

Proyecto de ley, iniciado en moción del Honorable Senador señor Bianchi, que modifica la Ley N° 19.995 en materia de publicidad de las actividades, bienes y servicios de los casinos de juego.

El 7 de enero del año 2005 se aprobó la Ley N°19.995 o la nueva ley de casinos, dicha norma tuvo como uno de sus efectos principales la multiplicación y apertura de este mercado en la mayoría de las regiones de Chile.

En cuanto a los efectos positivos se incrementó de manera importante los puestos de trabajo asociados a esta actividad, como también la turística y consecuentemente los beneficios económicos para los municipios en donde tales recintos se encuentran establecidos. En lo negativo, la implementación de estos lugares acompañados de una falta de regulación en el ámbito del fomento del juego responsable y la ausencia total de normas en orden a establecer responsabilidades para las sociedades operadoras en el desarrollo de su rubro, lleva aparejado un grave riesgo para la población relacionada al tema de la ludopatía.

La patología asociada al juego convulsivo, que hoy asociamos a ludopatía, aparece por primera vez considerada por la Organización Mundial de la Salud en su Clasificación Internacional de Enfermedades recién en 1992, definiéndola como un “trastorno o juego patológico”. La actual definición que hace la OMS habla de un “trastorno del comportamiento, entendiendo el comportamiento como expresión de la psicología del individuo, consistente en la pérdida de control en relación con un juego de apuestas o más, tanto si incide en las dificultades que supone para el individuo dejar de jugar cuando está apostando, como en mantenerse sin apostar definitivamente en el juego” lo que la determina finalmente como una “enfermedad crónica”.

Según el departamento de psiquiatría de la Pontificia Universidad Católica de Chile¹ la Ludopatía es un trastorno caracterizado por un pobre control de impulsos que se manifiesta por recurrentes y mal adaptativas conductas de juego.

Quienes sufren esta enfermedad experimentan una progresiva inhabilidad para resistir los impulsos de jugar, de tal manera que el juego llega a alterar significativamente su funcionamiento a nivel personal, familiar, financiero, ocupacional y social, transformándose en un problema transversal. Debe considerarse que el juego patológico esta frecuentemente ligado a una caída en el bienestar financiero, social y legal. Frecuentes complicaciones incluyen, endeudamiento, divorcio, pérdida del trabajo y en sus extremos cárcel, depresión y suicidio.

La depresión es particularmente común en las apostadoras mujeres. Incluso el suicidio es intentado en porcentajes que

¹ http://www.psiquiatriauc.cl/adicciones/temas/adicciones_conductuales/ludopatia

alcanzan el 15 a 20% de los jugadores patológicos, especialmente en las fases de pérdida, desesperación y rendición.

Según estudios norteamericanos la pérdida de trabajo en el año anterior es dos veces más alta en los jugadores que en población general (13.8% v/s 5.5%). Los porcentajes de quiebra financiera son 5 veces más altos (19.2% v/s 4.2%); y el divorcio y el encarcelamiento en ludópatas alcanza un 53.5% y un 21.4% respectivamente².

Según estudios del Illinois Institute for Addiction Recovery, las últimas evidencias indican que el juego patológico es una adicción similar a las químicas. En este mismo sentido, la Harvard Medical School Division on Addictions realizó un experimento en el que se recreó el ambiente de un casino donde los sujetos eran expuestos a situaciones en las que podían ganar o perder y sus reacciones monitoreadas de acuerdo a una técnica de neuroimagen. Entre las conclusiones se determinó que las "recompensas en metálico en un ambiente que reproduce un ambiente de juego produce una activación cerebral muy similar a la que se observa en un adicto a la cocaína recibiendo una dosis".

Otra arista importante, está en que las personas ludópata generalmente retrasan la búsqueda de tratamiento debido a que se sienten avergonzados y mortificados por su problema; es muy recurrente la conducta de intentar mantener el secreto, mientras tratan de recuperar sus pérdidas económicas. Ello conlleva la dificultad de obtener un número real de los casos existentes, pues el diagnóstico suele realizarse una vez que la enfermedad ha evolucionado y ya tiene consecuencias importantes en la conducta de la persona que afectan el entorno familiar, que es finalmente lo que hace saltar las alarmas.

En Chile, lamentablemente, no se cuenta con estadísticas de prevalencia. Sin embargo, en EE.UU, se estima que este mal afecta entre un 1 y 3.4% de la población. Esta prevalencia se duplica en áreas donde hay un casino en un radio de 80 Km. Para ambos sexos y tanto en adolescentes como adultos la prevalencia estaría actualmente en aumento.

Usualmente se estima que para recibir el diagnóstico, el individuo debe cumplir al menos cinco de los siguientes síntomas:

1. Preocupación. El sujeto tiene pensamientos frecuentes sobre experiencias relacionadas con el juego, ya sean presentes, pasadas o producto de la fantasía.

² **Pathological gambling: addiction or obsession?** Moreyra P, Ibanez A, Liebowitz MR, et al. *Psychiatr Ann* 2002;32(3):161-6.

Gambling: an addictive behavior with health and primary care implications. Potenza MN, Fiellin DA, Heninger GR, et al. *J GenIntern Med* 2002;17(9):721-32.

Pathological gambling and impulse control disorders. Potenza MN, Hollander E. *Neuropsychopharmacology: the fifth generation of progress.* Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins, 2002.

2. Tolerancia. Como en el caso de la tolerancia a las drogas, el sujeto requiere apuestas mayores o más frecuentes para experimentar la misma emoción.

3. Abstinencia. Inquietud o irritabilidad asociada con los intentos de dejar o reducir el juego.

4. Evasión. El sujeto juega para mejorar su estado de ánimo o evadirse de los problemas.

5. Revancha. El sujeto intenta recuperar las pérdidas del juego con más juego.

6. Mentiras. El sujeto intenta ocultar las cantidades destinadas al juego mintiendo a su familia, amigos o terapeutas.

7. Pérdida del control. La persona ha intentado sin éxito reducir el juego.

8. Actos ilegales. La persona ha violado la ley para obtener dinero para el juego o recuperar las pérdidas.

9. Arriesgar relaciones significativas. La persona continúa jugando a pesar de que ello suponga arriesgar o perder una relación, empleo u otra oportunidad significativa.

10. Recurso a ajenos. La persona recurre a la familia, amigos o a terceros para obtener asistencia financiera como consecuencia del juego.

La naturaleza de los síntomas antes mencionados son demostrativos de la gravedad de esta patología y de la fuerte incidencia que tiene en el ámbito familiar y cercano de la persona afectada.

En el año 2008 se presentó una moción, boletín 6096, cuyo objeto es prevenir y contribuir a una política de salud que se adelante a las consecuencias negativas que pudiera llegar a tener esta actividad recreativa y lúdica, ante la proliferación de casinos y busca obligar a los operadores de casinos a exhibir advertencias en las salas de juego sobre la adicción al juego o ludopatía y que también se les obligue a entregar, a jugadores y visitantes de estos establecimientos, folletos explicativos sobre el juego responsable y los efectos en la salud de las personas de la adicción al juego. Dicho proyecto fue complementado con una indicación del ejecutivo que incorporó normas destinadas a establecer planes y programas de prevención de la ludopatía entregando la supervisión de dichos planes a la Superintendencia.

El proyecto en comento se encuentra en segundo trámite constitucional, en Primer informe de comisión de Gobierno Interior y Regionalización de la Cámara de Diputados desde el 2 de julio del año 2009. La idea del presente proyecto es complementar el que se encuentra en trámite, específicamente en lo relacionado a publicidad y promoción de la

actividad, con el fin principal de establecer barreras de protección para el público más vulnerable, como son los menores de edad y otorgar herramientas para las personas ludópatas, que quieren mantenerse alejadas del juego.

Por las razones anteriores es que venimos en presentar el siguiente:

Proyecto de Ley

Artículo único: Modifíquese la Ley 19.995 que establece las bases generales para la autorización, funcionamiento y fiscalización de casinos de juego del modo que sigue:

1. Agréguese una nueva letra “g” al artículo 9, del siguiente tenor:

“g) Las personas que hayan solicitado de manera voluntaria que se les prohíba el acceso o respecto de las cuales exista resolución judicial firme en el mismo sentido”.

2. Agréguese el siguiente artículo 10 Bis nuevo:

“Artículo 10 Bis: Publicidad, promoción y patrocinio.

La publicidad de actividades bienes y servicios susceptibles de producir riesgos para la salud o el patrimonio de las personas, como la publicidad sobre juegos de apuesta o azar, se sujetará a las reglas siguientes:

a) Se prohíbe la emisión de mensajes publicitarios entre las 06:00 y las 21:00 horas por medios de comunicación audiovisual o de radiodifusión.

b) La publicidad y promoción deberá exhibir advertencias visuales y auditivas que señalen los riesgos derivados de la actividad, bien o servicio.

c) Queda prohibida la publicidad y promoción en eventos de carácter infantil o familiar, tales como, exposiciones, ferias, campeonatos deportivos, o conciertos.

d) Está prohibida la publicidad o promoción vía correo electrónico o cualquier otro medio equivalente, salvo haya sido autorizada previamente por su destinatario y siempre que no se trate de las personas mencionadas en el artículo 9.

Los reglamentos que desarrollen lo dispuesto en este artículo detallarán, al menos, la naturaleza y características de las actividades y servicios cuya publicidad deba ser regulada; y la forma y condiciones de difusión de los mensajes publicitarios.

El incumplimiento de estas normas y las normas especiales que regulen la publicidad de las actividades, bienes y servicios a que se refiere este artículo serán sancionados con multa de veinte a ciento veinte unidades tributarias mensuales y clausura temporal del establecimiento publicitado o patrocinante por un período no superior a tres meses.