

7



CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

CÁMARA DE DIPUTADOS	
MESA DE MOVIMIENTO	
13 JUN 2024	
Recibido.....	Hs.
Exp. N°.....	C.D.

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

SANCIONA CON FUERZA DE

LEY:

REGULACIÓN DE LA PUBLICIDAD Y PROMOCIÓN DE APUESTAS EN LÍNEA, Y PREVENCIÓN DE LA CIBERLUDOPATÍA

ARTÍCULO 1 - **Objeto.** El objeto de la presente ley es la regulación de la publicidad y promoción de los juegos y apuestas en línea, para la prevención y protección de las personas afectadas por la ciberludopatía. Así mismo tiene por objeto establecer acciones de prevención en relación al uso abusivo de juegos en línea y apuestas online.

ARTÍCULO 2 - **Objetivos.**

- Regular la publicidad referida a Juegos de azar, apuestas deportivas y otras apuestas en línea o con modalidad virtual que se lleven a cabo a través de medios, plataformas digitales, informáticas y electrónicas, como las que en un futuro se desarrollen.
- Prevenir las conductas adictivas y concientizar a la población sobre las consecuencias de las apuestas online.
- Evitar la exposición de menores de edad, a los efectos nocivos provocados por dichas conductas.
- Generar registros y estadísticas vinculadas a la temática como base para la formulación de políticas públicas.

ARTÍCULO 3 - **Autoridad de Aplicación.** Será designada por el poder ejecutivo provincial.

ARTÍCULO 4 - **Regulación de la publicidad y promoción de juegos de azar en línea.** Será facultad de la autoridad de aplicación:

- Prohibir la publicidad no dirigida promocionando los juegos de azar, de apuestas y de pronósticos deportivos en línea a través de internet, por



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

medio de plataformas de medios o redes sociales, de cartelería 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;

b) Prohibir la publicidad dirigida a menores de 18 años.

c) Solicitar la incorporación de la leyenda "El juego compulsivo es perjudicial para la salud" y el número del servicio de atención telefónica gratuita de salud mental previsto en la presente, en las publicidades que no estén comprendidas en los incisos a y b de la presente.

d) Solicitar la incorporación de la leyenda contemplada en el inciso c) a los portales de Internet y sitios web de las salas de juego de azar.

El mensaje sanitario, debe estar en forma y lugar visible, ocupando una dimensión no menor al veinticinco por ciento (25%) de los portales de Internet.

ARTÍCULO 5- Acciones de Prevención. El instituto que designe la autoridad de aplicación, será el encargado de:

a) Elaborar y proponer acciones sanitarias de prevención primaria, con un abordaje interdisciplinario, y *de forma integrada* con las políticas públicas de salud mental y consumo problemático ya existentes.

b) Promover acciones de formación y capacitación de recursos humanos especializados en la atención y tratamiento de la ciberludopatía.

c) Impulsar, diseñar y ejecutar campañas de prevención y cursos de capacitación sobre ciberludopatía, en instituciones educativas en articulación con el Ministerio de educación.

d) Desarrollar campañas de concientización -televisiva, radial, gráfica y por internet que informen sobre las consecuencias nocivas de la ciberludopatía.

e) Promover la participación de organizaciones de la comunidad en la aplicación del programa creado por la presente ley, así como en el diseño y ejecución de otras medidas o acciones que lo complementen.



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

f) Realizar o promover toda otra medida que estime conveniente la autoridad de aplicación, para el mejor cumplimiento del objeto de la presente ley.

ARTÍCULO 6- Registros y estadísticas. El organismo designado por la autoridad de aplicación estará a cargo de:

- a) Elaborar un diagnóstico que incorpore la incidencia real de la ciberludopatía en el territorio provincial, a fin de dimensionar la problemática en el marco de las políticas integrales de salud mental.
- b) Celebrar convenios con Universidades Nacionales y privadas, con asiento en la provincia, con el objetivo de promover investigaciones, acciones de docencia, divulgación y confección de estadísticas sobre la ciberludopatía, integrados a proyectos marco en el área de salud mental y consumo problemático.

ARTÍCULO 7-Infracciones. Son consideradas infracciones a la presente ley las siguientes conductas:

- a) La falta de exhibición del mensaje sanitario en los portales de Internet y sitios web de las salas de juego de azar.
- b) La exhibición de leyendas que no cumplan con el tamaño previsto en el artículo 4, inciso f .
- c) Toda publicidad o promoción no dirigida, y dirigida a menores de dieciocho años (18), realizada por cualquier medio de difusión, y/o que carezca de la leyenda "el juego compulsivo es perjudicial para la salud".

Artículo 8- Sanciones. Las infracciones a la presente ley serán sancionadas con:

- a) Apercibimiento,
- b) Suspensión de la publicidad hasta su adecuación con lo previsto en la presente ley,
- c) Multa,



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

- d) Suspensión de la página online por el término de hasta un (1) año,
- e) Cierre de la página online de uno (1) a cinco (5) años, según determine la autoridad de aplicación.

Estas sanciones serán reguladas en forma gradual y acumulativa teniendo en cuenta las circunstancias del caso, la naturaleza y gravedad de la infracción, los antecedentes del infractor y el perjuicio causado, sin perjuicio de otras responsabilidades administrativas, civiles y penales, a que hubiere lugar.

El producido de las multas se destinará a la Prevención y Tratamiento Integral de la ciberludopatía en el marco del programa integral de salud mental.

ARTÍCULO 9- Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Autora: Ximena García



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

FUNDAMENTOS

Señora presidenta:

La Organización Mundial de la Salud (OMS) explica que, en lo que se refiere a los videojuegos y la ciberludopatía, se trata de "trastornos del comportamiento persistentes o recurrentes que pueden provocar un deterioro significativo a nivel personal y familiar.

Expertos de la SAP (Sociedad Argentina de Pediatría) y AAPI (Asociación Argentina de Psiquiatría infantil), afirman que las apuestas en línea representan una seria preocupación para la salud y el bienestar de los niños y adolescentes, y es crucial abordar este problema con medidas de prevención, educación y regulación efectivas.

Al respecto llamaron a los gobiernos y las autoridades reguladoras a "implementar medidas efectivas". En el texto publicado, los profesionales señalan en primer lugar que "la niñez y la adolescencia son etapas de la vida en la que somos particularmente vulnerables a desarrollar distintos tipos de adicciones". Por esto mismo, aseguran que "el acceso masivo actual a las apuestas, es un fenómeno nuevo sumamente preocupante. "La exposición temprana a los juegos de azar puede aumentar el riesgo de desarrollar problemas de juego compulsivo en la edad adulta. Las apuestas, al igual que el alcohol y las drogas llenan espacios de fragilidad o de vacío a los niños con cierta vulnerabilidad. Los alejan de la interacción social y de otros intereses académicos, lúdicos o deportivos", añaden.

Según el Dr. Jorge Villalba, especialista en el tema, la ludopatía en general, y la ciberludopatía en particular, son socialmente disruptivas, afectan el normal funcionamiento del entorno familiar, social y laboral del afectado". Según el comunicado, el problema no es solo psicológico, ya que el juego incide en circuitos neuroendocrinos cerebrales activando sistemas de recompensa rápida que producen placer inmediato y mucha necesidad de continuar jugando ya que tienden a ser repetidos compulsivamente.

Débora Blanca, psicóloga especializada en ludopatía y directora de Lazos en juego, revela que la adicción a los juegos en línea aumenta entre



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

los adolescentes porque crecen los consumos diversos (alcohol, drogas, las pantallas, las redes sociales) y bajan las edades de inicio, comenzando desde los 12 años aproximadamente. La pandemia naturalizó muchas actividades que antes eran presenciales y que ahora adoptan el formato virtual, y agudizó esta problemática. A su vez, en los casinos virtuales y los sitios de apuestas deportivas intervienen influencers, modelos, actores y músicos que comparten publicidades pagas sin ninguna advertencia, invitando en muchos casos a los adolescentes y jóvenes a realizar apuestas.

Existen antecedentes internacionales en España como el Programa para la prevención de la Ludopatía (Asturias) Este Programa para la Prevención de la Ludopatía 2022-2024 es el resultado de una política iniciada por el Principado de Asturias con la Ley de Juego y Apuestas de 2014 que asume en su articulado la evolución y la nueva realidad económica y social habida en el juego y las apuestas. En Uruguay hay programas de ludopatías pero aún no se habla de la ciberludopatía en los mismos.

En la Argentina hoy no existe ley nacional de Ludopatía/ciberludopatía, pero algunas provincias ya se anticiparon al tema:

Mendoza: Programa juego responsable. Objetivo del Programa: Implementar acciones que den respuesta a las consecuencias que se relacionan con las problemáticas de juego tanto en lo asistencial como en lo preventivo, considerando las mismas en el marco de la salud mental y de la intersectorialidad.

Ley N 8040 Comisión para evaluar la incidencia de la Ludopatía en la Provincia

Provincia de Bs As:

Ley N°15079

La legislatura bonaerense presentó una iniciativa que propone la prohibición de acciones de fomento y publicidad de cualquier producto o juegos en línea por fuera de los límites estipulados por la normativa ya vigente en la que



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

regula dichas prácticas. Asimismo, se busca que el Gobierno bonaerense elabore un Plan Estratégico de Prevención de la Ciberludopatía, a raíz de un diagnóstico sobre la percepción, prevalencia y composición epidemiológica de esta enfermedad en la provincia de Buenos Aires. Dicho diagnóstico, deberá ser actualizado el año siguiente conforme a la metodología aprobada por la Dirección de Estadísticas provincial.

Programa de Prevención y Asistencia al Juego Compulsivo BA. Orientación sobre juego responsable. El Programa junto al Instituto de Lotería y Casinos, y el Gobierno de la Provincia, está desarrollando políticas públicas para responder a los nuevos desafíos que trae aparejado el juego online y las apuestas deportivas ilegales. Una de estas acciones concretas, son las capacitaciones en instituciones educativas, para que las y los estudiantes tengan acceso a la información y herramientas que les permitan identificar comportamientos riesgosos y/o perjudiciales para su salud.

Ciudad autónoma de Bs As

Ley 4182. Publicidades gráficas de juegos de azar en circulación.

Ley 4392 Difundir y alertar sobre las consecuencias de la ludopatía

La Pampa

Ley 2513. Prevenir y tratar la adicción a los juegos de azar y electrónicos o juego compulsivo (Ludopatía).

La Rioja

Ley 8111. Prevención y tratamiento de la ludopatía.

Santa Cruz

Ley 2881. Prevención y Tratamiento de la Ludopatía.

San Juan

Ley 8164. Prevención de la enfermedad de la Ludopatía.

Las apuestas en línea son un fenómeno en crecimiento entre los adolescentes, que nos preocupa y ocupa como sociedad, por todas las consecuencias que genera.



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

La presente ley ofrece una respuesta a esta problemática actual, por lo cual, espero que mis pares me acompañen.

Autora: Ximena García