



# CÁMARA DE DIPUTADAS Y DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

## LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

### SANCIONA CON FUERZA DE

#### LEY:

#### CAPÍTULO I

**ARTÍCULO 1 – Objeto.** El objeto de la presente ley es definir las estrategias de promoción de la salud y el cuidado integral de las personas que atraviesan una situación de consumo problemático con relación a juegos de azar y apuestas -ludopatía-.

**ARTÍCULO 2 – Marco regulatorio.** Las estrategias y acciones de promoción y cuidado que se desarrollen en virtud de esta ley deberán enmarcarse en las siguientes normativas: Ley N° 10.722 de Salud Mental de la provincia, Ley N° 26.657 de Salud Mental de la Nación y Ley N° 26.934 - Plan Integral para el abordaje de los Consumos Problemáticos (IACOP) y sus decretos reglamentarios.

**ARTÍCULO 3 – Objetivos.** Son objetivos de la presente ley:

- a) Implementar estrategias asistenciales de cuidado integral de las personas que se encuentren atravesadas por la problemática y a entorno familiar y referentes afectivos.
- b) Especificar los lineamientos y pautas que deberán seguir las políticas de promoción de la salud, promoviendo conductas responsables hacia el juego de azar y de apuestas, y la difusión de información confiable y veraz sobre los efectos y riesgos que produce el juego cuando se torna problemático.
- c) Generar información para la gestión en el marco de la Dirección General de Estadística y la Subdirección Provincial de Gestión del Conocimiento e Información para la Gestión del Ministerio de Salud o los organismos que en el futuro las reemplacen, en conjunto el Instituto Provincial de Estadísticas y Censos (IPEC).
- d) Proporcionar un marco regulatorio mínimo para la protección de las personas que juegan y hacen apuestas.

**ARTÍCULO 4 – Definiciones.** A los fines de la presente ley, se entiende por:

- a) Juegos de azar y de apuestas: a los juegos de azar, destreza y apuestas mutuas, en los que, con la finalidad de obtener un premio o recompensa, se comprometen cantidades de dinero u otros bienes u objetos económicamente valiables, susceptibles de ser transferidos entre los participantes, en función de un resultado incierto y ajeno a ellos,



## CÁMARA DE DIPUTADAS Y DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

determinándose la cuantía del premio que se otorga en función de las cantidades arriesgadas u otros factores fijados previamente en la regulación de la concreta modalidad de juego de apuesta. La presente definición incluye a juegos de apuesta tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas, instrumentos o soportes, de cualquier tipo o tecnología, como también aquellas que se realizan a través de competiciones de cualquier tipo o pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos.

- b) Consumo problemático de juego de azar y apuestas: es cualquier conducta compleja de controlar, que afecta la salud física, psíquica y las relaciones sociales, y genera un malestar clínico y deterioro de algún aspecto de la vida del sujeto.
- c) Promoción de la salud: es una función esencial de salud pública cuya estrategia busca incidir sobre los determinantes sociales para la salud. Fomenta cambios en el entorno para generar salud y bienestar, opera con acciones dirigidas a favorecer la incorporación de prácticas saludables individuales y comunitarias, así como modificaciones de condiciones sociales, ambientales y económicas, con el fin de disminuir desigualdades sanitarias.
- d) Cuidados integrales: incluye tanto la atención de las personas desde la red de salud en el nivel y modalidad que se requiera mediante acciones destinadas a acompañar, atender, proteger la calidad de vida de las personas como sujetos de derecho, como la gestión de la información y los recursos necesarios. El presente abordaje se realiza desde una perspectiva amplia que contempla la atención, rehabilitación y cuidado desde su dimensión biológica, psicológica, social y cultural.
- e) Publicidad de juegos de apuesta: divulgación o anuncio del mismo, cualquiera sea el medio utilizado para tal fin.
- f) Incentivos al consumo de juegos de azar y apuestas: acción de plazo determinado consistente en la entrega de bienes, consumibles o no, o en la prestación de servicios, o cualquier otra actuación, con carácter gratuito u oneroso y/o por precio inferior al de mercado o la reducción de costos de ingreso o la oferta de premios consistentes en dinero u cualquier otro objeto. En ellas se incluyen, entre otras, las bonificaciones, bonos u otras ofertas gratuitas o sujetas a condiciones de depósito o participación en los juegos, premios, sorteos, descuentos y regalos, programas de fidelización, resultando no taxativo esta enumeración.
- g) Patrocinio: acción de solventar los gastos de una actividad a cambio de cierta publicidad.
- h) Autoexclusión: la inscripción voluntaria en un registro a fin de no participar en juegos de apuesta conforme lo establecido por la Autoridad de Aplicación.
- i) Prevención específica e inespecífica: se entiende por prevención



# CÁMARA DE DIPUTADAS Y DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

específica como el conjunto de intervenciones centradas directa y explícitamente en una problemática particular, mientras que la prevención inespecífica apunta al desarrollo de actitudes de cuidado y de condiciones globales más saludables. Lo específico y lo inespecífico constituyen dos dimensiones de un mismo quehacer: la prevención.

- j) Determinantes de la salud: conjunto de factores tanto personales como sociales, económicos y ambientales que determinan el estado de salud de los individuos o de las poblaciones.

## CAPÍTULO II

**ARTÍCULO 5 – Autoridades de aplicación.** La autoridad de aplicación de la presente ley es el Ministerio de Salud en coordinación con la Caja de Asistencia Social Lotería de Santa Fe, o los organismos que en el futuro los reemplacen, en lo que concierne a sus respectivas competencias.

**ARTÍCULO 6 – Estrategias asistenciales de cuidado integral de la salud.** El Ministerio de Salud garantizará el cuidado integral y confidencial de personas afectadas por el consumo problemático de los juegos de azar y apuestas - ludopatía- y sus familias y referentes afectivos.

La integralidad del sistema de salud está garantizada por la accesibilidad, la atención de calidad, la permanencia y la continuidad de los cuidados y no al tipo y modalidad de la demanda de la persona que requiere atención. Por ello, todos los integrantes de la Red deberán dar respuesta a la realidad de las personas con consumos problemáticos, favoreciendo su accesibilidad a los servicios de salud.

**ARTÍCULO 7 – Líneas de trabajo de la estrategia asistencial de cuidado integral.** La estrategia asistencial de cuidado integral se apoya en las siguientes líneas de acción:

- a) Fomentar las actividades de prevención inespecífica y construcción de la demanda por parte de la población afectada.
- b) Incrementar las capacitaciones del personal en salud mental y consumos problemáticos.
- c) Generar instituciones y/o dispositivos para la externación y la inserción laboral.
- d) Vincular los efectores sanitarios del primer y segundo nivel de atención con los ámbitos comunitarios, educativos y laborales.
- e) Promover y afianzar el compromiso de la sociedad en el proceso de inclusión social de personas que atraviesan este padecimiento.
- f) Organizar circuitos de atención de calidad y líneas de continuidad de cuidados integrales.



## CÁMARA DE DIPUTADAS Y DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

- g) Mejorar el acceso a la atención primaria en salud mental con anclaje comunitario.
- h) Promover prácticas de atención y de cuidado en el marco del artículo 2º de la presente ley.
- i) Diseñar acciones intersectoriales articuladas y estrategias integrales de abordaje y de continuidad de cuidados con las distintas áreas estatales relevantes.
- j) Implementar espacios de asistencia grupal y comunitaria con base territorial.
- k) Generar foros de intercambio sobre las prácticas y experiencias en territorio.

**ARTÍCULO 8 – Estadística e Investigación.** El Ministerio de Salud será el responsable de relevar y mantener actualizada la información estadística establecida en el artículo 3 inc. c) de la presente ley.

Asimismo, deberá promover la aplicación de estrategias cualitativas de investigación que den cuenta de la situación de las personas afectadas y la incorporación de indicadores pertinentes en las encuestas oficiales que indagan sobre la salud, la salud mental y los consumos problemáticos de la población, a fin de conocer la magnitud, distribución y evolución de los problemas de salud vinculados al consumo problemático de los juegos de azar y apuestas - ludopatía-.

**ARTÍCULO 9 – Promoción de la salud.** El Ministerio de Salud, en articulación con los organismos competentes, llevarán adelante estrategias de promoción de la salud que abarquen tanto las acciones dirigidas a favorecer la incorporación de prácticas individuales y comunitarias saludables, así como a la modificación de las condiciones sociales, ambientales y económicas, con el fin de reducir las desigualdades sanitarias.

**ARTÍCULO 10 – Ejes de trabajo de la estrategia de promoción de la salud.** Son ejes de trabajo de la estrategia de promoción de la salud los siguientes:

- a) Promover la participación comunitaria en el marco de la estrategia de Atención Primaria de la Salud, favoreciendo el proceso de planificación local de actividades.
- b) Fomentar la acción intersectorial y el abordaje de los determinantes sociales de la salud.
- c) Fortalecer entornos saludables en las escuelas, los clubes sociales y demás organizaciones de la sociedad civil.
- d) Promover el acceso equitativo a la información, contribuyendo al consenso social y a la viabilidad política de las acciones.
- e) Fomentar la creación de estrategias de promoción de la salud según



# CÁMARA DE DIPUTADAS Y DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

diagnósticos territoriales.

## CAPÍTULO III

**ARTÍCULO 11 – Información pública vinculada a los juegos de azar y de apuestas dirigida a referentes adultos.** La Caja de Asistencia Social Lotería de Santa Fe, o el organismo que en un futuro la reemplace, deberá confeccionar y publicar en su página web información actualizada sobre juegos, páginas de apuesta y aplicaciones (apps) de descarga gratuita, sus características y riesgos, como así también formas de identificar páginas de apuestas no oficiales y mecanismos de denuncia.

**ARTÍCULO 12 – Registro de autoexclusión.** Créase bajo la órbita a Caja de Asistencia Social - Lotería de Santa Fe, o el organismo que en un futuro la reemplace, el Registro de Autoexclusión de acuerdo con los principios emanados de la Ley Nacional N° 25326 de Protección de Datos Personales y bajo apercibimiento de las sanciones allí impuestas.

El Registro tiene por objeto recoger los datos de las personas que padecen la problemática regulada en la presente ley, y solicitan de manera voluntaria su autoexclusión, posibilitando las funciones de control y procesamiento de los datos mencionados, con la finalidad de restringir el acceso a los juegos de azar, en salas presenciales, agencias y plataformas virtuales.

La inclusión en el Registro, así como el plazo de vigencia, metodología de inscripción, publicidad y difusión del mismo, así como demás cuestiones inherentes a su funcionamiento deberán ser determinadas en la reglamentación de la presente ley.

**ARTÍCULO 13 – Cartel informativo con línea telefónica.** Modifícase el artículo 1 de la Ley provincial N° 12991, el que quedará redactado de la siguiente manera:

"ARTICULO 1º. – Todos los juegos de azar y de apuestas habilitados bajo las modalidades creadas o a crearse en su entrada, en spots o ventanillas de recepción y carga de dinero, en máquinas y mesas de juego o unidades de apuesta, así como en sus páginas web, debe exhibirse un cartel preventivo en lugar fácilmente visible advirtiendo a la comunidad los daños vinculados a la temática de la presente ley, con la siguiente leyenda y cualquier otra que entienda prudente la Autoridad de aplicación de la presente ley:

*"el jugar compulsivamente es perjudicial para la salud".*

Asimismo, junto con la leyenda, se deberá exhibir el número de la línea telefónica gratuita 0800.



# CÁMARA DE DIPUTADAS Y DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

**ARTÍCULO 14 – Principios generales para la promoción, publicidad y patrocinio de los juegos de azar y apuestas.** El diseño de los contenidos publicitarios y su difusión deberán realizarse respetando el principio de responsabilidad social, sin menoscabar ni banalizar la complejidad de la actividad de juego de apuestas ni sus potenciales efectos perjudiciales sobre las personas, respetando la dignidad humana, los derechos y libertades constitucionalmente reconocidos.

**ARTÍCULO 15 – Contravención al principio de Responsabilidad Social.** Se considerarán contrarios al principio de responsabilidad social las comunicaciones comerciales que:

- a) Utilicen representaciones gráficas del dinero o de productos de lujo.
- b) Presenten el juego como indispensable, prioritario o importante en la vida.
- c) Asocien, vinculen, representen o relacionen de forma positiva o atractiva las actividades de juego con actividades o conductas ilícitas o perjudiciales para la salud pública, así como con aquellas que den lugar a daños económicos, sociales o emocionales.
- d) Realicen apelaciones expresas a que el receptor de la comunicación comercial comparta con otras personas el mensaje previsto en la comunicación comercial.
- e) Incluyan mensajes que desvaloricen el trabajo en comparación con el juego de azar y apuestas.
- f) Brinden incentivos al consumo de juegos de azar y apuestas.

**ARTÍCULO 16 – Sanciones.** A los fines de la aplicación del artículo anterior, se establece, sin perjuicio de las que correspondan por aplicación de otras normas, el siguiente régimen de sanciones:

- a) Apercibimiento
- b) Multas.

El monto de las multas y el término de duración de las clausuras serán determinados por la Caja de Asistencia Social - Lotería de Santa Fe.

**ARTÍCULO 17 – Protección del participante.** Los operadores no podrán conceder préstamos ni cualquier otra modalidad de crédito o asistencia financiera a los participantes.

Queda prohibida la instalación de Cajeros Automáticos en el ámbito en donde funcionen las salas de juego, no pudiendo instalarse en un radio menor a los cien metros de donde estas estén ubicadas. Asimismo, la prohibición se extiende



# CÁMARA DE DIPUTADAS Y DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

a toda operatoria de canje de cheques, u otros valores bancarios. En aquellas salas en donde ya existan las citadas máquinas, se otorgará un plazo de sesenta (60) días corridos, para su remoción.

Quedan exceptuadas de estas disposiciones las operatorias que se realicen en casas bancarias establecidas antes de la promulgación de la presente Ley.

A los fines de la aplicación de este artículo se establece, sin perjuicio de las que correspondan por aplicación de otras normas, el siguiente régimen de sanciones:

- a) Apercibimiento
- b) Multas.
- c) Clausura del establecimiento.

El monto de las multas y el término de duración de las clausuras serán determinados por la Caja de Asistencia Social - Lotería de Santa Fe.

**ARTÍCULO 18 - Destino de los fondos.** Modificase el artículo 14 de la ley 14235, el que quedará redactado de la siguiente manera:

*ARTÍCULO 14.- Destino de los fondos.* Los fondos provenientes de la explotación de las actividades contempladas en la presente, serán destinados a la prevención de la adicción al juego por medio de la Agencia de Prevención de Consumo de Drogas y Tratamiento Integral de las Adicciones -APRECOD- en un cincuenta por ciento (50%) y el cincuenta por ciento (50%) restante se destinará al Ministerio de Salud a los efectos financiar la implementación de las políticas definidas en la presente Ley.

**ARTÍCULO 19 – Comuníquese al Poder Ejecutivo.**

Gisel Mahmud  
Diputada Provincial

Sofía Masutti  
Diputada Provincial

Varinia Drisun  
Diputada Provincial

Mariano Cuvertino  
Diputado Provincial

Antonio Bonfatti  
Diputado Provincial

Joaquín Blanco  
Diputado Provincial

Rubén Galassi  
Diputado Provincial

M. del Rosario Mancini  
Diputada Provincial

Lionella Cattalini  
Diputada Provincial



# CÁMARA DE DIPUTADAS Y DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

Leonardo Calainov  
Diputado Provincial

Sergio Rojas  
Diputado Provincial

Rosana Bellatti  
Diputada Provincial



# CÁMARA DE DIPUTADAS Y DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

## Fundamentos

Señora Presidenta:

La complejidad actual que presenta la problemática del consumo nos obliga a instalar un debate social que invite a reconocer las variables de nuestra contemporaneidad que muestran cómo la población vive estimulada e inmersa en el consumo. Asistimos a una época que se caracteriza por el consumo en todas sus formas: nuestra sociedad lo alienta y privilegia: todo tipo de objetos y servicios, modas, hábitos y formas de ser. El consumo se presenta y propone como la solución a todos los males: para cada angustia o situación difícil, el mercado nos ofrece una escapatoria rápida e individual a través de él. Hablamos de un contexto en el que todo pareciera devenir mercancía, y la figura del ciudadano es desplazada por la de consumidor. La sociedad se rige por una lógica que atraviesa a todos los sectores sociales, marco en donde se inscriben los consumos problemáticos, que no se presentan de manera aislada en nuestras vidas, sino que están íntimamente vinculados con las características de la sociedad actual.

Los problemas de consumo no siempre implican el abuso de sustancias. Son cada vez más los casos de personas que experimentan dificultades de distinta índole -de salud, social, económica, etc.- con juegos de azar y apuestas, sobre todo en su modalidad online. Por lo tanto es necesario abordar el problema en todas sus aristas y sus dimensiones (social, sanitaria, jurídica y cultural), considerando tanto al sujeto como a la comunidad y su contexto.

El presente proyecto de ley persigue como objetivo dar los lineamientos para el abordaje de esta problemática en particular, a la que muchos se refieren como "ludopatía", y que según nuestra concepción se enmarca dentro de las problemáticas de salud, considerándola como un problema de consumo. Por lo tanto, es necesario explicitar el enmarque político-epistémico y el andamiaje legal en donde se sustenta nuestra concepción.

Para el marco teórico que delimita el alcance del presente proyecto, entendemos que no todo juego es problemático. El juego es y ha sido necesario para el desarrollo del ser humano a lo largo de su historia, por lo que el foco está puesto en el juego de azar y de apuestas devenidos en problemáticos. Con esta categoría analítica nos estamos refiriendo a un tipo de relación que establece el sujeto con -en este caso particular- los juegos de azar y apuestas en un lugar y tiempo determinado (contexto) que se caracteriza por afectar alguna dimensión de su vida: su salud, sus vínculos interpersonales y relaciones afectivas, su trabajo, su situación económica, su proyecto de vida. Cuando el juego deja de ser un entretenimiento y pasa a ser una necesidad, aumentando las



## CÁMARA DE DIPUTADAS Y DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

consecuencias negativas derivadas del mismo, se puede identificar como juego problemático. No todas las personas que juegan en exceso son iguales, ni se enfrentan a los mismos problemas. Por eso, para el abordaje de esta problemática es necesario tener en cuenta la trayectoria de vida de la persona. Los abordajes deben ser singulares.

La categoría analítica arriba descrita se enmarca en la concepción de salud entendida no sólo como concepto médico, sino también social y cultural, dónde se consideran también la estructura económica-social, las condiciones de vida de los sujetos y la accesibilidad al sistema de salud. Nuestro marco legal nacional, la Ley de Salud Mental N° 26.657 define a la salud mental como “...*un proceso determinado por componentes históricos, socio-económicos, culturales, biológicos y psicológicos, cuya prevención y mejoramientos implica una dinámica de construcción social vinculada a la concreción de los derechos humanos y sociales de toda persona*” (artículo 3, 1° párrafo). Y en su artículo 4 del capítulo II expresa que los consumos problemáticos deben ser abordados como parte integrante de las políticas de salud mental.

Conjuntamente con esta ley, la Ley N° 26.934, El Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos (IACOP) se promulgó con el objetivo de prevenir los consumos problemáticos y asistir en forma gratuita a todas las personas que atraviesan esa situación, reforzando y acordando los principios con los de la Ley de Salud Mental al proponer un tratamiento de descriminalización y conforme a los derechos de las personas y al igual que esta, promueve una mirada interdisciplinaria e intersectorial. Pero además, esta ley incluye otro tipo de consumos problemáticos no relacionados con sustancias como el juego, las nuevas tecnologías, la alimentación, las compras.

Para continuar es necesario explicar las configuraciones del problema en la actualidad, es pertinente llevar adelante una revisión crítica de las características y dimensiones que ha tomado el juego, para poder plantear estrategias que sean efectivas en ponerle coto al mismo.

Al ser una problemática de salud mental el abordaje es una política de salud pública. La Ley Provincial N° 10.772/91 expresa que “*Toda persona que padeciera sufrimiento por, o en su salud mental tiene derecho a solicitar y recibir tratamiento. El mismo deberá ser prescrito y conducido por profesionales de la salud mental legalmente habilitados, y estará orientado hacia la curación, la recuperación y rehabilitación. Entre las alternativas más idóneas, se evitarán aquellas que pudieran ocasionar algún daño a la salud, privilegiándose las que menos restrinjan la libertad y alejen del núcleo familiar y social. Las personas tienen derecho a rehusarse a recibir tratamiento o interrumpirlo, salvo los casos en que así lo disponga la autoridad judicial en la forma prevista en la Ley*”.



## CÁMARA DE DIPUTADAS Y DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

El desarrollo de los últimos años de los juegos de azar y de apuestas en línea es exponencial. Como se explicó a los inicios, hay una tendencia al aumento de todos los consumos por las características actuales de nuestra sociedad. Para el caso que nos convoca, una de las causas de este aumento desmesurado debe buscarse en la pandemia. Otros factores a considerar son, el alto fomento a todo tipo de consumo que se sustenta con distintas estrategias como, por ejemplo, el formato de acceso rápido a través de la telefonía celular, las promociones ofertadas por las empresas del sector en forma de créditos o bonos de bienvenida para comenzar a jugar, la amplitud horaria sin límites para recibir apuestas, entre otros.

La situación particular de niños, niñas y adolescentes con respecto a esta problemática:

Tenemos una responsabilidad que debe ser atendida con respecto a cómo se configura la temática en la población de niñas, niños y adolescentes. La misma está plasmada en la Convención de los Derechos del Niño, de 1989 de las Naciones Unidas en 1989, que entre otros derechos, reconoce el derecho a la salud. Nuestro Congreso Nacional ratificó dicha Convención en 1990 mediante la Ley N° 23.849, y la Asamblea Constituyente de 1994 la incorporó al artículo 75 de la Constitución Nacional.

La responsabilidad arriba expresada debe ser ejercida para interceder en el mercado salvaguardando a de niñas, niños y adolescentes, que él mismo considera a este grupo etario como un grupo importante de clientes que deben ser captados. Son muchas las estrategias que llevan adelante para tal fin:

En primer lugar, la facilidad de poder descargar las apps de juegos “gratuitos” que tienen publicidades que promocionan el juego y las apuestas online. Pero además estos juegos, al ser jugados, promueven e instalan lógicas de rápida gratificación para la obtención de un premio o una recompensa, que adiestran y crean hábitos compatibles con el juego de azar y apuestas.

En segundo lugar, los influencers y referentes famosos predicán el juego en las redes sociales siendo un motor importante de multiplicación. Se puede afirmar que las redes sociales (Youtube, TikTok, Instagram, etc.) inducen al juego. También hay mucha promoción en el marco de eventos deportivos de interés nacional e internacional.

En tercer lugar, en el país no hay regulación que impida a los menores la participación en las apuestas online, quedando la información en manos de los propios operadores del juego, por lo no se puede contar con datos que nos indiquen el porcentaje de apostadores menores de edad. Esto se complejiza con



## CÁMARA DE DIPUTADAS Y DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

el hecho de que las billeteras virtuales, como ser Mercado Pago, permite a menores de a partir de 13 años, tener una cuenta, facilitando la autonomía de los menores para participar de apuestas online.

Por último, nos interesa marcar otras circunstancias que facilitan y propician el gran alcance que están teniendo los juegos de azar y apuestas entre esta población:

Por un lado, los juegos de azar y de apuestas en general, muchas veces son una forma de ganar dinero rápido. En una sociedad en dónde uno es en función de lo que tiene, y el mercado se encarga de que nunca baste lo que se tiene - siempre hay un nuevo modelo que es mejor y su posesión porta más estatus-, el hecho de que esta actividad prometa una forma de ganar dinero rápido la vuelve todavía más atractiva.

Por otro lado, la utilización cada vez más frecuente de los medios electrónicos, sobre todo para relacionarse y entretenerse, poniendo a disposición un "mecanismo" para afrontar los malestares propios de la edad, como de las condiciones de vida en particular, que fomenta la individualidad a la vez que contribuye a la fragmentación de la red vincular y el tejido social.

Por todo lo expuesto, se solicita el acompañamiento y la aprobación de la presente iniciativa.

Varinia Drisun  
Diputada Provincial