



Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

EXPTE. D- 1804 124-25



PROYECTO DE LEY

EL SENADO Y LA HONORABLE CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA
DE BUENOS AIRES SANCIONAN CON FUERZA DE

LEY

ARTÍCULO 1º: Incorporarse al calendario escolar el 17 de mayo de cada año como "El día de la prevención y concientización del juego problemático y la ciberludopatía", destinado a los alumnos y alumnas de los establecimientos de educación públicas y de gestión privada en los niveles secundario y adultos de la Provincia de Buenos Aires.

ARTÍCULO 2º: El presente día tendrá como objeto crear en la comunidad educativa un espacio para la información, reflexión y concientización en torno al juego problemático y/o compulsivo en jóvenes y adolescentes, promoviendo al mismo tiempo, hábitos de juego responsable y saludable.

ARTÍCULO 3º: El Poder Ejecutivo Provincial, a través de los organismos correspondientes, producirá material digital y en soporte papel, para ser distribuido en todas las escuelas a fin de poder ser trabajado entre docentes y estudiantes.

ARTICULO 4º: Comuníquese al Poder Ejecutivo.


NATALIA DZIAKOWSKI
Diputada
H. Cámara de Diputados Prov. de Bs. As.



FUNDAMENTOS

Traemos a consideración de esta Honorable Cámara la presentación de un proyecto de ley que tiene como objetivo crear en la comunidad educativa un espacio para la reflexión y la concientización sobre la problemática del juego problemático y compulsivo entre jóvenes de nuestra provincia.

Su fundamento se encuentra en una nueva realidad que nos preocupa. Nos referimos a la expansión del sector del juego online en internet y su diversificado en una amplia gama de actividades en plataformas digitales como las apuestas deportivas, maquinitas de casino y loterías virtuales y, en consonancia, la tendencia creciente de las apuestas virtuales en las adolescencias.

Asimismo, la publicidad masiva en la televisión y redes sociales, mediante la promoción por parte de equipos de fútbol, youtubers, influencers y streamers, viene generando mayor consumo de las apuestas entre las generaciones más jóvenes. A ello se suma, la facilidad para acceder a medios de pagos como billeteras virtuales, como así también, la disponibilidad permanente y libre acceso a plataformas virtuales para jugar online todo el tiempo.

En este contexto, el juego online ha dejado de ser un objeto de mero entretenimiento. Por el contrario, dicha práctica se tornó en un tema cada vez más recurrente entre las adolescencias, bajo el supuesto de ganar dinero y ampliar su capital de manera fácil. Lo problemático de ello radica en que la persistencia del juego a largo tiempo conlleva un riesgo en generar un consumo problemático o incluso una adicción. Como bien es definido por la Organización Mundial de la Salud (OMS), la ludopatía es una enfermedad provocada por el deseo e impulso incontrolable por el juego, generando consecuencias nocivas en diversos aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y economía de quienes padecen esta adicción. Hoy en día, dada la nueva dimensión que tomó el desarrollo del juego a través de internet, los especialistas también se refieren a la



ciberludopatía, considerando la adicción al juego en la virtualidad, retroalimentado por el consumismo y la hiperconectividad de la sociedad del presente.

Según la página web del Ministerio de Justicia de la Nación, Argentina carece de una ley a nivel nacional de regulación del juego online de apuestas. En el caso de las provincias, son 17 las jurisdicciones provinciales que dictaron sus propias legislaciones.

En la Provincia de Buenos Aires, existen un marco regulatorio para el acceso al juego online a través de la Ley N° 15.079, estableciendo explícitamente la prohibición de la participación de personas menores de 18 años de edad (Artículo 150), siendo además obligatorio el registro de los jugadores mediante mecanismos de comprobación de identidad (Artículo 162). No obstante, la realidad evidencia que igualmente las y los jóvenes logran acceder a los juegos en línea a través de la manipulación de datos de personas adultas de su entorno o bien, mediante intermediarios que se encuentran involucrados en el negocio del juego. En igual sentido, el uso billeteras virtuales por parte de las adolescencias devino en una fuente de dinero de fácil acceso para ser destinado a las apuestas online.

Asimismo, en el año 2018 fue aprobada la Ley provincial N° 15.131 con el objetivo de prevenir y dar asistencia al juego compulsivo, problemático o patológico sobre los juegos de azar habilitados bajo las modalidades creadas o a crearse en la Provincia de Buenos Aires, así como también la promoción de hábitos saludables (Artículo 1). En su articulado, entre las acciones tendientes a reforzar la prevención de esta problemática, se establece el 17 de febrero de cada año como "El día del Juego Responsable".

Por otra parte, ante la tendencia creciente del juego compulsivo entre los más jóvenes por la irrupción del juego online, en la Legislatura bonaerense se presentaron diversos proyectos que tratan dicha cuestión. En este sentido, cabe mencionar el expediente D-1067/24-25 de autoría del Diputado Pasqualini, cuyo texto acompañó con mi firma y el proyecto presentados por los senadores de la Provincia de Buenos Aires, Agustín Maspoli y Lorena Mandagarán del Bloque UCR-Cambio Federal.

En correspondencia a ambas propuestas y la legislación provincial actualmente vigente, el presente proyecto pone en valor el rol de la escuela, siendo el lugar por



Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara de Diputados

EXPTE. D- 1804 /24-25



autonomasia del habitar cotidiano de las adolescencias. Inclusive, los y las docentes son quienes han venido advirtiendo con mayor preocupación sobre el avance de este fenómeno en el último tiempo. Es por ello que consideramos fundamental crear en la comunidad educativa espacios que permitan reflexionar en torno a las consecuencias nocivas del juego problemático y compulsivo desde una perspectiva amplia e integral.

En síntesis, frente a esta problemática social, y que además requiere la atención urgente y el compromiso de diversos actores de la sociedad, se hace necesario una mayor presencia del Estado, acompañando con la implementación de políticas públicas concretas y que tenga como foco a los sectores juveniles, en tanto sujetos portadores de derechos.

Por los fundamentos expuestos anteriormente, es que solicito a los diputados y las diputadas que acompañen con su voto positivo el presente proyecto de Ley.

NATALIA DZIAKOWSKI
Diputada
H. Cámara de Diputados Prov. de Bs. As.