



CÁMARA DE DIPUTADOS  
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

CÁMARA DE DIPUTADOS	
MESA DE MOVIMIENTO	
22 JUL 2024	
Recibido.....	Hs.
Exp. N°.....	C.D.

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

SANCIONA CON FUERZA DE

LEY:

**EMERGENCIA EN MATERIA DE LUDOPATÍA POR JUEGOS Y APUESTAS  
EN LÍNEA**

**ARTÍCULO 1 - Alcance.** Declárese la "Emergencia en materia de Ludopatía relacionada al Juego Online" en todo el territorio de la Provincia de Santa Fe por el término de 24 (veinticuatro) meses, con la finalidad primordial de profundizar políticas públicas en el corto plazo para el abordaje de la problemática del consumo problemático de juego online y sitios de apuesta en línea con acciones de prevención integral y territorial, promoción de la salud comunitaria, asistenciales, terapéuticas, de investigación y formación en recursos humanos especializados; para garantizar la protección integral y el derecho humano a la salud de los y las jóvenes de la Provincia que sufren de padecimientos relacionados al consumo problemático de juegos de apuestas y apuestas deportivas online.

**ARTÍCULO 2 - 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), la cual funciona bajo la órbita del Ministerio de Igualdad y Desarrollo Humano. Para mejor aplicación de la presente ley actuará en coordinación permanente con los Ministerios de Salud y Educación.

**ARTÍCULO 3 - Objetivos.** El estado de emergencia declarado, tiene por objeto abordar integralmente todos los aspectos relacionados a:

- a) Atender y acompañar de forma interdisciplinaria y comunitaria con enfoque de salud pública y de derechos humanos a todas las personas que presenten padecimientos subjetivos vinculados con la compulsión y/o dependencia al juego o apuestas en línea, mediante la generación



## CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

de espacios de atención ad hoc, en los ámbitos educativos y de salud pública;

- b) Concientizar a la población en general y a la comunidad educativa en particular sobre las consecuencias negativas que tienen los juegos y apuestas en línea para el proceso pedagógico dentro del ámbito escolar, y sobre los límites necesarios para la realización de las actividades educativas, mediante la generación de capacitaciones y campañas de prevención intensiva en medios de comunicación, redes sociales y espacios educativos;
- c) Fortalecer el abordaje territorial del consumo compulsivo y/o problemático de juegos y apuestas en línea a través de los dispositivos territoriales existentes, asociaciones civiles vinculadas a la temática para el abordaje de consumos problemáticos y de padecimientos de salud mental, y clubes y entidades deportivas, clubes de barrio y del pueblo y espacios deportivos en barrios populares;
- d) Educar sobre las estrategias de cuidado para reducir y/o prevenir el consumo problemático de tecnologías digitales de plataformas en general y sobre juegos y apuestas en línea en particular, con una perspectiva de promoción del bienestar digital como fortalecimiento de una ciudadanía digital, con especial énfasis en los ámbitos educativos.

### **ARTÍCULO 4 - Definiciones.**

**Juegos y apuestas en línea:** cualquier tipo de transacción de apuestas monetarias a través de internet en la que el jugador arriesga determinadas cantidades de dinero sobre el desenlace de un acontecimiento azaroso, independientemente se desarrolle en modo "on line" u "off line".

**Ludopatía virtual:** trastorno que conlleva la pérdida de control del comportamiento en relación con el juego y la apuesta en línea, que se produce especialmente por la capacidad adictiva que apareja, en cuanto transcurre poco tiempo entre la apuesta y el premio conseguido. La misma está



## CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

comprendida en la ludopatía en general como un padecimiento subjetivo que debe ser abordado desde el campo de la Salud Mental.

**ARTÍCULO 5 - Ministerio de Salud.** Autorícese al Ministerio de Salud a:

- a) Abordar el consumo problemático de los videojuegos y apuestas en línea que impactan en el proceso de salud mental de las personas, desde una perspectiva integral y de cuidados;
- b) Formar y capacitar a equipos de salud interdisciplinarios sobre el impacto en el proceso de salud-padecimiento/enfermedad del uso y consumo problemático de tecnología en general y videojuegos y apuestas en línea en particular, con un enfoque desde la Atención Primaria de la Salud y Salud Mental comunitaria;
- c) El diseño, producción y/o selección de materiales didácticos que se crean pertinentes para la ejecución del Programa;
- d) El seguimiento, supervisión y evaluación de las actividades del Programa mediante la conformación de mesas intersectoriales jurisdiccionales;
- e) Construir una herramienta de relevamiento epidemiológico sobre el consumo de videojuegos y apuestas en línea y su impacto en la salud mental.

**ARTÍCULO 6 - Ministerio de Educación.** Autorícese al Ministerio de Educación a:

- a) Abordar de manera inmediata la problemática del uso y consumo problemático de videojuegos y apuestas en línea desde una perspectiva integral e interdisciplinaria, teniendo en cuenta el contexto social, económico, cultural y familiar de los/as estudiantes;
- b) Formar y capacitar a docentes, estudiantes de Institutos de Formación Docente y profesionales integrantes de los equipos de orientación escolar o asesoría pedagógica en las instituciones educativas sobre el uso, abuso y consumo problemático de juegos y apuestas en línea;



## CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

- c) Concientizar a estudiantes de los niveles obligatorios educativos sobre los riesgos y complejidades de los consumos problemáticos de videojuegos y apuestas en línea;
- d) Elaborar un plan de acción provincial mediante talleres lúdico -formativos que posicionen a los/as estudiantes como sujetos/as activos en la problemática, promoviendo su participación, la escucha activa y la intervención colectiva e interdisciplinaria;
- e) Garantizar el derecho a la educación de los/as estudiantes de los niveles obligatorios educativos que realizan prácticas riesgosas o consumen de manera problemática videojuegos y/o realizan apuestas en línea;
- f) Prevenir los consumos problemáticos de videojuegos y la participación en apuestas en línea en estudiantes de los niveles obligatorios educativos

**ARTÍCULO 7 - APRECOD.** Encomiéndese al APRECOD la misión fundamental de:

- a) Fortalecer el acompañamiento social y comunitario a las personas con padecimientos de salud mental vinculados al uso problemático de videojuegos y apuestas en línea, desde una perspectiva de salud pública y respeto por los derechos humanos, en la búsqueda de prácticas más cuidadas y saludables para su vida singular y en sociedad;
- b) Garantizar la accesibilidad a dispositivos territoriales de cercanía y con bajo umbral de requerimientos para apuntalar el abordaje comunitario de la problemática, y facilitar la continuidad de cuidados que requiera el tratamiento que la persona decida llevar adelante;
- c) Fortalecer los dispositivos comunitarios existentes, Asociaciones Civiles y Organizaciones No Gubernamentales que ya vienen trabajando en el campo de la salud mental y los consumos problemáticos, a través de capacitaciones brindadas por especialistas en la temática para que incorporen estas problemáticas en sus campos de acción;
- d) Entramar e integrar los dispositivos específicos que vengán trabajando cuestiones vinculadas a la ludopatía clásica (bingos, loterías, casinos



## CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

físicos), con la red de efectores que abordan las cuestiones de salud mental y consumos problemáticos;

- e) Impulsar la inclusión social e integración colectiva a través de la promoción, fortalecimiento y desarrollo de los clubes de barrio y de pueblo mediante la asistencia y colaboración con el fin de fortalecer su rol comunitario y social

**ARTÍCULO 8 – Consejo Asesor para la Emergencia en Ludopatía Virtual y Juego Online.** Crease el Consejo Asesor para Emergencia en Ludopatía Virtual y Juego Online, en el ámbito del Ministerio de Gobierno e Innovación Pública con el objetivo de centralizar y coordinar las acciones diseñadas en la presente ley. Estará integrado por representantes de los Ministerios de Educación y de Salud y por el/la Titular de APRECOD.

Asimismo, el Poder Ejecutivo podrá ampliar la convocatoria a las reuniones del consejo a otras áreas con competencias afines, a integrantes de los Poderes Legislativo y Judicial y del Ministerio Público de la Acusación y a especialistas en la materia, profesionales de la salud e integrantes de Asociaciones Civiles que trabajen en la prevención y el abordaje de la problemática.

**ARTÍCULO 9- Financiamiento.** Créase el Programa para la Emergencia en Juego Online y Sitios de Apuesta Deportiva en el ámbito de APRECOD, el cual 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;



## CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

e.) Cualquier otro aporte que fuera necesario hasta integrar el mismo.

**ARTÍCULO 10 – Partidas y Aportes de Rentas Generales del Tesoro Provincial.** Autorízase al Poder Ejecutivo a realizar todas las medidas, acciones y/o modificaciones o adecuaciones presupuestarias que fueran necesarias para cumplir los objetivos de la presente ley, así como a ampliar los Aportes de Rentas Generales del Tesoro Provincial para el desarrollo de las acciones enumeradas en los artículos 5°, 6° y 7°.

**ARTÍCULO 11 - Comisión Bicameral.** Créase una Comisión Bicameral de Seguimiento del Estado de Emergencia que por la presente ley se declara, la que estará integrada por tres (3) Senadores/as y tres (3) Diputados/as nominados por simple mayoría de legisladores presentes y sujetos a remoción por idéntico procedimiento.

**ARTÍCULO 12 - Obligación de Informar.** Los órganos alcanzados por la presente ley deberán enviar un informe de las acciones realizadas y de la ejecución presupuestaria y suministrar toda la información de que dispongan a la Comisión Bicameral creada en el artículo precedente, como mínimo, cada sesenta (60) días. A su vez, la Comisión Bicameral podrá solicitar cualquier tipo de información respecto de la aplicación de la presente.

**ARTÍCULO 13 - 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 vio impulsado por la expansión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que facilitaron 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



## CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

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 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.

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





## CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

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.

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.

En el marco de esta situación que afecta a nuestros jóvenes se propone este proyecto de ley que declara la emergencia en materia de Ludopatía relacionada al Juego Online en todo el territorio de la Provincia, por el término de 24 (veinticuatro) meses, con la finalidad primordial de profundizar políticas públicas en el corto plazo para el abordaje de la problemática del consumo problemático de juego online y sitios de apuesta en línea con acciones de prevención integral y territorial, promoción de la salud comunitaria, asistenciales, terapéuticas, de investigación y formación en recursos humanos especializados.

La problemática nos exige acciones urgentes para garantizar la protección integral y el derecho humano a la salud de los y las jóvenes de la Provincia que sufren de padecimientos relacionados al consumo problemático de juegos de apuestas y apuestas deportivas online.



CÁMARA DE DIPUTADOS  
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

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

**CELIA ISABEL ARENA  
DIPUTADA PROVINCIAL**