que devienen de los productos que lo contienen. Este texto normativo ordena tanto la publicidad y fomento como el consumo del tabaco, con una idea de actuación positiva que tiene el Estado inclinada al resguardo de la salud de los ciudadanos. Asimismo, impone un paradigma de prevención que procura el inicio de este padecimiento para los niños y adolescentes y restringir el consumo de quienes ya son fumadores.

⁵¹ Resolución N° 417 del año 2006, Programa de Autoexclusión de Salas de Juego de Azar. Instituto Provincial de Lotería y Casinos.

⁵² Ley Nacional N° 26.687. Boletín Oficial de la República Argentina, 14 de junio de 2011.

⁵³ Resolución N° 497 del año 2012. Boletín Oficial de la República Argentina, 23 de abril de 2012.

Así, el enfoque que impera en el tema de salud es la prevención mientras que no únicamente ayuda a crear arquetipos de salud, sino además a demarcar el importe social que conllevan la cobertura de las enfermedades que se vinculan con las actuaciones de los sujetos, que debería ser de aplicación igualmente para la ludopatía. Empero iniciando desde su concepción como un problema de salud mental, de gran impacto que precisa de atención estatal (Bellido, 2012).

La publicidad desempeña al interior de este paradigma social un papel importante y así como es empleada para dirigir los dictámenes de adquisición de los consumidores, es además un instrumento puntual que crea modelos de conducta tanto positivos como negativos. Esta puede no únicamente ser utilizado por las entidades empresariales para alcanzar el propósito de posicionar sus productos en el mercado. Sino igualmente desde el marco colectivo, ha de usarse como una herramienta de concientización que haga posible al destinatario de la información memorizar sus aspectos, en concreto los efectos nocivos de ellos.

En el caso del tabaco, alcohol y los juegos de azar, la publicidad anteriormente se usaba todos medios disponibles, posters, anuncios en televisión y patrocinios entre otros, ofreciendo no únicamente el producto sino además, un particular enfoque al éxito y goce vinculados con su consumo. Pero desde finales del siglo pasado se inicia en diferentes naciones en entender esta clase de propagandas, y a sistematizarlas y restringirlas, en específico a estimar el grado de influencia que poseen sobre los consumidores, que lo adquieren como un hábito necesario (Lovece, 2012).

Por lo que, si se aplica este conocimiento en el abordaje de la ludopatía, recordando que el efecto que la publicidad posee al modificar los estímulos psíquicos de los destinatarios, que en reacción cambian su conducta a lo enunciado allí. En el tema del tabaco y alcohol algunos expertos la ubican dentro de la clase de propagandas abusivas en virtud que violentan la integridad de los sujetos, quebrantan el cumulo axiológico que el Estado propugna (Rodríguez, 2015). Sobre todo, los organismos estales basan su criterio en que estas dirigen a la adquisición de comportamientos lesivos para su salud y la de terceros, resalta así la importancia que estos órganos se ocupen de los juegos de azar y le den la valoración perjudicial que posee.

Conjuntamente el empaque en el caso del tabaco no únicamente es útil para el resguardo del producto, sino que se vincula con la difusión, información, y la oferta de este, por lo que se ha estipulado que en estos se incluyan imágenes que destaquen las repercusiones perjudiciales de esta clase de productos que induzcan al individuo a inhibirse de su consumo. Las previsiones legales imponen mensaje tales como “fumar causa cáncer”, “este producto causa adicción”, entre otros. Y en lo

que se refiere a las imágenes que han de ser estampadas en el empaque de venta al público, se muestran algunos de los perjuicios sanitarios que genera y se incluye un número de teléfono para que aquellos que deseen dejar el consumo de tabaco puedan ser atendidos por el personal adscrito al Ministerio de Salud (Werlen, 2015). Medidas similares pueden ser establecidas, en las entradas de las salas de juego se han de colocar anuncios indicándola adicción que genera el juego, mostrar imágenes sobre los extremos a los que se puede llegar si se hace en exceso, informando sobre las instituciones a las que dirigirse para ser tratado, entre otros.

Partiendo del tema de la responsabilidad del Estado, en un supuesto factico el máximo órgano tribunalicio, entró en cognición de una petición de resarcimiento, en virtud de los perjuicios generados por la muerte de un sujeto fumador por un cáncer de pulmón. La pretensión estaba motivada en los preceptos de responsabilidad extracontractual, en el antiguo Código Civil, la Ley de amparo al consumidor y la Constitución Nacional. Al final la demanda fue desestimada en las instancias previas fundada en la prescripción de esta acción (Rodríguez, 2015).

Sobre el marco de la responsabilidad de las empresas tabacaleras ante la exigencia de indemnización de los fumadores y en el tema de la que posee el Estado por omisión, cotejándolo concretamente con el caso de estudio que es la ludopatía, el hecho de que no se tenga un precepto puntual que comprometa al apareje estatal no lo exime de reparar la consecuencia de su no acción. En su oportunidad el operador de justicia indicó que no se había acreditado la vinculación de causalidad entre la acción del demandado y los perjuicios exigidos.

Se observa cómo se mantenía el criterio de hallar, una intención viciada para dar estimación a la acción, sin embargo, lo realmente destacable no es esa causalidad sino la motivación razonable de por qué ese sujeto ha contribuido a generarle un daño a un tercero. Resulta evidente que una omisión del Estado frente a situaciones que quebranten la integridad de los sujetos con el propósito de lucro, lo compromete con sus ciudadanos a solucionar la problemática (Urbina, 2012). La Corte Suprema de la Nación, aseveró que aun cuando se indique que los cigarrillos causen cáncer, ha de desplegarse un plexo de prueba que demuestre puntualmente que fue la causa de la muerte a la que se le exige indemnización.

En los temas que se invoque la responsabilidad del Estado y que se plantee el peligro o la voluntad de la víctima, los accionados han de acreditar en el litigio, en virtud del *onus probandi* que el orden jurídico les atribuye, sobre los supuestos que lo eximen de compromiso ante el daño. Uno de los elementos más ventajosos para estas controversias es la contemplación de la carga dinámica de la

prueba, como parte de las potestades judiciales. Habilitando así, al operador de justicia para dividir el deber de probar la culpa, o la pericia al actuar, valorando cuál de los sujetos se encuentra en la mejor condición para hacer los aportes de prueba (Prieto, 2015).

4.5. Propuesta de acción

Ahora bien, ha de plantearse como tentativa normativa partiendo de la presencia de agentes expertos dentro de los centros de juego, casinos y otras empresas en los que se efectúan las apuestas para la ordenación de la conducta puntual y singularizada a la colectividad, para que no se torne adictiva y nadie lucre con el detrimento de otro ser humano. De esta forma los usuarios de los centros de apuestas pueden obtener en estos sitios información y atención particular para entrar en cognición sobre la sintomatología que presenta la ludopatía, sus implicaciones y los efectos nocivos a los que conduce.

Para que el texto normativo ofrezca una respuesta efectiva, es preciso que los servidores encomendados para desplegar las actividades detalladas en el acápite anterior tengan a su disposición la instrucción adecuada. El adiestramiento ha de estar dirigido a poder singularizar a los posibles adictos, teniendo presente las diversas etapas por las que los jugadores compulsivos comúnmente transitan. Este saber es fundamental para desplegar una ayuda particular, buscando posiblemente, persuadir a los ludópatas para que no consumen conductas que le sean perjudiciales y así evitar los progresos de los graves signos de la enfermedad. De esta forma el desarrollo de esos planes de acción implicaría un progreso determinante si se efectúa con los demás individuos que se hallan cerca de los jugadores al interior de los centros de azar.

Es imperiosamente necesario el reducir las repercusiones sociales de este problema que se acrecienta con el discurrir histórico, y que se multiplica debido a la cantidad de establecimientos de juego, tales como bingos, hipódromos, casinos, entre otros, que se han creado recientemente en todo el territorio de la Nación. Todo esto ordena una acción material, sostenible y completa del Estado que busque centrarse en la prevención cierta de la ludopatía, con el propósito de mitigar paulatinamente el efecto que el avance de la patología tiene al interior del grupo social, dado que no discrimina por razones de edad, género o nivel económico.

Con una normativa de extensión nacional que prevenga de modo sencillo y eficaz la adicción a los juegos de azar, si bien un texto por su concepción abstracta no puede establecer a quien se atribuye la acción de prevención en cada supuesto de hecho que se presente. Los operadores de justicia son los que, a partir de esas pautas generales, se encuentran en una mejor ubicación para crear un abanico

definido de responsables, en cada litigio, que en esta materia han de conocer. Así pues, el eje central del texto legislativo no es únicamente la atribución genérica de la obligación de prevenir, sino la explicación de las pautas a ser desplegadas en tal virtud.

Esta obligación de prevención implica un lineamiento rector del orden jurídico y configura una ramificación propia de las potestades y garantías consagrados por la Constitución Nacional, e incorpora la obligación de reducir el perjuicio. Deber este que de ser omitido como hasta ahora lo ha sido por la división nacional del Poder Público, conduce a su responsabilidad ante los ciudadanos (Chóliz, 2014).

Al exigir la participación del Estado como se ha enunciado no es suficiente con la indemnización de los perjuicios acaecidos, sino que ordene una modificación hacia el futuro de pautas en conjunto con las entidades empresariales, por medio del bosquejo para este tema de acciones dirigidas a minimizar el daño que su actividad produce. De modo enunciativo, y de forma concisa puede indicarse que las resaltantes soluciones para este mal son el despliegue de campañas publicitarias que informativas sobre la ludopatía, subvencionadas por los centros de juego. La muestra en los locales de apuestas de que señales los efectos negativos de la patología, y un número y página web para simplificar las denuncias por falta de acatamiento de las previsiones legales, y de asistencia gratuita para su tratamiento.

Que se implemente el juego responsable, es decir las pautas concretas para que el jugador reduzca los peligros de caer en la adicción, y que igualmente hagan posible que el juego sea lo que ha de ser; una actividad recreativa, se compromete de forma sistemática al jugador, el Estado y a los entes empresariales, a contener el impulso de jugar, para que no se dispendie enormes importes dinerarios. Se precisa que establecer mecanismos que reduzcan el acceso al juego. Ya sea por medio de:

- Solicitud de identificación.
- Restricción a los portales digitales que ofrecen estos servicios.
- Ayudar a que el jugador pueda autoexcluirse cuando lo desee.
- A través de un formulario disponible tanto en físico en las instituciones sanitarias.
- Como en una página web.
- Y se lleve un registro digital nacional, que esté disponible para estos establecimientos de juegos, y que el sujeto no acceda al juego.

Este despliegue de medidas estatales, se motivan principalmente en la prerrogativa ciudadana de salud, y en la garantía de bienestar que el pacto social ordena a los organismos estatales, y en segundo término en a su patrimonio personal. Por lo que han de preverse restricciones a los dispendios

mensuales del sujeto, que no sean susceptibles de modificación por ellos, es decir se limita su acceso al dinero mediante la proscripción de créditos o cualquier método que le facilite entradas de dinero, para gastarlos en el juego de modo descontrolado.

Conclusión

Los juegos de azar constituyen actividades recreativas para los ciudadanos y procuran el lucro para las empresas, sin embargo, la carencia de textos normativos que los ordene impide la contención del juego compulsivo, que no únicamente afecta al individuo adicto, sino también a su núcleo familiar y al entorno social. La prevención de los perjuicios es una labor esencial de la responsabilidad desde la perspectiva axiológica, sin que esto se traduzca en descartar a la función indemnizatoria.

Lo anterior implica que existe para los ciudadanos una prerrogativa de no ser menoscabado por ningún agente, aún más desde la visión estipulada por los nuevos instrumentos normativos como el Código Civil y Comercial en los que se ubica a los individuos como el eje central del basamento jurídico, y exige de los actores sociales una marcada orientación de solidaridad social. Allende de los cuestionamientos e incertidumbres que generaría una regulación a nivel nacional, lo relevantes es tener en consideración que la misma estaría elaborada para ordenar una circunstancia crítica que pone en jaque prerrogativas ínsitas al ser humano.

El eje central de la normativa ha de ser encontrar el conveniente equilibrio para el despliegue de las prerrogativas involucradas, el establecer las pautas de acción expresas como: la difusión publicitaria como herramienta de gran alcance para que la aficción lúdica sea cognoscible, la atención para quienes ya se encuentran afectados a través de líneas o sitios web gratuitos. Destaca el formulario de autoexclusión, pero optimizado con una data digital a nivel nacional, y agentes especializados que se ocupen de atender las diferentes etapas que presenta la ludopatía. Así mismo la ponderación de la ludopatía y el establecimiento de medidas educativas en las instituciones, a los efectos de publicidad en cuanto a los efectos que este trastorno produce en el entorno familiar, en el patrimonio de las personas y el poco apóрте social que produce. En definitiva, lo importante es que el Estado emprenda planes de acción preventivos para impedir que los ciudadanos sufran algún daño, que es a lo que teleológicamente se halla orientado.

Conclusiones finales

La Ley Nacional de Salud Mental 26. 657 posee como principal objetivo brindar protección al Derecho de la salud, en particular aquellas personas que se encuentran atravesando una situación de trastorno mental. La mencionada ley con el propósito de cumplir su cometido desarrolla un conjunto de derechos y garantías donde se ve reflejada una protección de los Derechos Humanos, de aquellas personas que atraviesan un trastorno mental. Para así poder brindarles una efectiva recuperación y una posterior reinserción en la sociedad.

Ahora bien, cabe mencionar, que, dentro de los trastornos mentales, resulta indispensable indicar, el efecto notable que ejercen las adicciones sobre un individuo. Inicialmente se observa que la ludopatía es considerada como una forma de adicción psicológica, que es juzgada muy fuertemente desde el punto de vista moral debido a que le atribuye al jugador la identidad de una persona viciosa, irresponsable y generadora del sufrimiento familiar. Esta actividad de juegos de azar cada día es más promovida y por medio de su legalización y aceptación ha traído como efecto un aumento exorbitante.

Sin embargo, se pueden encontrar otras adicciones como a las drogas y al alcohol, las cuales dirigen al individuo y que los afectan en muchos casos a sus familiares y terceros, donde la persona pierde el control de sí mismo y además de ello puede evidenciar pérdidas en cuanto a lo laboral y patrimonial. Sin duda alguna las adicciones traen consigo graves deterioros, que son ocasionados a la salud física y psíquica de la persona.

La ludopatía es considerada como un trastorno mental que presenta tres etapas, una referida a la ganancia, la cual genera felicidad, la otra referida etapa de pérdida, donde la persona arriesga todo para poder seguir jugando con el fin de recuperar, y finalmente la etapa de desesperación. Es aquí donde se toca fondo, y se puede pensar en la opción de no jugar más.

En efecto, no se puede negar que muchas son las personas que acuden en busca de ayuda para contener la enfermedad. Sin embargo, la mayoría de ellas son personas que ya presentan síntomas avanzados de la misma que por su propia cuenta ya han detectado que son adictos.

En tal sentido encontramos la Ley 13/2011, donde se consagra la regulación del juego siendo el objeto de esta regular lo referente a la actividad del juego, y sus modalidades, con el propósito de

garantizar la protección del orden público, aumentar la lucha contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, entre otros aspectos que plantea la ley. Por otro lado, encontramos el Programa de Autoexclusión para Ludópatas de las Salas de juegos de Azar Dependientes de la Dirección General de Casinos del Estado. Y otras propuestas que fundamentalmente buscan atacar la problemática, centrándose para ello en tres planteamientos esenciales como lo son el Desarrollo del Reglamento de Publicidad y Estrategias Promocionales del Juego; Regulación de la Oportunidad del Juego (disponibilidad y accesibilidad del juego) y Desarrollo del Reglamento General de los Juegos.

Debido a que es considerable el número de personas que resultan afectadas por esta enfermedad y aunque muchas provincias han tomado en cuenta esta patología regulando cada uno de sus aspectos aun así no resulta suficiente. Se considera necesario que la ludopatía, se dé a conocer para así poder generar más conciencia acerca de esta enfermedad.

Es decir, se tienen que poner en práctica un abordaje integral y efectivo de esta problemática. A su vez, las políticas estatales deberían apuntar a desincentivar el juego de azar, más que a regularlo. Ello, permite confirmar la hipótesis planteada, toda vez que el Estado no ha adoptado políticas que permitan afirmar que desincentiva tales prácticas, y por ende, puede confirmarse su responsabilidad.

Asimismo, resulta necesario que las medidas adoptadas por las provincias vayan más allá y trasciendan fronteras. Se requiere, que haya propuestas a nivel Nacional acerca de la regulación de esta actividad, ya que hoy en día —como se mencionó anteriormente— solo la ludopatía solo se regula por ciertas provincias de nuestro país.

En el tema de la responsabilidad estatal se ha transitado un extenso camino en el alcance de un resguardo efectivo para las víctimas, para la construcción de un nuevo orden jurídico más humanizado. Si bien el sistema actual afirma la potestad de desplegar toda industria legal, a aquellos que se ocupan del sector económico, el Estado ha de asegurar en un extremo que el ente empresarial sirva de motor a la economía, y en el otro y de forma preeminente adquiere con respecto a las personas el compromiso de cuidar de su salud y bienestar integral, conforme con lo indicado en la Carta Magna.

El hecho de que hasta ahora el Estado en el ámbito nacional se halle en mora legislativa para regular la actuación de los centros de apuesta, el acceso a estos, su falta de comprensión de la ludopatía como una grave patología mental, que precisa de abordaje estatal, lo compromete a solventar los perjuicios que su omisión genera en quebranto del colectivo.

Bibliografía

Doctrina

- Bellido, C. (2012). *Casinos: De la diversión a la adicción*. Nueva York, Estados Unidos: International Windmills.
- Carzoglio, D. (2014). “La prisión preventiva, un problema de simple solución: respetar el derecho a defensa”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/345/2014>.
- Chóliz, M. (2014). “Propuesta de Regulación del Juego en España como Sistema de Prevención de la Adicción al Juego”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/457/2014>.
- Chóliz, M. (2014). “Responsabilidad del juego responsable”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/196/2014>.
- Colautti, C. (2007). “Responsabilidad Civil Doctrinas Esenciales”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/1623/2007>.
- Eseverri, E. (2006). “La Regulación Actual de los Juegos de Azar”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/3688/2006>.
- Fundación Nuevas Generaciones (2015). “Prevención de la ludopatía en salas de juego y apuestas bonaerenses”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/963/2015>.
- García, P.; Buil, P. y Solé, M. (2016). “Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable””. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/315/2016>.
- Giuliani, C. (2010). “Procedencia de la prisión preventiva”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/215/2010>.
- Gutiérrez, M. (2013). “Ludopatía y salud mental”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/475/2013>.
- Gutiérrez, M. (2013). “Ludopatía y salud mental”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/475/2013>.
- Hanns S. (2012). “Prevención de la ludopatía en salas de juego y apuestas bonaerenses”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/1579/2012>.
- Leiva, Claudio F. (2016). “Una propuesta de delimitación del deber de prevención del daño en el Código Civil y Comercial”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/2244/2016>.

- Llera, C. (2015). “La prisión preventiva en el Código Procesal Penal de la Nación aprobado por la ley 27.063”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/475/2015>.
- Lovece, G. (2010). “El juego Compulsivo: El Derecho a la Salud y la Autoexclusión”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/2270/2010>.
- Lovece, G. (2012). “La publicidad de tabaco y la prevención en materia sanitaria”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/2581/2012>.
- Mendieta, E. (2017). “El Problema del Sobreendeudamiento del Consumidor en los Contratos de Apuesta y Juego”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/2517/2017>.
- Mora, A. (2008). “Derechos Económicos, Sociales y Culturales. Un caso paradigmático: entretenimiento, publicidad e industria cultural del juego”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/2795/2008>.
- Olmo, J. (2013). “Comentario a la reglamentación de la Ley Nacional de Salud Mental 26.657”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/2623/2013>.
- Perrino, P. (2011). “La responsabilidad del Estado por la omisión del ejercicio de sus funciones de vigilancia”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/715/2011>.
- Pilar, B.; Vélez, M. y Martos, C. (2015). “El juego como adicción social: crónica de una patología anunciada Gambling as a social addiction: chronicle of a pathology foretold”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/1285/2015>.
- Pilar, M.; Gonzalez, M. y Martos, C. (2014). “El juego como adicción social: crónica de una patología anunciada Gambling as a social addiction: chronicle of a pathology foretold”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/2647/2014>.
- Prieto, R. (2015). “Fumadores, cigarrillos, tabacaleras y responsabilidad civil”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/3880/2015>.
- Rodríguez, R. (2015). “La responsabilidad objetiva del Estado y el derecho a la protección de la salud”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/1407/2015>.
- Rojo, J. (2016). “Evolución de la prisión preventiva. Breve reseña”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/315/2016>.
- Salaberria, K.; Báez, K. y Fernández, J. (1998). “El juego patológico: un problema social”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/105/1998>.
- Salaberria, K.; Báez, K. y Fernández, J. (1998). “El juego patológico: un problema social”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/105/1998>.

- Schneider, M. (2014). “Protección jurídica de los adictos. Incidencia de la Ley de Salud Mental”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/2647/2014>.
- Tanzi, S. (2016). “Análisis crítico de la Ley de Responsabilidad Estatal”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/2482/2016>.
- Urbina, P. (2012). “Advertencias sobre los daños que provoca el tabaco. Remedio complejo para un problema complejo”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/5178/2012>.
- Urbina, P. (2013). “Los aspectos reglamentados y no reglamentados de la Ley 26.657: derechos y garantías”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/2623/2013>.
- Werlen, C. (2015). “Una demanda contra las tabacaleras y el Estado Nacional”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/3838/2015>.
- Wierzba, S. (2016). “El derecho al disfrute del más alto nivel de salud y su judicialización”. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar/AR/DOC/1237/2016>.

Jurisprudencia

- Corte Suprema de Justicia de la Nación, “Da Rocha, Faustino c. Provincia de Tucumán”, Fallos 168:83. Recuperado de <http://www.laleyonline.com.ar>

Legislación

- Código Civil y Comercial de la Nación Argentina. Boletín Oficial de la República Argentina, 08 de octubre de 2014.
- Código Penal Argentino. Boletín Oficial de la República Argentina, 19 de noviembre de 1921.
- Constitución de la Provincia de Buenos Aires.
- Constitución Nacional. Asamblea General Constituyente, Santa Fe, Argentina, 1994.
- Decreto Ley 16/1977. Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado, 07 de marzo de 1977.
- Decreto N° 603/13 del 2013. Boletín Oficial de la República Argentina, 29 de mayo de 2013.
- Ley 13/2011 sobre Regulación del Juego. Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado, 29 de mayo de 2011.
- Ley 2.881. Cámara de Diputados de la Provincia de Santa Cruz.
- Ley 26.934. Boletín Oficial de la República Argentina, 29 de mayo de 2014.

- Ley 4.108. Boletín Oficial de la Provincia de Río Negro, 17 de agosto de 2006.
- Ley 4.182. Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Ley 4.484. Boletín Oficial de la Provincia de Misiones, 22 de octubre de 1990.
- Ley 538. Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Ley 8.040. Boletín Oficial de la Provincia de Mendoza, 06 de mayo de 2009.
- Ley 8.111. Boletín Oficial de la Provincia de La Rioja. 19 de octubre de 2012.
- Ley 8.164. Boletín Oficial de la Provincia de San Juan, 03 de noviembre de 2010.
- Ley 8.986 de la Provincia de Tucumán. Boletín Oficial de la Provincia de Tucumán. 07 de marzo de 2017.
- Ley Nacional N° 26.687. Boletín Oficial de la República Argentina, 14 de junio de 2011.
- Resolución N° 2216 del año 2005. Programa Provincial de Prevención y Asistencia del Juego Compulsivo. Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires
- Resolución N° 2216/05. Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la provincia de Buenos Aires.
- Resolución N° 417 del año 2006, Programa de Autoexclusión de Salas de Juego de Azar. Instituto Provincial de Lotería y Casinos.
- Resolución N° 497 del año 2012. Boletín Oficial de la República Argentina, 23 de abril de 2012.