

De conformidad con las disposiciones del artículo 113 del Reglamento de la Asamblea Legislativa, el Departamento Secretaría del Directorio incorpora el presente texto al Sistema de Información Legislativa (SIL), de acuerdo con la versión electrónica suministrada.

ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPÚBLICA DE COSTA RICA

PROYECTO DE LEY

**REFORMA A LOS ARTÍCULOS 10 Y 19 DEL LIBRO I, DEL TÍTULO I DE LA
LEY N.º 5395,
DENOMINADA LEY GENERAL DE SALUD.
INCLUSIÓN DE LAS ADICCIONES CONDUCTUALES EN LA SALUD PÚBLICA**

**VANESSA DE PAUL CASTRO MORA
DIPUTADA**

EXPEDIENTE N.º 23.431

PROYECTO DE LEY

**REFORMA A LOS ARTÍCULOS 10 Y 19 DEL LIBRO I, DEL TÍTULO I DE LA
LEY N.º 5395,**

DENOMINADA LEY GENERAL DE SALUD.

INCLUSIÓN DE LAS ADICCIONES CONDUCTUALES EN LA SALUD PÚBLICA

Expediente N.º23.431

ASAMBLEA LEGISLATIVA:

Según la Real Academia Española, se considera el concepto de adicción como la 'dependencia del consumo de alguna sustancia o de la práctica de una actividad'. La Revista de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), explica que a lo largo de la historia han existido adicciones, generalmente vinculadas a situaciones como: beber alcohol, fumar cigarrillos, uso de estupefacientes y todo lo referente al consumo de diferentes productos o sustancias.

Sin embargo, en los últimos años ha tomado relevancia, el término de adicciones conductuales, el cual difiere de las adicciones tradicionales, en el entendido que no existe uso de sustancias como alcohol, drogas, entre otras. Si no, que una adicción conductual está relacionada al hecho, de realizar una actividad y no poder tener control sobre la misma, trayendo consigo que las personas presenten un detrimento en su salud física, emocional y mental.

Cabe mencionar que, el hecho de dedicar más de siete u ocho horas diarias puede repercutir en la salud mental y física de las personas. Algunos de los problemas más comunes en torno a esta adicción son: ansiedad, depresión, irritabilidad, obesidad mórbida, aislamiento, insomnio, migraña, convulsiones, fobia social, insuficiencia

cardíaca, descuido personal, problemas musculares, problemas de alimentación, síndrome del túnel carpiano; entre otros.¹

Conforme ha avanzado la ciencia, se ha hecho hincapié a una definición estandarizada de las adicciones conductuales, las cuales fueron definidas por la Organización Mundial de la Salud (OMS). La tipología de estas adicciones se basó en: adicción a la internet; teléfono celular, juegos de azar, y también la adicción de los videojuegos.

En cuanto a las adicciones de comportamiento, dicha revista acota que, estas adicciones traen consigo una dependencia física y psíquica de la persona, debido a la pérdida de control que generan y también por la dependencia que se les da.²

En lo que concierne a los videojuegos, aparatos móviles e internet tienen un peso importante en el estilo de vida de muchos seres humanos; cabe señalar que de forma positiva estos incentivan la creatividad, el trabajo en equipo, la recreación, socialización, aprendizaje de idiomas, así como la capacidad visual y lectora. Dichos aspectos permiten estimular el desarrollo de muchos niños y niñas.

De igual manera, las consolas de videojuegos, los dispositivos móviles y la internet también presentan más aspectos positivos en cuanto a la salud mental, emocional y física, debido a sus beneficios como: potenciar la memoria y capacidad de respuesta; pueden utilizarse como una herramienta de fisioterapia. Por ejemplo, en los videojuegos los jugadores deben estar constantemente presionando las teclas del control; a su vez, jugar videojuegos puede incidir positivamente a reducir factores como la ansiedad.³

¹ Veáse, Noticias en Salud, Salud Pública, 11 de mayo del 2020. Consultado el 11 de septiembre del 2022. Disponible en: <https://www.noticiasensalud.com/salud-publica/2020/05/11/cual-es-el-impacto-de-los-videojuegos-en-la-salud/>

² Veáse, Elizardo Becoña y Luis Oblitas. (2003). Psicología de la salud y adicciones: perspectiva terapéutica. *Revista de Psicología de la PUCP*. 21 (1): 73-102. Disponible en: <https://doi.org/10.18800/psico.200301.003>

³ Veáse, Univisión, Beneficios de los videojuegos para la salud, Cultura pop, 12 de mayo del 2014. Consultado el 11 de septiembre del 2022. Disponible en: <https://www.univision.com/entretenimiento/cultura-pop/beneficios-de-los-videojuegos-para-la-salud>

Cabe del mismo modo indicar que, en los últimos años han tomado fuerza los “eSports” o deportes electrónicos, que consisten en competiciones que realizan los jugadores entre ellos. Dicho fenómeno ha cobrado gran popularidad, y estos campeonatos, traen como consecuencia la estimulación de la capacidad competitiva de las personas, motivo por el cual se le conoce como un “deporte de carácter electrónico”.

Aún tomando en cuenta, los variados beneficios que tienen los videojuegos, dispositivos móviles y la internet en las personas, estos traen también consigo en muchos casos resultados negativos, ya que, en algunos supuestos, dicho pasatiempo se convierte en adicción.

Dentro de la misma línea, ha surgido una preocupación por muchos expertos en temas de salud tanto mental y física, debido a la injerencia de esta adicción conductual en niños, jóvenes y adultos, ya que repercute en el ambiente escolar, social, familiar, laboral e interpersonal.

Por otro lado, muchos expertos en medicina y psicología estiman que el tiempo prudencial para dedicar a este pasatiempo es de una a dos horas aproximadamente; sin embargo, en el caso de los niños se estipula un promedio de una a dos horas, con la salvedad de que dicha actividad se realice solo los fines de semana.⁴

De igual manera, es importante que dicha conducta no se realice en aras de aislarse de la realidad, sino que sea con el objetivo de recrearse y divertirse. Y sobre todo que se convierta en una conducta compulsiva y en donde se dediquen más de siete u ocho horas.

A continuación, se expondrán cada una de las diferentes adicciones conductuales que existen:

Adicción a los Videojuegos

⁴ Véase, Noelia Hernández, ¿Cuánto tiempo deben jugar los niños con videojuegos?, Educación 3.0, sin fecha. Consultado el 11 de septiembre de 2022. Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/tiempo-ninos-videojuegos/>

La Organización Mundial de Salud (OMS) se ha preocupado los últimos años por analizar el tema en torno a la adicción a los videojuegos, ya que muchos niños, niñas y jóvenes dedican más de ocho horas diarias al uso de videojuegos, siendo este su principal foco de atención, y generando así un detrimento de sus otras actividades. La OMS atribuye los siguientes rasgos a la adicción de los videojuegos: *“no poder parar de jugar en internet o con una consola, desatender las amistades o el trabajo a causa de ello, en periodos superiores a un año, pueden ser síntomas de esta adicción”*.⁵

A raíz de lo anterior, la Organización Mundial de la Salud reconoce el “Trastorno de Adicción por Videojuegos” como un trastorno mental, y fue añadido a la Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11), mediante una Asamblea realizada en mayo del 2019, con el fin de que se empezara a utilizar este término para el año 2022. La denominada enfermedad fue incluida dentro de la categoría de uso de sustancias o comportamientos adictivos.

Es pertinente indicar que, dicha Organización, estipula que dicha adicción es un padecimiento severo, al punto de invalidar a la persona en sus ámbitos sociales, familiares, educacionales u ocupacionales.⁶ Esta clasificación tiene como finalidad llevar un mejor control de las cifras de los afectados a nivel mundial, dado que se estima que los porcentajes de adicción oscilan entre 1%, e incluso el 50% en el caso de países asiáticos.

Sumado a todo lo anterior, se hace alusión a la legislación en otros países en cuanto a los juegos, por lo que es pertinente sacar a colación los casos de: la Ley Chilena de Videojuegos (Ley Número 19.496), y La Ley Colombiana de Videojuegos (Ley 1554 del año 2012) como predecesores.

⁵ Véase, La OMS clasifica la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental, DW, 1 de febrero del 2022. Consultado el 11 de septiembre de 2022. Disponible en: <https://www.dw.com/es/la-oms-clasifica-la-adicci%C3%B3n-a-losvideojuegos-como-una-enfermedad-mental/a>

⁶ Véase, La adicción a videojuegos entra a la lista de enfermedades mentales en vigor de la OMS, La Vanguardia, 13 de febrero del 2022. Consultado el 11 de septiembre del 2022. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20220213/8053998/adiccion-videojuegos-entra-lista-enfermedades-mentales-vigor-oms-pmv.html>

Ambas leyes manifiestan que, el problema no está en que los niños y niñas, jueguen videojuegos, sino en el posible contenido que este tenga, así como en el peligro que puede traer consigo dedicar muchas horas a esta actividad.⁷

Las dos legislaciones defienden, lo que refiere al tema de las adicciones conductuales, el cual ha tomado una fuerte injerencia en los últimos años. El argumento utilizado para defenderlo, es la adición que se hizo al Manual para el diagnóstico de enfermedades (CIE-10) de la OMS, en torno a los trastornos de conducta adictivos.

La ley en Colombia es más enfática en este tema, porque en el caso de Chile, el reglamento se enfoca más en contenido que puedan presentar los videojuegos, donde en esta última legislación Chile reforma la antigua Ley de Consumidores, razón por la cual más que enfocarse en salud mental, se enfoca en lo comercial e industrial.

En lo que concierne a Colombia, además de ese énfasis en el sector comercial, hace hincapié a la salud y educación, así como la propuesta de un Comité de promoción que procure dar seguimiento a la adicción a los videojuegos.⁸ Ambas leyes se preocupan por tratar el tema de las adicciones.

Es necesario tomar en cuenta que en el mes de julio del presente año se presentó en México un proyecto para que se adicione una fracción XXI bis al artículo 3 de la Ley General de Salud. El proyecto gira en torno a la adicción a los videojuegos en sí (como adicción), y no centra el problema en el acto de jugar, si no en dejar de lado otras actividades por dedicar tiempo solo a jugar, o bien, dedicarle al juego más de 8 horas diarias.

Lo que este proyecto propone es que las personas con adicción por los videojuegos puedan recibir un trato digno a nivel de salud, por medio de un diagnóstico válido que acredite su enfermedad de adicción, así como un tratamiento idóneo en aras

⁷ Veáse. Piracón Fajardo, Jaime Andrés. "Prohibido jugar: análisis de las leyes en Chile y Colombia" en Revista Lúdicamente. Vol 6 (12), octubre 2017, Buenos Aires. Disponible en: <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/4326>

⁸ Ibidem.

de que supere su trastorno adictivo, con el fin de que la persona pueda superar su problema.

En relación con ello, el artículo 3 de la Ley General de Salud en México regula lo referente a las adicciones por sustancias psicotrópicas, estupefacientes, entre otras. Sin embargo, lo que se pretende con este proyecto es añadir un inciso que incluya también las adicciones de conducta, como es el caso de los videojuegos.

Vale la pena mencionar que, en el caso de Reino Unido, gracias a gran la cantidad de personas que padecen de adicción a los videojuegos, se creó una clínica especializada en trastornos del juego en pro de dar tratamiento a estas personas. Según BBC News, el 89% de las personas tratadas en el centro de trastornos del juego son hombres y hay un rango sorprendentemente amplio de edades que va desde los 13 a los 60 años.⁹

La clínica de los trastornos del juego forma parte del sistema público de salud, y tal como lo indica su nombre, solo se enfatiza en tratar enfermedades relacionadas a los juegos. Este centro, cuya sede se ubica en Londres, tiene un poco más de dos años de existencia, y demuestra que el tema de las adicciones a los videojuegos sigue siendo reciente. Como respuesta, ha procurado aplicar terapia psicológica y psiquiátrica para mitigar este problema.¹⁰

En lo que respecta al modelo mexicano, se utiliza como reglamento predecesor y se considera pertinente proponer algo similar en el caso de Costa Rica, ya que no existe como tal una ley o un acápite que aluda a las adicciones de conducta. Es de suma relevancia, ya que el tema de las adicciones de conducta, ha ido en incremento en los últimos años, y tal como se acotó anteriormente, trae repercusiones en la salud, no solo a nivel físico, sino mental y emocional, y resulta preciso regular la adición de los videojuegos, con el fin de resguardar el Derecho a la Salud de todas y todos los costarricenses.

⁹ Veáse. Así es la clínica donde rehabilitan a los adictos a los videojuegos, BBC News, El mundo, 13 de enero del 2022. Consultado el 11 de septiembre del 2022. Disponible en: <https://www.eleconomista.net/tendencias/Asi-es-la-clinica-donde-rehabilitan-a-los-adictos-a-los-videojuegos-20220113-0002.html>

¹⁰ Ibidem.

Cabe agregar que, además de los estudios que se han hecho sobre la adicción a los videojuegos, existen otro tipo de adiciones conductuales que afectan la parte social, emocional, psíquica y del desarrollo de las personas, tales como: el internet, las compras y los aparatos móviles.

Adicción a los Dispositivos Móviles

La presencia de los dispositivos móviles en la vida de las personas se ha vuelto indispensable, dado que ha facilitado la interacción y comunicación entre la sociedad. Sin embargo, con el pasar de los años su uso se ha intensificado de tal forma que es preocupante que se convierta en adicción. Cabe recordar que, se habla de que existe una adicción cuando una persona emplea más de 7-8 horas diarias a una actividad; el detalle radica en que la mayoría de las personas dedican más de 8 horas diarias a sus celulares, siendo esto un factor que se debe tomar en cuenta.

Un término relativamente nuevo para conceptualizar la adicción al celular es la nomofobia, la cual consiste en miedo a estar sin celular, o bien, a desconectarse de cualquier dispositivo móvil. Esta adicción ha aumentado con el tiempo debido a la alta penetración y uso de las nuevas tecnologías desde los dispositivos móviles. Entre los síntomas que se presentan ante este problema están: incapacidad de dejar el celular durante una conversación, sentir pánico por quedarse sin batería, frustración o soledad por no tener cerca el celular e irascibilidad por no tener señal.¹¹

La nomofobia ha sido un problema que ha afectado a muchos países, por ejemplo, en Colombia se realizó una encuesta para determinar la cantidad de personas que presentaban estos rasgos ante la falta de un celular, y se estableció un porcentaje de 79% colombianos que no pueden llevar una vida plena debido a su adicción al celular.¹²

¹¹ Véase, Carolina Montaña Nomofobia: una adicción creciente al celular en Colombia. Bbva. 15 de julio 2022. Consultado el 12 de octubre del 2022. Disponible en:

<https://www.bbva.com/es/mx/sostenibilidad/como-obtener-una-ganancia-extra-al-limpiar-la-casa/>

¹² Ibid.

Dentro de la misma línea, cabe indicar que, Universidad McGill de Canadá realizó un estudio de los países más adictos al celular, para ello tomaron a 24 países, y estimaron que los países que presentan mayores problemas en torno a este tema son: China, Arabia Saudi, Malasia, Brasil, Estados Unidos, Irán, Canadá.¹³

Adicción a la Internet

El tema relacionado al uso de la internet se ha expandido sustancialmente en los últimos años; tiene muchas ventajas en el diario vivir de las personas, entre ellas: acceso a la información de forma rápida y veraz, mejora la interacción social de las personas, permite la realización de actividades diarias, permite más factibilidad laboral, entre otros aspectos. No obstante, su uso desmesurado puede repercutir en que la salud física y mental de las personas se vea afectada significativamente.

En lo que respecta a la adicción por el internet, se da cuando las personas emplean demasiado tiempo navegando en Internet y esto genera un estado de excitación, cuyos resultados serán pocas horas de sueño y poca actividad física, trayendo como consecuencia problemas en la salud física y mental. Estos usuarios de Internet tienden a estar menos tiempo con las personas y, por lo tanto, tendrán dificultades para relacionarse.¹⁴

Es pertinente indicar que, no existe como tal un criterio diagnóstico para definir la adicción al internet, sin embargo, muchos especialistas se han planteado la posibilidad de hablar de un trastorno adictivo en torno al uso desmedido de este recurso. Pero, la mayoría de los estudiosos del tema, convergen en la idea de que esta patología comparte rasgos con el trastorno de sustancias adictivas, entre estos síntomas se pueden destacar: uso mal adaptativo, tolerancia, abstinencia, incremento en el uso, fracaso en disminuir o detener el uso y continuación de la conducta a pesar de los problemas que esto pueda llevar.¹⁵

¹³ Véase, Miguel Paredes. Estos son los países del mundo con más adictos al móvil según un estudio. 20 de febrero del 2022. Consultado el 12 de octubre del 2022. Disponible en: <https://andro4all.com/moviles/estos-son-los-paises-del-mundo-con-mas-adictos-al-movil-segun-un-estudio>

¹⁴ Véase, Álvaro Andrés Navarro-Mancilla, Germán Eduardo Rueda-Jaimes. (2007). Adicción a Internet: revisión crítica de la literatura. *Revista Colombiana de Psiquiatría* 36(4)

¹⁵ Ibid.

En otro orden de ideas, es importante señalar que se estima que, Según un estudio realizado en España, 1.5% de los chicos entre 12 y 17 años tiene adicción a Internet. Esta cifra es inferior que la de países como China, Taiwán o Corea, dónde el porcentaje de personas con este problema es del 30%.¹⁶

Dejando de lado lo anterior, países con la India han mostrado una fuerte preocupación por el incremento de las personas que han generado dependencia hacia el uso del internet, por lo que en el estado indio de Maharashtra se declaró "independiente" de lo que consideran dos adicciones modernas: la televisión y el internet móvil. Por ello, implementaron un programa atinente a regular el uso que le dan las personas a este recurso; el programa consiste en exigirle a las personas que no utilicen sus dispositivos tecnológicos en un plazo de una hora y media, esto con el fin de incentivar la socialización y espacios de recreación social, familiar y laboral.¹⁷

En otro orden de ideas, en Madrid se ha implementado un instituto especializado en psiquiatría denominado Centro AdCom Madrid, el cual busca detectar y dar tratamiento a aquellas personas que presenten cuadros adictivos a la internet y la tecnología, pero también procura el tratamiento de otro tipo de patologías como la adicción al sexo y las compras.¹⁸

Por otro lado, en California la situación ha sido tan compleja, al punto de que se estipula establecer un proyecto atinente a que los padres puedan demandar a las empresas encargadas de redes como TikTok e Instagram por el uso de redes sociales que hacen sus hijos menores de edad, la infracción que estima dentro de este proyecto es de aproximadamente hasta \$25,000.¹⁹

¹⁶ Veáse, Clinic Barcelona, Adicción al internet, Portal Clinic, 16 de octubre del 2019. Consultado el 12 de octubre del 2022. Disponible en: <https://www.clinicbarcelona.org/asistencia/vida-saludable/adiccion-a-internet>

¹⁷ Veáse, BBC Mundo. La aldea en India que se desconecta de internet todos los días para que la gente hable. 11 de octubre del 2022. Consultado el 12 de octubre del 2022. Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-63220030>

¹⁸ Veáse, Jorge García. Así es la terapia pionera en España contra la adicción a videojuegos y tecnologías: "Estas adicciones suelen implicar depresión". 20 minutos. 22 de septiembre del 2022. Consultado el 12 de octubre del 2022. Disponible en: <https://www.20minutos.es/salud/actualidad/asi-se-tratan-las-adicciones-a-las-nuevas-tecnologias-en-el-nuevo-centro-de-la-comunidad-de-madrid-5061441/>

¹⁹ Veáse, Telemundo. Padres de California podrían demandar por adicción a las redes sociales. 24 de mayo del 2022. Consultado el 12 de octubre del 2022. Disponible en:

Adicción a las Compras En Línea

A su vez, concatenado a la adicción que existe al internet, surge la llamada adicción a las compras, pero no a la típica forma de comprar, sino a las famosas compras online; dicha modalidad se ha intensificado con mayor auge, debido a la pandemia. Al igual que el internet, las compras online ofrecen ventajas a los usuarios, por ejemplo: comprar con solo un clic, no tener que desplazarse de un lugar a otro, evitar filas, entre otras. Pero, lo que se considera complejo es el tema de caer en una conducta adictiva, ya que este comportamiento además de afectar la salud física y mental de las personas trae consigo un detrimento en el patrimonio de las personas, debido al gasto excesivo que se hace en la mayoría de las ocasiones.²⁰

Entre los síntomas presentados en la adicción a las compras, se estiman los siguientes: altos niveles de ansiedad, estrés, dar excesivo valor a las cosas materiales, dificultad para regular las emociones negativas, limitaciones para controlar los impulsos, baja autoestima, y necesidad de aparentar éxito social.²¹

Tal y como sucede en el caso de la adicción al uso de la internet, tampoco está constatada la enfermedad de adicción a las compras, no obstante, muchos especialistas se han preocupado por abordar el tema, donde entidades como la Universidad de Beijing, en China y la de Ámsterdam en Alemania han buscado establecer una escala diagnóstica para esta patología. En cuanto a la terapia que se recomienda para tratar este tipo de adicción están: terapia cognitivo-conductual y la modificación de conducta.²²

Los videojuegos, el uso de la Internet, el manejo de dispositivos móviles y las compras en líneas forman parte de éstas adicciones conductuales, dado que tal como se ha analizado anteriormente, los porcentajes de personas a nivel mundial

<https://www.telemundo52.com/noticias/california/proyecto-ley-demanda-adiccion-redes-sociales/2286691/#:~:text=El%20proyecto%20de%20ley%20define,preocupados%20u%20obsesionados%20con%20eso>.

²⁰ Véase, CEUPE. Adicción a las compras por internet: Qué es y cómo parar. Finanzas. Consultado el 12 de octubre del 2022. Disponible en: <https://www.ceupe.com/blog/adiccion-a-las-compras-por-internet.html>

²¹ Ibid.

²² Véase, La mente es maravillosa. Adicción a las compras online: síntomas, causas y tratamiento. Psicología. 15 de julio 2021. Consultado el 12 de octubre del 2022. Disponible en: <https://lamenteesmaravillosa.com/adiccion-compras-online/>

adictos a estos servicios oscilan desde el 1% al 50%, siendo esto un aspecto de suma preocupación en cuanto a la salud, ya que dicha conducta, trae consigo que las personas, no puedan hacer frente a sus demás actividades diarias, y tal como se acotó al principio, enfermedades físicas y trastornos mentales.

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) y su impacto en las Adicciones Conductuales

Con la llegada de la globalización también ha surgido, un nuevo tema de gran importancia social, las denominadas “tecnologías de información y comunicación” (TIC's), que han traído consigo un impacto significativo, en la identidad de la sociedad contemporánea.

El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Telecomunicaciones determina que las TIC's son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes.²³

Las TIC'S a su vez cuentan, con una conexión hacia las adicciones conductuales, ya que también presentan una incidencia directa con los dispositivos, fomentando estos problemas en la salud. Dispositivos como la televisión, internet, teléfonos inteligentes y videojuegos, pueden desencadenar alteraciones en la conducta al utilizarse por muchas horas al día.

Las adicciones conductuales se han ido consolidando al mismo tiempo que el avance las TIC's, por lo que plantear una legislación nacional que no presente una conectividad entre ambas resulta inoportuno y preocupante debido a los índices que anteriormente se han presentado sobre la problemática conductual que se genera en la vida de muchos niños, niñas, jóvenes, adultos y adultos mayores.

²³ Ministerio de Tecnologías de la Información y las Telecomunicaciones. (Art. 6 Ley 1341 de 2009)

La Ley General de Salud (Ley 5395)

Es importante destacar que ya en la legislación costarricense, existe una ley que regula lo atinente a la salud (Ley 5395). En lo que respecta a esta, es de interés hacer alusión a los artículos 10 y 19, en los cuales se considera que debería darse una reformar, debido a que presentan falencias en cuanto a las adicciones conductuales.

Primeramente, el artículo 10 indica lo siguiente:

ARTÍCULO 10.- *Toda persona tiene derecho a obtener de los funcionarios competentes la debida información y las instrucciones adecuadas sobre los asuntos, las acciones y las prácticas conducentes a la promoción y la conservación de la salud física y mental de los miembros de su hogar, particularmente, sobre higiene, dieta adecuada, orientación psicológica, higiene mental, educación sexual, enfermedades transmisibles, planificación familiar, diagnóstico precoz de enfermedades, depresión, suicidio, esquizofrenia, adicciones a las drogas y el alcohol, el matonismo escolar, el acoso laboral y el apoyo necesario al grupo familiar, así como sobre prácticas y el uso de elementos técnicos especiales.*²⁴

Este artículo alude a las adicciones a temas como videojuegos, internet, dispositivos móviles o compras en línea, motivo por el cual resulta necesario incluir las adicciones conductuales, ya que en el acápite no se menciona nada que haga referencia a este tipo de enfermedad, la cual ya ha sido reconocida por la Organización Mundial de la Salud (OMS) y ha ido en incremento en los últimos años. Es por ello, que resulta de vital importancia, hacer cuanto antes dicha modificación, esto con el fin de velar por el Derecho a la Salud de los costarricense, y evitar así que existan falencias en cuanto a su aplicación.

En lo que concierne al articulado 19 del mismo cuerpo normativo:

ARTÍCULO 19.- *Toda persona tiene derecho a solicitar de los servicios de salud, información y medios para prevenir o evitar los efectos de la dependencia personal, o de las personas a su cargo, de drogas u otras sustancias, debiendo seguir las medidas técnicas especiales que la autoridad de salud le señale para tales efectos.*²⁵

²⁴ Veáse. Ley General de la Salud en Costa Rica (No. 5395).

²⁵ Ibidem.

En conclusión, el inciso que se busca añadir debe hacer hincapié en la prevención, control y tratamiento de las adicciones conductuales, dado que como se ha señalado anteriormente, es un tema de salud que debe ser atendido por el ámbito institucional, a través de instituciones como el Instituto sobre Alcoholismo y Farmacodependencia (IAFA), la cual se encarga de regular todo lo atinente a las adicciones, y según su marco estratégico este ente debe procurar el Derecho a la Salud y el tratamiento a las adicciones, por lo que es de suma necesidad que se incluyan las adicciones a los videojuegos como un problema que esta institución debe atender. Se solicita que el Ministerio de Salud procure una regulación adecuada de la adicción, un diagnóstico acertado y que brinde ese seguimiento personal.

A partir de lo anteriormente descrito, es que someto a decisión de los señores diputados y señoras diputadas, el presente proyecto de ley, el cual busca realizar unas reformas a la N.º 5395 Ley General de Salud, con el propósito de fomentar la atención pública en torno a las adicciones conductuales y solventar este faltante en la atención a las adicciones de esta índole.

LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPÚBLICA DE COSTA RICA

DECRETA:

**REFORMA A LOS ARTÍCULOS 10 Y 19 DEL LIBRO I, DEL TÍTULO I DE LA
LEY N.º 5395,**

DENOMINADA LEY GENERAL DE SALUD.

INCLUSIÓN DE LAS ADICCIONES CONDUCTUALES EN LA SALUD PÚBLICA

ARTÍCULO 1- Se reforma el artículo 10 del Libro I, del Título I de la Ley N.º 5395, denominada Ley General de Salud, para que se lea de la siguiente forma:

*Artículo 10- Toda persona tiene derecho a obtener de los funcionarios competentes la debida información y las instrucciones adecuadas sobre los asuntos, las acciones y las prácticas conducentes a la promoción y la conservación de la salud física y mental de los miembros de su hogar, particularmente, sobre higiene, dieta adecuada, orientación psicológica, higiene mental, educación sexual, enfermedades transmisibles, planificación familiar, diagnóstico precoz de enfermedades, depresión, suicidio, esquizofrenia, adicciones a las drogas y el alcohol, **adicciones conductuales**, el matonismo escolar, el acoso laboral y el apoyo necesario al grupo familiar, así como sobre prácticas y el uso de elementos técnicos especiales.*

ARTÍCULO 2- Se reforma el artículo 19 del Libro I, del Título I de la Ley N.º 5395, denominada Ley General de Salud, para que se lea de la siguiente forma:

*Artículo 19- Toda persona tiene derecho a solicitar de los servicios de salud, información y medios para prevenir o evitar los efectos de la dependencia personal, o de las personas a su cargo, de drogas u otras sustancias, debiendo seguir las medidas técnicas especiales que la autoridad de salud le señale para tales efectos. **Tienen este mismo derecho las personas que de manera personal o a nombre de personas a su cargo, tengan problemas de adicción conductual.***

Rige a partir de su publicación

Vanessa Castro Mora

Diputada

El expediente legislativo aún no tiene Comisión asignada