



CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE	
14 FEB 2024	
Recibido.....	Hs.
Exp. N°.....	C.D.

PROYECTO DE COMUNICACIÓN
PEDIDO DE INFORMES

La Honorable Cámara de Diputados Y Diputadas de la Provincia de Santa Fe solicita al Poder Ejecutivo que, a través del Ministerio de Educación de la Provincia y de la Caja de Asistencia Social-Lotería de Santa Fe, conjuntamente con los organismos que entienda competentes, informe en detalle acerca de:

- 1- Diseño y ejecución de Programas, acciones o planes que se han implementado o que se están por implementar con el objeto de conocer y diagnosticar el estado de situación de adolescentes y jóvenes que asisten a los establecimientos educativos de la Provincia en relación al juego de azar on line y/o problemáticas vinculadas a la ludopatía/ciberludopatía.
- 2- Diseño y ejecución de Programas o líneas de acción directa para difundir los efectos perjudiciales del juego compulsivo y toda tarea preventiva particularmente enfocada en las y los alumnos de las escuelas provinciales.
- 3- Recursos humanos y materiales afectados o que podrían afectarse en las tareas de diagnóstico e implementación de políticas públicas para prevenir y abordar la patología de adicción a juegos on line en jóvenes y adolescentes.
- 4- Resultados de estudios y diagnósticos realizados de acuerdo a lo dispuesto en el art 17 inc. c) de la ley 11.998, que incluyan la modalidad de juego on line.
- 5- Toda otra información relativa y pertinente a la problemática de ludopatía/ciberludopatía en jóvenes



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

FUNDAMENTOS

El presente proyecto de comunicación tiene por finalidad conocer los programas, acciones y/o campañas, que se están llevando a cabo o estén previstas para implementar en torno a una problemática que con mayor frecuencia se encuentra presente entre los jóvenes y adolescentes tal como es la ludopatía o ciberludopatíaⁱ

La adicción al juego ha sido conceptualizada como una patología que produce en las personas una compulsiva necesidad de jugar, aun siendo conscientes de las consecuencias negativas que produce en múltiples aspectos de su vida.

Este problema social se presenta con mayor frecuencia en estos tiempos, en particular por su accesibilidad, entre jóvenes y adolescentes a través de las diversas tecnologías de comunicación a las que acceden.

Es notable el crecimiento experimentado, de acuerdo a los testimonios y la preocupación expresada por las familias y docentes así como los informes y notas publicadas en medios de comunicaciónⁱⁱ y redes sociales.

En la actualidad este problema social en crecimiento afecta especialmente a la población joven, con edades comprendidas entre los 14 y los 30 años, estudiantes secundarios, terciarios y universitarios, que destinan horas al juego, transformando la actividad en una patología generando graves perjuicios en su salud.

Nos encontramos, de esta manera frente a nuevos comportamientos de juego patológico en sectores de la población escolar que anteriormente no se habían visto afectadas por esta adicción.

La posibilidad de contar con pequeñas sumas de dinero en billeteras virtuales, probablemente suministradas por sus padres para gastos cotidianos y



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

escolares, les permite acceder a páginas webs para apostar sobre resultados o desempeños deportivos.

Esta variación de modalidad juego, el perfil de las y los jugadores y la percepción que se tiene sobre esta práctica genera la necesidad en primer término de conocer el nivel de existencia de tal problemática entre nuestros jóvenes para que luego se lleve a cabo una intervención planificada con la adopción de diversas medidas a cargo de los profesionales y especialistas en la materia.

De acuerdo a diversos estudios los cambios en la modalidad de juego han provocado que aumente el número de jugadores de azar en todo el mundo, y a su vez, esta nueva forma ha provocado cambios en las características del juego, aumentando la frecuencia del consumo de esta actividad, ya que no existe interrupción en el acceso a la misma (McCormack y Griffiths, 2013, citado en López-Gonzalez y Estévez, 2019).ⁱⁱⁱ

No podemos ser indiferentes ante "... la aparición de diversas patologías mentales en la población y un ejemplo de ellos son las adicciones con o sin sustancia (Pérez del Rio. F, 2011).^{iv}

Según autores como Deverensky y Gupta (2004)^v, la adicción al juego también puede asociarse a problemas de índole psicológico que pueden padecer los jóvenes, vinculados a la ansiedad, la depresión, al suicidio y a otros comportamientos problemáticos, como puede ser llevar a cabo conductas antisociales, presentar un historial de conflictos tanto familiares como escolares o el consumo de alcohol y drogas. Ésta última problemática, referida al consumo de sustancias adictivas, se encuentra estrechamente relacionada con la adicción al juego, existiendo diversos estudios que lo avalan.

Entiendo que es esencial la presencia del Estado Provincial, en una problemática tan sensible y perjudicial para nuestros jóvenes, con los recursos materiales y humanos disponibles para el abordaje de la misma. Por todo esto es fundamental que el Poder Ejecutivo a través de las áreas correspondientes,



CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

informe que medidas ha adoptado, sobre esta situación que se presenta, particularmente enfocadas en el rango etario comprendido por los y las estudiantes de las escuelas medias de la provincia de Santa Fe.

Por todo lo expuesto solicito a mis pares acompañen la presente iniciativa

Diputada Provincial
Alejandra Rodenas

Diputada Provincial
Lucila De Ponti

- i La Organización Mundial de la Salud (OMS) explica que se trata de “trastornos del comportamiento persistentes o recurrentes que pueden provocar un deterioro significativo a nivel personal y familiar; principalmente en lo que se refiere a los videojuegos y la ciberludopatía”. En relación a los dispositivos móviles se ha detectado, en los últimos años, una situación de “dependencia”. Incluso trastornos derivados de su uso compulsivo, repetitivo y prolongado, con una incapacidad para controlar o interrumpir su consumo y con consecuencias sobre la salud, la vida social, familiar, escolar o laboral.
- ii https://www.youtube.com/watch?v=OMm7_ZU_xdY
- iii <file:///C:/Users/Garay/Downloads/Dialnet-LaPercepcionDeLasFamiliasSobreElJuegoDeAzarOnline-8589778.pdf>
McCormack, Abby; Shorter, Gillian and Griffiths, Mark (2014). “An Empirical Study of Gender Differences in Online Gambling”. *Journal of Gambling Studies*, 30(1): 71-88. doi: 10.1007/s10899-012-9341-x
- iv Pérez del Rio, F. (2011). Las adicciones sin sustancia en estos últimos 40 años. *Norte de salud mental*, 9(40), 47-56.
- v <https://psycnet.apa.org/record/2004-19593-011>