



PROYECTO DE LEY

Plan de Prevención de la Ludopatía Online

Artículo 1°.- Objeto. La presente Ley tiene por objeto la prevención y el abordaje integral de la ludopatía online en el ámbito educativo, destinado a los estudiantes de Educación Primaria y la Educación Secundaria; incluyendo los Centros Educativos de Nivel Secundario (Cens), de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Artículo 2°.- Definición. A los efectos de esta Ley, se entenderá como ludopatía online a la conducta que denota la obsesión y compulsión problemática por jugar y apostar, valiéndose para ello de herramientas online, en interés por los premios que habitualmente prometen los juegos de azar u otros similares.

Artículo 3°.- Reconocimiento. La ludopatía online es una enfermedad cuya prevención y tratamiento son de interés público, estando obligado el Poder Ejecutivo en todas sus manifestaciones, a adoptar políticas públicas tendientes a prevenirla y tratarla, con foco específico en la población juvenil con gran exposición a las herramientas de apuestas virtuales.

Artículo 4°.-Prohibición. Haciendo referencia al Artículo 12 de la Ley de la Ciudad N°538. Se prohíbe en todo el territorio de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires la publicidad directa o indirecta, así como también la promoción por cualquier medio, de actividades o atractivos lúdicos que incentiven a las apuestas virtuales, empleando herramientas de información y comunicación, orientadas a jóvenes y adolescentes.



Artículo 5°.- Plan. Crease el plan de prevención de la Ludopatía Online en el Ámbito Educativo, el que tendrá los siguientes objetivos:

- a. Sensibilizar a los estudiantes sobre qué es la ludopatía en sus distintas modalidades y el impacto que tiene en la vida de las personas.
- b. Abordar la problemática desde una perspectiva integral, considerando el impulso al juego, la condición socioeconómica y familiar de cada estudiante.
- c. Brindar herramientas de identificación y abordaje al personal docente y no docente de las escuelas, a los fines de garantizar una correcta gestión de las situaciones particulares.

Artículo 6°.- Destinatarios. Estudiantes de Educación Primaria y de Educación Secundaria; incluyendo los Centros Educativos de Nivel Secundario (Cens), de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, cuerpos docentes y personal no docente, así como también familias y entornos de contención socio afectivos de los estudiantes.

Artículo 7°.- Criterios. La Autoridad de Aplicación deberá tener el siguiente criterio para Ejecutar la presente Ley:



a) Uso: Cuando se trata de casos aislados, de demanda esporádica del juego u ocasional, sin que esto provoque ningún tipo de dependencia o problema conexo.

b) Abuso: Cuando el impulso a jugar se configura como una conducta excesiva, perjudicando el desenvolvimiento de la vida cotidiana, debido a la extensión temporal de la misma, exponiendo a la persona a riesgos para su integridad.

c) Adicción: Cuando el impulso a jugar configura una dependencia o necesidad incontrolable, afectando la salud física, psíquica y los vínculos sociales de la persona que la padece.

Artículo 8°.- Intervención. Al identificar un caso de ludopatía en estudiantes de Educación Primaria y la Educación Secundaria; incluyendo los Centros Educativos de Nivel Secundario (Cens), ya sea en entornos online o no, los docentes y preceptores o tutores deben dar el alerta inmediata para la implementación el protocolo de intervención para la prevención y el abordaje integral de la ludopatía online en el ámbito educativo, que será elaborado por la Autoridad de Aplicación dentro de los cuarenta y cinco (45) días de sancionada la presente Ley y obrará en la reglamentación de la misma y deberá contemplar, en todos los casos, un seguimiento de tutoría, de acuerdo a la realidad particular y la trayectoria escolar del estudiante que implique instancias extraescolares de apoyo y aprendizaje.

Artículo 9°.- Autoridad de Aplicación. La Autoridad de aplicación será el Ministerio de Educación o el organismo que en un futuro lo reemplace.

Artículo 10°.- Difusión. La Autoridad de Aplicación, además de elaborar el protocolo de intervención para la prevención y el abordaje integral de la ludopatía online en el ámbito educativo conforme al artículo 8°, deberá realizar una campaña de prevención y sensibilización de la ludopatía Online, la que se



Legislatura

Ciudad Autónoma de Buenos Aires

"2024 - Año del 30° Aniversario de la Autonomía de la Ciudad de Buenos Aires"

desplegará en todo el territorio de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, empleando medios de difusión idóneos para tales fines.

Artículo 11°.- Comuníquese, etc.



FUNDAMENTOS

Sr. Presidente:

Los juegos de apuestas online son perjudiciales para niños, niñas y adolescentes debido a su potencial para la adicción, los problemas financieros, el impacto en el rendimiento académico y laboral, los problemas de salud mental y los riesgos de seguridad asociados. Es importante que sean conscientes de estos riesgos y cuenten con el apoyo necesario para evitar caer en hábitos de juego perjudiciales.

Cabe destacar que los casinos online y sitios de apuestas de todo el mundo globalizado están disponibles con solo tener acceso a Internet y dispositivos como computadoras, teléfonos inteligentes o tabletas, y ofrecen una amplia gama de juegos de azar, como tragamonedas, póquer, ruleta, y sobre todo los de apuestas deportivas, no solo de fútbol sino de cualquier disciplina deportiva. Además, para acceder a ellos, generalmente es muy fácil y accesible, basta crear una cuenta y depositar fondos utilizando métodos de pago comunes como tarjetas de crédito, transferencias bancarias o billeteras electrónicas.

Esta facilidad de acceso hace que sea más tentador para las personas, incluidos niños y niñas, participar en actividades de juego sin tener en cuenta los posibles riesgos asociados y justamente esa accesibilidad es el principal obstáculo a vencer y es casi imposible hacerlo por medios



electrónicos y tecnológicos, de allí que surja la necesidad de promover la conciencia sobre los riesgos del juego.

Para la Organización Mundial de la Salud (OMS) la ludopatía es una enfermedad clasificada en el CIE-10 dentro de los trastornos de los hábitos y del control de los impulsos, es decir que se considera la ludopatía o juego patológico como un trastorno adictivo relacionado con sustancias.

La ludopatía online representa un peligro significativo para la salud mental de niños, niñas y adolescentes, con consecuencias negativas en su bienestar emocional y social, por ello es necesaria y urgente la implementación de medidas preventivas en el ámbito educativo y que se incluyan establecimientos educativos donde asisten jóvenes y adultos.

Por lo antes expuesto, se pide la aprobación del presente proyecto de Ley.

Digitally signed by Juan Pablo MODARELLI
Date: 2024.05.20 11:38:29 -03:00
Diputado
Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires