EXPTE. D- 609 /24-25

H. C. DE DIPUTADOS FOLIO 1 Pcia. BS. AS.

Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

PROYECTO DE LEY

EL HONORABLE SENADO Y LA CAMARA DE DIPUTADOS

DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES,

SANCIONAN CON FUERZA DE:

L E Y

ARTÍCULO 1°.- Créase la "Campaña de Concientización y Prevención sobre los efectos nocivos de las apuestas virtuales, deportivas y de otros tipos, a implementarse en todo el territorio de la provincia de Buenos Aires.

ARTÍCULO 2°.- La campaña creada en el artículo 1 tiene por objeto generar conciencia y prevenir a la población en general sobre los efectos nocivos de las apuestas virtuales, deportivas y de otros tipos, en la salud mental de niños y adolescentes.

ARTÍCULO 3°.- La Autoridad de Aplicación será determinada por el poder Ejecutivo, quien por vía reglamentaria establecerá los contenidos, la periodicidad, los sujetos activos y demás condiciones, necesarias para implementar políticas de concientización y prevención, garantizando la creación, diseño y difusión de campañas destinadas a tal fin en todos los medios de comunicación masivos de la provincia de Buenos Aires, ya sean gráficos, radiales, televisivos o digitales, públicos o privados.

ARTÍCULO 4°.- La realización de la campaña de difusión publicitaria deberá ser prolongada y sostenida en el tiempo.

H.C. DE DIPUTADOS
FOLIO
2
Pcia. BS. AS.

ARTÍCULO 5°.- La transmisión de las publicidades, se realizará como mínimo, durante un lapso de tiempo de 1 año, con salidas a los distintos medios de comunicación con la frecuencia y continuación que determine la Autoridad de Aplicación y en los medios masivos de toda la Provincia. -

ARTÍCULO 6°.- La Autoridad de Aplicación tendrá la facultad de convocar a la Universidad Nacional de La Plata, a través de la Facultad de Bellas Artes, a realizar convenios para que estudiantes de carreras como Artes Audiovisuales, Comunicación Visual, Diseño Multimedia, Música, y demás carreras afines puedan participar en el diseño de las campañas publicitarias, en congruencia a lo dispuesto en los lineamientos generales de la presente Ley.-

ARTÍCULO 7°.- Los gastos que demande la aplicación de esta ley, se imputarán a las partidas presupuestarias correspondientes y/o se harán las modificaciones presupuestarias pertinentes.

ARTÍCULO 8°.- Comuníquese al Poder Ejecutivo.-

Dra. MARIA ALEJANDRA LORDEN
Diputada
Bloque UCR + Cambio Federal
H.C. Diputados Pcia. de Bs. As.

H. C. DE DIPUTADOS
FOLIO
3
Pcia. BS. AS.

FUNDAMENTOS

Las apuestas online tienen características para facilitar la compulsión: se utiliza el teléfono que ya tenemos, no se necesita mucho dinero para apostar e incluso las empresas dan crédito para empezar a jugar, lo cual lo hace accesible para jóvenes. Como en todo juego de azar, hay éxitos puntuales y aleatorios que, por su carácter imprevisible, promueven notablemente en el jugador la idea distorsionada de que uno tiene cierto don especial para realizar pronósticos y esto, naturalmente, invita a seguir jugando.-

Asimismo, se puede apostar en todo momento a cualquier deporte en cualquier parte del mundo, lo cual brinda una amplitud horaria sin límites. Se puede apostar a la tentadora combinación, en donde si acierto resultados combinados y consecutivos mis posibilidades de ganancias se multiplican de forma exponencial.-

La proliferación de las apuestas virtuales en las aulas delas escuelas, empezó a causar sorpresa y alarma.-

Una característica esencial de este fenómeno es la falta de conciencia social e individual de la problemática. La gran mayoría de personas no sabe que este tipo de juegos puede desembocar en una potencial conducta adictiva, y si pocos pacientes con consumo problemático comienzan un tratamiento, en este rubro ese número es aún menor.-

Docentes y especialistas señalan el incremento de las apuestas online y la adicción al juego entre estudiantes de escuelas secundarias.-

Son adicciones en algún sentido más disimulables y para las cuales aún no tenemos tratamientos tan definidos o con gran evidencia. Así como los cigarrillos, las bebidas alcohólicas y recientemente los alimentos, llevan advertencias sobre uso y consumo; las páginas y aplicaciones muchas veces no advierten sobre este riesgo.-

H. C. DE DIPUTADOS
FOLIO
4
Pcia. BS. AS.

La problemática ya es palpable en las escuelas, los especialistas advierten por el crecimiento de la ludopatía en menores y frente a esta alarmante situación es que venimos a proponer mediante el presente proyecto de Ley la implementación de Campañas de Concientización y Prevención sobre los efectos nocivos de lasapuestas virtuales, deportivas y de otros tipos, cuyo objetivo es generar conciencia y prevenir a la población en general sobrelos efectos nocivos de las apuestas virtuales, deportivas y de otros tipos, en la salud mental de niños y adolescentes.-

La adicción a las apuestas en línea, deportivas o de otrotipo, están incluidas dentro de las actividades denominadas consumos problemáticos.-

Se denomina juego problemático cuando implica para lapersona riesgo de padecer adicción y juego compulsivo cuando se instala la ludopatía.-

Una actividad se vuelve una adicción cuando se pierde la capacidad de "decidir si se consume o no cierto objeto o actividad". Cuando esto sucede, se accede a ese objeto o actividad adictiva en forma impulsiva, comienza a ser un factor de sufrimiento tanto para la persona como para su entorno.-

En el convencimiento de que la implementación de estas campañas es sumamente importante y necesaria que se lleve a cabo por el simple hecho de que el juego es una actividad potencialmente adictiva que está proliferándose entre los adolescentes, por lo que requiere ser visibilizada y prevenida, es que solicito a mis pares que acompañen con su voto la presente iniciativa.-

Dra. MARIA ALEJANDRA LORDEN
Diputada
Bloque UCR + Cambio Federal
H.C. Diputados Pcia. de Bs. As.