



PROYECTO DE LEY

Artículo 1°.- Créase el Programa de Prevención de la Ludopatía Digital en Niños/as y Adolescentes en el ámbito de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Artículo 2°.- Son objetivos del Programa de Prevención de la Ludopatía Digital en Niños/as y Adolescentes:

- a. Prevenir la ludopatía en niños/as y adolescentes,
- b. abordar la ludopatía desde una perspectiva integral y interdisciplinaria,
- c. acompañar y brindar herramientas a docentes, efectores de salud, referentes y entornos afectivos de niños/as y adolescentes que padecen la ludopatía digital.

Artículo 3°.- Son acciones del Programa de Prevención de la Ludopatía en Niños/as y Adolescentes:

- a. Realizar talleres de sensibilización sobre ludopatía digital en instituciones educativas de los niveles primario y medio, y en clubes de barrio y otras organizaciones e instituciones sociales,
- b. realizar encuentros en instituciones educativas de sensibilización sobre ludopatía digital en los que participen las familias de los/as estudiantes,
- c. formar y capacitar a docentes, efectores de salud y otros referentes que tengan trato con niños y adolescentes sobre la ludopatía digital,
- d. confeccionar material didáctico y folletería sobre ludopatía digital, el que deberá estar disponible de forma impresa en todas las instituciones educativas y organizaciones e instituciones sociales con las que se articule en el marco del programa
- e. diseñar e implementar campañas de concientización en redes sociales y otros medios de comunicación tendientes a concientizar sobre las características de la ludopatía.

Artículo 4°.- La autoridad de aplicación de la presente ley es el Ministerio de Educación.

Artículo 5°.- Créase la Comisión Interministerial de Prevención de la Ludopatía Digital en Niños/as y Adolescentes, la que tendrá como misión la coordinación de las políticas y optimización de los recursos del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires,



para prevenir la ludopatía en la población destinataria, que funcionará a convocatoria de la Presidencia

La Comisión Interministerial para la Prevención de la Ludopatía Digital en Niños/as y Adolescentes estará presidida por la Autoridad de Aplicación, e integrada por los Ministerios de Salud y de Desarrollo Humano y Hábitat, y por aquellos que oportunamente establezca la reglamentación de la presente ley.

Los titulares de las jurisdicciones mencionadas ut-supra podrán delegar su participación en los funcionarios de rango no inferior a subsecretario.

Artículo 6°.- Son funciones de la Comisión Interministerial:

- a. Coordinar y evaluar estrategias para el logro de los objetivos del Programa,
- b. coordinar y evaluar metodologías de trabajo,
- c. contribuir al diseño y coordinación de acciones en el marco del Programa,
- d. articular con los clubes de barrio y otras organizaciones e instituciones en las que se brinden los talleres de sensibilización sobre ludopatía digital.

Artículo 7°.- Créase un Consejo Asesor que estará integrado por especialistas de diversas disciplinas, universidades y otras organizaciones e instituciones, que realizará recomendaciones a la Comisión Interministerial creada en el artículo 5° para la implementación del Programa.

Artículo 8°.- Comuníquese, etc.



Fundamentos

Sr. Presidente:

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define a partir de la 10° Clasificación Internacional de Enfermedades 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).

Desde el punto de vista psicológico, expertos han asociado esta patología a *"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"* (García, Buil y Solé, 2016).

En este marco, en la actualidad la adicción a los juegos de azar es considerada la más característica de las adicciones no tóxicas, convirtiéndose en una verdadera epidemia a nivel global. La contracara de esta situación es un negocio que ha crecido exponencialmente en los últimos años. Según el informe Global Online Gambling Market, en 2020 los juegos de azar online recaudaron más de 65 mil millones de dólares y se proyectan cerca de 130 mil millones para 2027.

Esto es así, en gran medida, ya que el advenimiento de las tecnologías digitales y la disponibilidad masiva de dispositivos portátiles han facilitado el acceso a plataformas de apuestas en cualquier momento y desde cualquier lugar. A ello se suman, entre otros factores, déficits de regulación por parte del poder público que han derivado en la proliferación de publicidades y el patrocinio de distintos tipos de eventos por parte de empresas de apuestas digitales.

En nuestro país, las apuestas digitales vienen creciendo a ritmo acelerado a punto tal que una encuesta reciente publicada en medios de comunicación masivos informa que un 16% de los jóvenes reconoce realizar apuestas en línea (porcentaje que entre los adultos se eleva a un 24%). Asimismo, y para tener una idea del alcance del flagelo, entre los resultados de dicha encuesta se destaca que tres de cada diez personas conoce a alguien de su entorno que padece la ludopatía.

Entre los adolescentes, y desde una edad cada vez más temprana, las apuestas digitales son vistas muchas veces como una forma rápida de ganar dinero, o como una actividad socialmente excitante. Esta expansión de la ludopatía entre los adolescentes, tiene un fuerte impacto en su salud mental.

Teniendo en cuenta lo antedicho, el presente proyecto se presenta en el marco de un reconocimiento generalizado de la necesidad de abordar el problema con políticas



públicas de regulación de las apuestas en línea y contención el avance de este flagelo. Particularmente, se busca crear un programa destinado a prevenir la ludopatía en línea entre los niños/as y adolescentes, a través de la realización de talleres en distintos ámbitos territoriales a los que estos asisten. Se destaca en este sentido la necesidad de un fuerte trabajo de sensibilización y concientización sobre el tema en las instituciones educativas. Pero también es fundamental que este trabajo se extienda a otros ámbitos de pertenencia, tales como clubes de barrio y otras organizaciones e instituciones que tengan arraigo territorial. Por este motivo, el proyecto propone la creación de una Comisión Interministerial que involucre no solamente a los Ministerios de Educación y de Salud, sino también al Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat, como una manera de articular eficazmente en los distintos territorios.

Por otra parte, a través del proyecto también se busca que la prevención llegue a los entornos afectivos de los niños/as y adolescentes, como una manera de aportar al trabajo comunitario de prevención de la ludopatía en la población.

Finalmente, este proyecto reconoce diversos antecedentes legislativos, como los que buscan profundizar la regulación del juego digital y/o crear campañas de prevención y abordaje en el ámbito escolar, entre los que cabe mencionar el 1370-D-2024 y el 1372-D-2024, de autoría de Juan Modarelli y María Bielli respectivamente, y busca contribuir a la temática expandiendo el anclaje territorial de las políticas de prevención de la ludopatía en niños/as y adolescentes.

Por todo lo expuesto, solicito la sanción de este proyecto de ley.