**FUNDAMENTOS**

**HONORABLE SENADO:**

Entre las problemáticas que afectan a nuestras infancias y adolescencias en el contexto actual, debemos prestar especial atención a la creciente problemática de los juegos de apuestas y azar presencial o en línea.

La ludopatía es una problemática de salud mental que debe atenderse de manera inmediata con profesionales especializados. Argentina no tiene una ley nacional sobre juegos en línea. Uno de los principales problemas al respecto consiste en los sitios ilegales que no están sometidos a ningún control estatal, haciendo publicidad por redes sociales donde incentivan a los adolescentes para que apuesten su dinero.

En su clasificación internacional de enfermedades, la organización Mundial de la Salud (OMS) define a los trastornos debidos al consumo de sustancias o a comportamientos adictivos como aquellos que resultan del uso de sustancias predominantemente psicoactivas, lo que incluye los medicamentos, o comportamientos específicos y repetitivos de búsqueda de recompensa y de refuerzo.

En ese marco, los trastornos vinculados a comportamientos adictivos incluyen el trastorno por juego de apuestas y el trastorno por uso de videojuegos, lo que puede implicar comportamientos tanto en línea como fuera de línea.

El trastorno por juego de apuestas predominantemente en línea se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego de apuestas persistente o recurrente, que se realiza principalmente por internet y se manifiesta por:

1) deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto);

2) incremento en la prioridad dada al juego de apuestas al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y

3) continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas.

El patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para dar lugar a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas importantes de funcionamiento. Asimismo, dicho patrón puede ser continuo o episódico y recurrente, y generalmente es evidente durante un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves.

Entre las características de la ludopatía podemos mencionar, entre otros rasgos, que ésta implica:

* Gran preocupación y obsesión por el juego.
* Necesidad recurrente de volver a jugar para recuperar el dinero perdido.
* Fracasar al intentar controlar y/o detenerse en el juego.
* Mostrar inquietud, irritabilidad cuando no se juega o alguien interrumpe el juego.
* Tener necesidad de jugar cantidades de dinero cada vez más crecientes.
* Engañar a la familia, amigos, entorno en general, debido al juego.
* Utilizar el juego como estrategia para escapar de otros problemas.
* Sentimiento de tristeza, ansiedad, etc.

En la actualidad la industria del juego online se encuentra en auge, siendo su principal objetivo los adolescentes, quienes acceden a las plataformas como casinos virtuales a través de sus celulares, pudiendo realizar apuestas sin control, en cualquier momento y desde cualquier lugar. Es por esto que se considera a la ludopatía digital como una de las principales adicciones del siglo XXI.

Si bien los juegos de apuestas están prohibidos para menores de 18 años, el acceso a los juegos de apuestas online a través de dispositivos tecnológicos se ha vuelto a partir de la pandemia y el encierro, una moneda corriente para los y las adolescentes. Esta práctica, además de traer consecuencias económicas para los adolescentes y sus familias, también daña su crecimiento físico y emocional; pues estos carecen de las herramientas necesarias para hacer frente a los estímulos del juego, a la frustración de perder, a detectar y frenar el impulso incontrolable al juego y a los fuertes cambios en el ánimo que los mismos conllevan.

Entre los factores que hacen populares a los juegos en línea entre los adolescentes, se destaca la publicidad agresiva en TV y redes sociales —equipos de fútbol; youtubers, tiktokers, celebridades e influencers que promocionan las apuestas—; facilidad para acceder a medios de pago como billeteras virtuales; disponibilidad de las plataformas virtuales para jugar todos los días de la semana; facilidad de acceso, ya que alcanza con ingresar a la página o descargar la aplicación de la casa de apuestas, cargar nuestros datos, medios de pago y contactar por WhatsApp para que nos carguen las fichas.

Y aunque los menores de 18 años no pueden participar en apuestas, pese a la prohibición, existe la posibilidad de que los adolescentes falseen datos y documentación o creen perfiles falsos con información de algún adulto para poder apostar.

En el marco de esta situación que afrontan nuestros niños, niñas y adolescentes se propone este proyecto de ley, el cual tiene como objetivo concientizar sobre la ludopatía online en esa franja etaria, manifestando las consecuencias de la misma. Asimismo, se propone brindar herramientas y capacitaciones a los establecimientos educativos, culturales y deportivos para que puedan detectar en niños, niñas y adolescentes el impulso de jugar mediante apuestas y puedan realizar un correcto abordaje de la problemática.

La prevención pasa por concientizar a los más jóvenes sobre estos peligros y sobre lo que conlleva la falta de control. No se trata de desincentivar el juego, sino promover un uso moderado y responsable del mismo. Pues parece casi imposible un futuro en el que los jóvenes sean capaces de mantenerse apartados de este tipo de ocio, más aún cuando decenas de anuncios sobre apuestas deportivas inundan la televisión, radio e internet.

Por las razones expuestas, solicito la aprobación de la presente iniciativa.

**Senador Juan Pablo COSSO**

Departamento Villaguay

**PROYECTO DE LEY**

**LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE ENTRE RÍOS SANCIONA CON FUERZA DE**

**L E Y:**

**CAMPAÑA DE PREVENCIÓN DEL JUEGO POR PARTE DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES MEDIANTE APUESTAS EN LÍNEA**

**ARTÍCULO 1°: Objeto**. La presente ley tiene por objeto implementar en todo el territorio provincial una campaña preventiva, dirigida a niños, niñas y adolescentes, sobre los riesgos del juego mediante apuestas en línea.

**ARTÍCULO 2°: Acciones.** La campaña preventiva debe comprender, como mínimo, las siguientes acciones:

a) Actividades pedagógicas en los establecimientos educativos, culturales y deportivos de todos los niveles, destinadas a brindar contenido para reconocer la problemática de las adicciones como una enfermedad y un proceso determinado por componentes históricos, socio-económicos, culturales, biológicos y psicológicos;

b) Difusión de material que destaque los peligros y las consecuencias negativas del juego mediante apuestas en línea;

c) Educar a los niños, niñas y adolescentes sobre los riesgos de las apuestas en línea, la importancia de tomar decisiones financieras informadas y la concientización digital;

d) Capacitación docente en la temática de educación integral sobre adicciones y consumos problemáticos;

e) Realización de jornadas y talleres en los establecimientos educativos, culturales y deportivos con la participación de profesionales y expertos en adicciones y salud mental;

f) Articulación y colaboración con organizaciones de la sociedad civil especializadas en la prevención y tratamiento de la ludopatía, y en instituciones deportivas y culturales donde concurran y participen niños, niñas y adolescentes;

g) Detección y derivación al sistema de asistencia socio-sanitaria ante presuntos casos de ludopatía en los establecimientos educativos, culturales y deportivos, en coordinación con el Ministerio de Salud de Entre Ríos;

h) Promoción de actividades alternativas y recreativas saludables para niños, niñas y adolescentes, fomentando el desarrollo de habilidades y la participación en actividades sociales, culturales y deportivas.

**ARTÍCULO 3°: Autoridad de aplicación**. La autoridad de aplicación es el Instituto de Ayuda Financiera a la Acción Social.

**ARTÍCULO 4°: Coordinación.** La autoridad de aplicación debe implementar la campaña preventiva de manera coordinada con el Consejo General de Educación, el Ministerio de Desarrollo Humano y el Ministerio de Salud, o los organismos que en el futuro los reemplacen.

**ARTÍCULO 5°:** **Presupuesto.** Los gastos que demande el cumplimiento de las disposiciones de la presente ley deben ser atendidos con los recursos que destine, a tal efecto, la ley de presupuesto para la jurisdicción de la autoridad de aplicación.

Autorizase al Poder Ejecutivo a realizar las adecuaciones presupuestarias que correspondan a los efectos de implementar lo dispuesto en la presente ley en el año aprobación de la misma.

**ARTÍCULO 6°: Convenios jurisdiccionales.** La autoridad de aplicación debe promover acuerdos o convenios con las autoridades de Municipios y Comunas, a fin de diseñar e implementar acciones conjuntas en el marco general fijado por la presente ley.

**ARTÍCULO 7°: Convenios de colaboración**. La autoridad de aplicación podrá suscribir convenios con entidades de bien público o entidades privadas dedicadas al estudio y tratamiento del juego responsable.

**ARTÍCULO 8°: Adhesión**. Invítese a los Municipios y Comunas a adherir a la presente.

**ARTÍCULO 9°:** Comuníquese, etcétera.

**Senador Juan Pablo COSSO**

Departamento Villaguay