



CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

CÁMARA DE DIPUTADOS	
MESA DE MOVIMIENTO	
22 JUL 2024	
Reclbido.....	Hs. 838
Exp. N°.....	54260 C.D.

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

SANCIONA CON FUERZA DE

LEY:

**PROGRAMA PROVINCIAL DE PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA
ADOLESCENTE EN ENTORNOS DIGITALES**

ARTÍCULO 1 - Creación. Créase el Programa Provincial de Prevención de la Ludopatía Adolescente en Entornos Digitales, con el objeto de promover la ciudadanía digital y asegurar la vigencia efectiva de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.

ARTÍCULO 2 - Definiciones.

Ciudadanía Digital: Se entiende por Ciudadanía Digital al conjunto de derechos, responsabilidades, obligaciones y oportunidades que posee la ciudadanía en el entorno digital.

Ludopatía: Es el impulso incontrolable a jugar mediante apuestas, es cualquier tipo de actividad en que la persona pone algo de valor en riesgo sobre las bases de un resultado desconocido, y que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece.

Ludopatía online: Es el impulso incontrolable a participar de los juegos de azar y de apuestas se lleva a cabo a través de internet, plataformas online y dispositivos móviles.

ARTÍCULO 3 - Finalidades. El Programa Provincial de Prevención de la Ludopatía Adolescente en Entornos Digitales tiene como finalidad:

- A. Elaborar y promover políticas públicas activas y específicas de prevención de la ludopatía adolescente;
- B. Identificar y visibilizar los riesgos de la utilización de casinos online y sitios de apuestas deportivas, con especial énfasis en la población destinataria;



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

- C. Proporcionar lineamientos y herramientas a directivos, cuerpo docente y comunidad educativa para el abordaje integral y prevención de casos de ludopatía adolescente;
- D. Promover y proteger los derechos de los y las adolescentes en espacios digitales, favoreciendo el ejercicio de la ciudadanía en dichos entornos;
- E. Fomentar el uso consciente y reflexivo de las plataformas digitales.

ARTÍCULO 4 - Población Destinataria. Serán destinatarios/as de las acciones, beneficios y prestaciones del Programa, los niños, niñas y adolescentes de la Provincia. A los efectos de esta ley quedan comprendidas como población destinataria todas las personas hasta los dieciocho (18) años de edad. Sus derechos y garantías son de orden público, irrenunciables e interdependientes en los términos de la Ley N° 12.967.

ARTÍCULO 5 - Autoridad de Aplicación. Será autoridad de aplicación de las disposiciones y medidas de ejecución de la presente la Agencia de Prevención del Consumo de Drogas y Tratamiento Integral de las Adicciones (APRECOD). Para mejor aplicación de la presente ley actuará en coordinación con la Dirección Provincial de Salud Mental dependiente del Ministerio de Salud, en los aspectos de su competencia.

ARTÍCULO 6 - Acciones. La autoridad de aplicación podrá dictar las normas complementarias que resulten necesarias a fin de dar cumplimiento al objeto de la presente y estará facultada para el diseño y la ejecución de un Plan de Acción que articule y centralice las siguientes actividades:

- a.) Profundizar, junto con el Ministerio de Educación la campaña de concientización, promoción de hábitos saludables en entornos digitales, prevención de las adicciones y el juego problemático, para ser incorporados como material didáctico a las curriculas vigentes de la educación primaria y media de la provincia de Santa Fe;



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

- b.) Incrementar, junto con el Ministerio de Salud, el despliegue de dispositivos de prevención territorial comunitaria, de tratamientos intensivos específicos y de atención de crisis subjetivas por ludopatía problemática en la red provincial de prevención y abordaje de la provincia de Santa Fe;
- c.) Fomentar la creación de dispositivos para el abordaje dual e integral de situaciones de crisis subjetiva por ludopatía problemática;
- d.) Diseñar una red de dispositivos asistenciales específicos para el abordaje del juego problemático en infancias y adolescencias en conjunto con la Dirección de Salud Mental y la Secretaría de los Derechos de la Niñez, Adolescencia y Familia;
- e.) Entablar planes de acción con los clubes de la provincia para el desarrollo de acciones preventivas comunitarias y de detección temprana.

ARTÍCULO 7 - Formación Continua. La autoridad de aplicación debe generar instancias de formación continua para equipos docentes, no docentes y directivos de los establecimientos educativos públicos y privados, para profesionales de la salud mental y para los equipos de trabajo que se desempeñen en organizaciones y/o Municipios y Comunas con convenios con APRECOD; para el cumplimiento de este Programa, asegurando el efectivo desarrollo de estrategias generadas por equipos interdisciplinarios y dirigidas a la población destinataria.

ARTÍCULO 8 - Incorporación a la Currícula. La temática debe ser incorporada a los contenidos curriculares obligatorios en los distintos niveles y modalidades del sistema educativo.

ARTÍCULO 9 - Coordinación y Articulación Institucional. La autoridad de aplicación contará con amplias facultades para generar ámbitos de coordinación y articulación interinstitucional entre todos los organismos



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

nacionales y provinciales con competencia en materia de educación, salud, niñez, cultura y otras áreas relevantes para el cumplimiento de la presente ley.

En todas las instancias de articulación y acciones coordinadas, se deberá asegurar la presencia y participación de la Caja de Asistencia Social Lotería de Santa Fe o las que a futuro las reemplacen, en el marco de la Ley N° 14.235 de Juego en Línea.

ARTÍCULO 10 - Presupuesto. El Programa se financiará con:

- a) Aportes provenientes de la Agencia Provincial de Administración y Destino de Bienes y Derechos Patrimoniales (APRAD), debiendo destinarse el veinte por ciento (20%) de lo recaudado en la venta pública de los bienes decomisados del delito;
- b) Aportes provenientes de programas del Estado Nacional, susceptibles de aplicarse a los objetivos de la presente ley;
- c) Aportes provenientes de organismos multilaterales;
- d) Donaciones, legados y subvenciones, destinados al cumplimiento de los fines de la presente ley;
- e) Cualquier otro aporte que fuera necesario hasta integrar el mismo.

A tales efectos, se autoriza al Poder Ejecutivo a asignar recursos y realizar las modificaciones presupuestarias necesarias para el cumplimiento de las disposiciones de la presente Ley.

ARTÍCULO 11 - Comunicación. A los fines de implementar campañas de prevención específica en materia de ludopatía adolescente en entornos digitales y para asegurar la publicación de las líneas de trabajo y datos de contacto en los medios de comunicación, el Poder Ejecutivo asegurará la participación de APRECOD en la estrategia de comunicación oficial.



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

ARTÍCULO 12 - - Entorno familiar. El abordaje del uso, abuso o adicción del juego que se realicen en el marco de este Programa, siempre que sea factible a cada caso individual, debe considerar e incluir en el plan de acción que se determine como participes necesarios del abordaje y de la búsqueda de soluciones al entorno familiar y/o afectivo de cada joven, brindando contención, apoyo y herramientas tanto a cada alumno y alumna como al mencionado entorno.

ARTÍCULO 13 - Educación sobre administración financiera. Los establecimientos educativos de la Provincia, en conjunto con la Autoridad de Aplicación y a fin de contribuir a prevenir y disminuir el impulso a realizar juegos de azar que afecten los recursos financieros de los alumnos y alumnas, deberán promover la capacitación y formación de los mismos en educación financiera.

ARTÍCULO 14 - Comuníquese al Poder Ejecutivo.

CELIA ISABEL ARENA
DIPUTADA PROVINCIAL



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

FUNDAMENTOS

Señora Presidenta:

En las últimas décadas, hemos sido testigos de un progresivo aumento en el consumo de juegos de azar a través de plataformas en línea. Este incremento se ha visto impulsado por la expansión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que han facilitado el acceso a estos servicios desde cualquier lugar y en cualquier momento.

El fenómeno de las apuestas online entre adolescentes preocupa cada vez más en las escuelas y familias argentinas. Los y las docentes fueron los primeros en identificarlo después de la pandemia.

El juego virtual abarca una amplia gama de actividades que se realizan en plataformas digitales: apuestas deportivas, maquinitas de casino y loterías. La recurrencia de esta práctica a lo largo del tiempo podría generar un consumo problemático o incluso una adicción.

Según un informe del Ministerio de Justicia de la Nación, la "ludopatía digital" es el impulso incontrolable por las apuestas o el azar a pesar de causar pérdidas económicas y consecuencias negativas para la persona y su entorno. Se trata de una adicción que afecta a todas las clases sociales con mayor incidencia en la adolescencia, especialmente entre los varones. No es lo mismo el juego recreativo que funciona como actividad de esparcimiento que el problemático que anula nuestra voluntad haciendo necesaria la intervención de un profesional de la salud.

Un consumo problemático implica perder el auto-control dañando nuestra salud física y/o psíquica y perjudicando los vínculos personales, familiares o laborales. No importa el objeto de consumo sino la forma en que la persona se relaciona con él. Puede ser alcohol, tabaco, drogas, tecnología, compras, alimentación o los juegos en línea que nos llevan a la ludopatía.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) definió en la 10ª Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) el juego patológico (o



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

ludopatía) como el trastorno que consiste en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas, que dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares de este (OMS, 1992). Aquí, los enfermos describen, como señalan García, Buil y Solé (2016, p. 558), “la presencia de un deseo imperioso e intenso a jugar que es difícil de controlar, junto con ideas e imágenes insistentes del acto del juego y de las circunstancias que lo rodean. En esta patología se suelen encontrar las mismas características que en otras adicciones”. La adicción al juego de azar, como señala Derevensky, Temcheff y Gupta (2011), es en la actualidad la más característica de las adicciones no tóxicas, teniendo presente, según Echeburúa y De Corral (1994), que lo que caracteriza a una adicción sin droga no es el tipo de conducta implicada, sino el tipo de relación que el sujeto establece con ella.

Se trata de una adicción que afecta a todas las clases sociales con mayor incidencia en la adolescencia, especialmente entre los varones. No es lo mismo el juego recreativo que funciona como actividad de esparcimiento que el problemático que anula nuestra voluntad haciendo necesario la intervención de un profesional de la salud.

La publicidad agresiva en TV y redes sociales y la presencia de los sitios de apuestas en equipos de fútbol, youtubers, tiktokers, celebridades e influencers configuran el escenario de permeabilidad donde ha germinado esta problemática de salud pública.

La falta de regulación de la actividad a nivel nacional, la facilidad para acceder a medios de pago como billeteras virtuales, la disponibilidad de las plataformas virtuales para jugar las 24 horas, los siete días de la semana, y el libre acceso (ya que alcanza con ingresar a la página o descargar la aplicación de la casa de apuestas, cargar nuestros datos, medios de pago y contactar por WhatsApp para que nos carguen crédito para empezar a jugar) son otros factores que explican la proliferación de este problema de salud pública y su extensión a todas las clases sociales y espectros de edad.



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

Nuestro país no tiene una ley nacional sobre juegos en línea. Hay 17 provincias que dictaron su propia legislación, entre las cuales se encuentra nuestra Provincia con la recientemente sancionada Ley N° 14.235.

Si bien los juegos de apuestas están prohibidos para menores de 18 años, el acceso a los juegos de apuestas online a través de dispositivos tecnológicos se ha vuelto a partir de la pandemia y el encierro, una moneda corriente para los y las adolescentes. Esta práctica además de traer consecuencias económicas para los y las jóvenes y sus familias, también daña su crecimiento físico y emocional; pues estos carecen de las herramientas necesarias para hacer frente a los estímulos del juego, a la frustración de perder, a detectar y frenar el impulso incontrolable al juego y a los fuertes cambios en el ánimo que los mismos conllevan.

Alberto Álvarez, psiquiatra e integrante de la Asociación Psicoanalítica Argentina (APA), indicó que *"los jóvenes son más permeables a estos problemas porque la promesa de ganancias importantes es un factor muy atractivo"*. *"A esto se le suma el atractivo de la pantalla y del brillo de los portales y muchas veces las cuestiones propias del jugador, porque la apuesta en sí esconde un problema mayor"*, añadió.

En el marco de esta situación que afrontan nuestros jóvenes se propone este proyecto de ley que crea el Programa Provincial de Prevención de la Ludopatía Adolescente en Entornos Digitales con el objeto de promover la ciudadanía digital y asegurar la vigencia efectiva de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.

El programa tiene como finalidad: elaborar y promover políticas públicas activas y específicas de prevención de la ludopatía adolescente, identificar y visibilizar los riesgos de la utilización de casinos online y sitios de apuestas deportivas, con especial énfasis en la población destinataria, proporcionar lineamientos y herramientas a directivos, cuerpo docente y comunidad educativa para el abordaje integral y prevención de casos de ludopatía adolescente, promover y proteger los derechos de los y las adolescentes en espacios digitales, favoreciendo el ejercicio de la ciudadanía



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

en dichos entornos y fomentar el uso consciente y reflexivo de las plataformas digitales.

Asimismo no puede dejar de mencionarse que en las Comisiones de Salud y Educación de esta Cámara radican distintos proyectos que buscan regular esta problemática, aproximándose a diferentes aspectos de la misma: a la regulación de la publicidad de sitios de apuesta online por un lado (ver, por ejemplo PROYECTO 53572), o proponiendo la creación de programas de prevención y capacitación en la materia, destinados a la población de los establecimientos educativos, por otro (ver, en ese sentido PROYECTOS 53887, 53843 y 53631).

En ese sentido, y a tenor de los argumentos vertidos precedentemente, es que les solicito a mis pares la aprobación del presente proyecto de ley.

**CELIA ISABEL ARENA
DIPUTADA PROVINCIAL**