



EXPTE. D- 2468 124-25



Honorable Cámara de Diputados  
Provincia de Buenos Aires

## PROYECTO DE LEY

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

### LEY

**ARTÍCULO 1°:** Institúyese en todo el territorio de la Provincia de Buenos Aires a la tercera semana de Agosto de cada año, como "Semana Provincial de la Concientización y Prevención de la Ciber-ludopatía Juvenil", con el objeto de contribuir a la sensibilización sobre la temática, promoviendo la información y el debate en diferentes ámbitos de socialización de las y los jóvenes.

**ARTÍCULO 2°:** Encomiéndase al Poder Ejecutivo provincial, a través de la Dirección General de Cultura y Educación, a incorporar dicha fecha al calendario educativo oficial, con el objeto de realizar actividades y campañas de difusión, información y concientización dirigida a las y los estudiantes como a sus familias, sobre las implicancias de la ciber-ludopatía juvenil, en todas las instituciones, tanto de gestión pública como privada, de Nivel Secundario de la Provincia.

**ARTÍCULO 3°:** Facúltase al Poder Ejecutivo provincial para disponer en aquellos ámbitos de su competencia que tengan implicancia directa sobre la población juvenil de la Provincia, la implementación de actividades específicas, en el mismo sentido que el dispuesto para la comunidad educativa en el artículo 2° de la presente ley.

**ARTÍCULO 4°:** Comuníquese al Poder Ejecutivo.

  
*Noelia Saavedra*  
Diputada  
Bloque Unión por la Patria  
H.C. Diputados Pcia. de Bs. As.



EXpte. D- 2468 124-25



Honorable Cámara de Diputados  
Provincia de Buenos Aires

### FUNDAMENTOS

Elevo a consideración de este honorable cuerpo el presente proyecto de Ley que tiene por objeto establecer la tercera semana de agostos de cada año como "Semana Provincial de la Concientización y Prevención de la Ciber-ludopatía Juvenil", en el ámbito de la Provincia de Buenos Aires. Es considerada dicha semana, en relación a la celebración en nuestro país del Día de la Niñez, así como también por ser cercana al 12 de Agosto, fecha establecida por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) como "Día de la Juventud". A su vez, era menester contar con una fecha dentro del ciclo lectivo escolar, considerando la necesidad de que dicha problemática sea tratada en el ámbito escolar y con las y los jóvenes como protagonistas. El presente proyecto busca añadir herramientas a las ya propuestas por el Ejecutivo Provincial, a través de la mesa de trabajo interministerial, así como a las iniciativas realizadas por diferentes municipios de la Provincia con la finalidad de propiciar la realización de campañas de difusión, información y concientización sobre las implicancias de la problemática de la ciber-ludopatía en jóvenes.

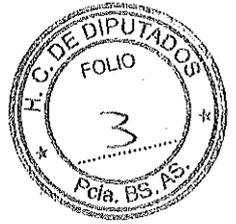
En los últimos años, y especialmente desde la pandemia de COVID-19, nuestro país ha sido testigo del auge de un fenómeno con profundas repercusiones económicas, psicológicas y sociales: el rápido crecimiento de los juegos de azar y las apuestas en línea, que propician la compulsión. El acceso inmediato a través de teléfonos móviles (se estima que el 93,9 % de la población de entre 13 a 17 años utiliza teléfonos celulares<sup>1</sup>), combinado con las promociones ofrecidas por las empresas del sector, como créditos o bonos de bienvenida, facilita la entrada de los jóvenes a estas plataformas. La promoción de estas apuestas en línea suele estar dirigida a adolescentes y jóvenes adultos, a menudo a través de medios de comunicación deportivos, figuras públicas, "influencers"

<sup>1</sup> Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC). Informes Técnicos. Vol. 7, n° 95 ISSN 2545-6636 Ciencia y tecnología. Vol. 7, n° 1 Acceso y uso de tecnologías de la información y la comunicación. EPH Cuarto trimestre de 2022 ISSN 2545-689X.

*Noelia Saavedra*  
Diputada  
Bloque Unión por la Patria  
H.C. Diputados Pcia. de Bs. As.



EX.PTE. D- 2468 124-25



Honorable Cámara de Diputados  
Provincia de Buenos Aires

y redes sociales como YouTube, TikTok e Instagram, o en eventos deportivos de interés nacional.

Al tratarse de una problemática relativamente novedosa, las estadísticas e informes oficiales son limitados. Sin embargo, existen varios estudios y encuestas realizadas por consultoras y ONG's que abordan la temática, los cuales confirman lo anterior: los casos de ludopatía en jóvenes aumentaron significativamente en el último tiempo. Según un estudio realizado en Mayo de 2024 por la consultora Opina Argentina, tres de cada diez personas en Argentina conoce a alguien en su círculo social que realiza apuestas on-line: el 9% de los encuestados admitió participar en apuestas en línea, pero la proporción de participación en estas actividades entre los jóvenes encuestados es casi el doble de la media, alcanzando el 16%<sup>2</sup>. Asimismo, se expresa que la problemática afecta más a los varones que a las mujeres.

Por su parte, Marcela Czarny, directora de la ONG Chicos.net (sociación que promueve el uso seguro, responsable y creativo de las tecnologías entre niños y adolescentes), en el plenario de comisiones entre Prevención de Adicciones y Control del Narcotráfico, Acción Social y Salud Pública, Comunicaciones e Informática y Legislación Penal del Congreso de la Nación indicó que "La comunidad de docentes y familias cercana a nuestra organización nos viene alertando con preocupación sobre el uso de estas plataformas por parte de adolescentes, especialmente varones desde los 15 años, pero también desde más chicos y algunas mujeres (...) Es un uso que está normalizado en los grupos de pares de diferentes estratos sociales. Y que es especialmente alentado desde quienes más admiran, como las instituciones del fútbol y algunas celebridades, y con la reiteración de publicidades constantes y personalizadas", agregó y aclaró: "Si bien no todas las personas que usan estas aplicaciones desarrollan comportamientos

<sup>2</sup> La Nación, 30/05/2024. El 16% de los jóvenes reconoce que realiza apuestas online, según un estudio de Opina Argentina. <https://www.lanacion.com.ar/sociedad/el-16-de-los-jovenes-reconoce-que-realiza-apuestas-online-segun-un-estudio-de-opina-argentina-nid30052024/>

*Noelia Saavedra*  
Diputada  
Bloque Unión por la Patria  
H.C. Diputados Pcia. de Bs. As.



EXPTE. D- 2468 124-25



Honorable Cámara de Diputados  
Provincia de Buenos Aires

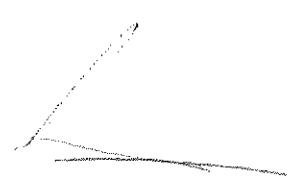
adictivos o problemáticos, necesitamos prevenir, sensibilizar y concientizar más sobre los riesgos de los juegos de apuesta en línea”.

Respecto a las consecuencias posibles, es dable señalar que las apuestas en línea pueden tener un impacto negativo significativo en la salud mental de los adolescentes, su rendimiento académico y su desarrollo social. Además, pueden dar lugar a deudas y provocar conflictos en el entorno familiar.

Recientemente, el Comité de los Derechos del Niño de la ONU adoptó la Observación General N° 25<sup>3</sup> sobre los derechos de los niños en el entorno digital. Este documento representa la concreción de un cambio de paradigma que se ha venido gestando a nivel internacional durante algún tiempo. En este contexto, los Estados, tienen la obligación de efectuar cambios y actualizaciones normativas y ponerlas en práctica. La Observación es explícita en cuanto a la legislación, ya que indica claramente que los países deben revisar, adoptar y actualizar su legislación nacional para alinearla con las normas internacionales de derechos humanos. Esto es necesario para asegurar que el entorno digital respete los derechos estipulados en la Convención y los Protocolos Facultativos correspondientes.

En nuestra Provincia, si bien existen las Leyes provinciales N° 15.079 de regulación del juego en línea y la Ley 15.131 de prevención y asistencia al juego compulsivo y cada una ellas, contiene artículos tendientes a la limitación y prevención de la ludopatía en jóvenes, es menester, teniendo en cuenta el contexto mencionado, ampliar las líneas de acción tendientes a la concientización sobre los posibles riesgos de los juegos de

<sup>3</sup> Organización de las Naciones Unidas (2021), Comité de los Derechos del Niño, Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital.  
<https://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkGld%2FPPrICAqhKb7yhsqIkirKQZLK2M58RF%2F5F0vEG%2BcAAx34gC78FwvnmZXGFO6kx0VqQk6dNAzTPSRNx0myCaUSrDC%2F0d3UDPTV4y05%2B9GME0qMZvh9UPKTXcO12>

  
Noelia Saavedra  
Diputada  
Bloque Unión por la Patria  
H.C. Diputados Pcia. de Bs. As.

EXPTE. D- 2468 /24-25



*Honorable Cámara de Diputados  
Provincia de Buenos Aires*

apuesta en línea, que puede conllevar consecuencias muy negativas, sobre todo considerando que la adolescencia es una etapa particularmente susceptible.

Por su parte, si bien la Ley 15.131 establece el 17 de febrero como el Día del Juego Responsable, se reconoce como necesario contar con una fecha que posibilite el tratamiento de este tema en el marco del calendario escolar, ya que la escuela es el ámbito de socialización y participación infanto-juvenil por excelencia.

Implementar la tercera semana de agosto como "Semana Provincial de la Concientización y Prevención de la Ciber-ludopatía Juvenil" permitiría involucrar activamente a las y los jóvenes en el debate, reflexión y búsqueda de soluciones sobre esta problemática, así como también a sus familiares o entorno directo responsable.

Por todas las razones expuestas, solicito a los integrantes de la Honorable Cámara de Diputados me acompañen con su voto para la aprobación del presente proyecto de ley.

  
Noelia Saavedra  
Diputada  
Bloque Unión por la Patria  
H.C. Diputados Pcia. de Bs. As.