



PROYECTO DE COMUNICACIÓN

La Cámara de Diputados de la Provincia vería con agrado que el Poder Ejecutivo, por intermedio del organismo que corresponda, arbitre las medidas necesarias para:

- a) bloquear las IP de sitios de apuesta en línea en los servidores de los establecimientos educativos de gestión pública y privada;
- b) bloquear las IP de sitios de apuesta en línea en los servidores de los espacios provinciales donde transitan niños, niñas y adolescentes tales como los espacios culturales, en los cuales la Provincia presta servicio de conexión; y
- c) ejecutar cualquier otra medida que considere oportuna a los efectos de promover espacios seguros para el desarrollo de las infancias y las juventudes.

Lucila De Ponti
Diputada provincial



FUNDAMENTOS

Señor presidente:

Nuestro país ha sido testigo, durante los últimos años y en particular a partir de la pandemia, de la eclosión de un nuevo fenómeno con fuertes repercusiones económicas, psicológicas y sociales: el desarrollo exponencial de los juegos de azar y de apuestas en línea, cuyas características facilitan la compulsión. El formato de acceso rápido a través de la telefonía celular, en un país en el que se contabilizan más celulares que personas, sumado a las promociones ofertadas por las empresas del sector, consistentes en créditos o bonos de bienvenida para comenzar a jugar, facilitan el ingreso de los y las jóvenes a estas plataformas. Asimismo, vale señalar que las mismas brindan una amplitud horaria sin límites a la hora de apostar.

Aunque existen escasas estadísticas oficiales al respecto, se estima que entre el 1 y el 3 por ciento de la población mundial es adicta al juego. En estudios realizados en Estados Unidos, Canadá y Australia, se ha podido advertir que el pico epidemiológico se produce en los jóvenes entre 18 y 30 años.

Paradójicamente, la promoción de estas apuestas en línea suele estar orientada a los adolescentes y adultos/as jóvenes, en muchos casos a través de referentes del periodismo deportivo, comunicadores, figuras públicas o "influencers", a través de las redes sociales (Youtube, Tik Tok, Instagram y otras) o en el marco de eventos deportivos de interés nacional.

En los primeros esfuerzos de profesionales de la salud mental por catalogar problemas de salud mental que involucran al juego y la tecnología, la Organización Mundial de la Salud inauguró en 2015 el concepto de trastornos por los videojuegos. Más acá en el tiempo, el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales incluyó el término trastorno por juego de azar. Según las estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Defensoría del Pueblo de la Provincia de Buenos Aires, el 30 por ciento de la población de nuestro país



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

mantiene algún tipo de vinculación con el juego. Dentro de ese universo, el 95 por ciento corresponde a personas que juegan recreativamente, el 3.5 por ciento son jugadores problemáticos y el 1.5 por ciento corresponde a modalidades compulsivas de juego.

Muchos países que pasaron por procesos similares a este, comenzaron hace un tiempo a regular la actividad con el objetivo de ponerle un coto a sus aristas más oscuras. Ante el crecimiento de las apuestas en línea por sobre las tradicionales, las autoridades de esos países se han convencido de la necesidad de establecer un nuevo marco jurídico que se adapte a esta modalidad de servicio y garantice su funcionamiento lícito y seguro.

En ese sentido, recientemente hemos ingresado un proyecto de ley que prohíbe la publicidad no dirigida promocionando los juegos de azar, de apuestas y de pronósticos deportivos en línea a través de internet, por medio de plataformas de medios o redes sociales, de cartelera en la vía pública o en espacios privados de uso público, de medios de difusión gráfica y audiovisual, o de cualquier otro formato, medio o plataforma de difusión; y restringe sus posibilidades de difusión en formatos de publicidad dirigidos exclusivamente a personas mayores de edad, que presten consentimiento expreso para su recepción. Esta disposición, como así también la prohibición de los bonos de bienvenida ofertados por las plataformas de juegos de azar para atraer clientes de escasos recursos económicos, y la prohibición de la publicidad de las plataformas de apuestas en la indumentaria y en los estadios en el marco de competiciones deportivas, persiguen un mismo objetivo: prevenir, proteger y asistir a la población -sobretudo a los adolescentes y adultos jóvenes- ante los daños que produce la ludopatía y diversas patologías asociadas a los juegos de azar y de apuestas en línea.

En este sentido, creemos que una medida de fácil aplicación que puede coadyuvar a desincentivar la conexión a sitios de apuestas en línea, es el bloqueo de las IP de dichos sitios web en las redes wifi de los establecimientos educativos tanto de gestión pública como



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

privada, así como en los equipos informáticos de las instituciones mencionadas. Asimismo, se considera oportuno avanzar con el bloque de tales IP en las redes de conexión que provee la Provincia en espacio por donde transitan las niñeces y las juventudes, tales como los espacios culturales.

Por todo lo expuesto, le solicito a mis pares me acompañen en este proyecto.

Lucila De Ponti
Diputada provincial