



## EL HONORABLE CONCEJO MUNICIPAL SANCIONA CON FUERZA DE RESOLUCIÓN

VISTO: El Proyecto de Ley N° 51066UCSFL ingresado en la Cámara de Senadores de la Provincia de Santa Fe mediante el cual se crea el “Programa de Prevención de la Ludopatía en línea”; y,

CONSIDERANDO: Que, el proyecto de Ley fue presentado el 23 de mayo del corriente en la mencionada Cámara con el objetivo de brindarle a los sistemas educativos las herramientas destinadas a prevenir y abordar los posibles riesgos que existen en relación a las apuestas en línea, para educar y concientizar a niños, niñas y adolescentes;

que, el concepto de ludopatía es un término muy amplio que abarca desde la psicología del propio paciente hasta las consecuencias que generan sus actos;

que, si bien la ludopatía no es una enfermedad nueva, en los últimos años han ido creciendo rápidamente los casos dentro de la sociedad debido a la aparición emergente de casas de apuestas y el auge de los casinos online entre otros;

que, existe una prohibición que recae en los menores de 18 años para participar en apuestas pero ello no es suficiente ni contribuye en evitar que se involucren en las apuestas online debido a que al registrarse incluyen información falsa y/o de algún adulto así pueden acceder a crear los perfiles y comenzar a apostar;

que, a pesar de no tener una ley nacional sobre juegos en línea hay 17 provincias que ya legislaron al respecto;

que, a través del mismo se desarrollarán acciones educativas destinadas a estudiantes de los niveles obligatorios de la educación de gestión pública y privada, con el objetivo de brindar herramientas a los niños, niñas y adolescentes de la provincia, para prevenir y abordar los posibles riesgos que existen en relación a las apuestas en línea;

que, la creación del Programa surge a raíz de la investigación que se realiza para involucrarse en ésta temática que es tan preocupante, problemática que también tratan en el IV Encuentro Nacional de Legisladores de todo el país organizado por la Defensora de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, realizado en la ciudad de Buenos Aires los días 13 y 14 de junio del corriente año;

que, al presente proyecto de adhesión se acompaña copia del Proyecto de Ley presentado ante la Cámara de Senadores y copia del informe presentado en el Encuentro Nacional de Legisladores;

que, es muy importante poder acompañar el Proyecto de Ley ya que la Ludopatía es una problemática que preocupa a todos y este Cuerpo no es ajeno a esa preocupación según lo manifestado en el proyecto presentado por dos ediles de éste Concejo el 23 de mayo en dónde se pide una audiencia con autoridades Provinciales, Municipales, Directivos y representantes de Instituciones Educativas para conformar un trabajo en red;

LETICIA PIERETTI  
Vicepresidente 1º a/c Presidencia  
Concejo Municipal V.C.

NICOLÁS ROTILI  
Secretario Deliberativo  
Concejo Municipal V.C.



Por todo ello el  
Honorable Concejo Municipal,  
Resuelve:

ARTICULO 1º: Adhiérase al tratamiento del Proyecto de Ley N° “51066UCSFL” ingresado en la Cámara de Senadores de la Provincia de Santa Fe que crea el “Programa de Prevención de la Ludopatía en línea” con el objetivo de brindarle a los sistemas educativos, en la provincia, las herramientas destinadas a prevenir y abordar los posibles riesgos que existen en relación a las apuestas en línea para educar y concientizar a niños, niñas y adolescentes.

ARTÍCULO 2º: Envíese copia de la presente resolución a la Cámara de Senadores de la Provincia de Santa Fe, una vez sancionada la misma.

ARTÍCULO 3º: Comuníquese al Departamento Ejecutivo Municipal y archívese.-

Registrado bajo el N° 1760 Sala de Sesiones, 26 de junio de 2024.-

Firmado: LETICIA PIERETTI – Vicepresidente 1º a/c Presidencia H.C.M.  
NICOLÁS ROTILI – Secretario H.C.M.

**NICOLÁS ROTILI**  
Secretario Deliberativo  
Concejo Municipal V.C.



**LETICIA PIERETTI**  
Vicepresidente 1º a/c Presidencia  
Concejo Municipal V.C.

19406/24



Cámara de Senadores de la Provincia de Santa Fe

**LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE****SANCIONA CON FUERZA DE****LEY:**

Artículo 1º.- Objeto. El objeto de la presente ley es brindar herramientas a los niños, niñas y adolescentes de la provincia, destinadas a prevenir y abordar los posibles riesgos que existen en relación a las apuestas en línea.

Artículo 2º.- Creación. A fin de dar cumplimiento al artículo 1º, créase el programa de "Prevención de la ludopatía en línea". Este programa desarrollará acciones educativas destinada a estudiantes de los niveles obligatorios de educación tanto de gestión pública como privada, tendientes a la concientización sobre prevención y riesgos de las apuestas en línea.

Las acciones a desarrollar deberán abordar, como mínimo, los siguientes aspectos:

1. Riesgos que genera la adicción a las apuestas en línea;
2. Consecuencias sociales, financieras, cognitivas y afectación a la salud de los destinatarios.
3. Importancia del desarrollo y promoción de actividades deportivas y recreativas saludables.
4. Consejos y herramientas sobre juego responsable.

Artículo 3º.- Autoridad de aplicación. Será autoridad de aplicación de la presente ley el Ministerio de Educación de la provincia, el que coordinará sus acciones con la Caja de Asistencia Social - Lotería de Santa Fe.

Artículo 4º.- Convenios. Autorícese a la autoridad de aplicación a suscribir convenios con entidades e instituciones de la sociedad civil que considere convenientes a los fines de la puesta en marcha del presente programa.

Artículo 5º.- Campañas de difusión. La autoridad de aplicación desarrollará campañas de difusión a través de las redes sociales y el sitio web de la provincia a los fines de ofrecer información relevante sobre la importancia de la prevención y abordaje de las apuestas en línea.

Artículo 6º.- Autorízase al Poder Ejecutivo a efectuar las modificaciones necesarias

**Pág. 1**



19406/24

Cámara de Senadores de la Provincia de Santa Fe



en el Presupuesto vigente, a fin de dar inmediato cumplimiento de lo dispuesto en la presente Ley.

Artículo 7°. - Comuníquese al Poder Ejecutivo.

#### **Señora Presidenta:**

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define a la "ludopatía" como la enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo basado en la resistencia a impulsos de jugar apostando dinero. Se reconoce a la ludopatía como una enfermedad emocional que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece.

Según las estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Provincia de Buenos Aires, el 30% de la población mundial mantiene algún tipo de vinculación con el juego. En la Argentina, hay unos 19 millones de personas que juegan asiduamente, mientras que 7 de cada 100 argentinos pueden ser considerados adictos.

Las apuestas en línea son un fenómeno en crecimiento entre los niños, niñas y adolescentes. Estos, debido a su naturaleza curiosa y su menor capacidad para resistir a las tentaciones, son especialmente vulnerables a los riesgos asociados con el juego. Especialistas en adicciones aseguran que la edad de iniciación promedio es a los 14 años, pero debido al crecimiento del alcance de las apuestas en línea, comienzan a los 12 años.

Frente a esta situación se deben interponer todos los medios adecuados para la prevención y tratamiento de la enfermedad del juego, adoptando las medidas adecuadas para asegurar en los niños, niñas y adolescentes el goce de una salud plena, en consonancia con los estándares internacionales y particular con lo normado por el art. 3 de la Convención Internacional de los Derechos del Niños -incorporada en nuestra Constitución Nacional-, que establece el "interés superior del niño" como consideración especial a la que

**Pág. 2**



19406/24



Cámara de Senadores de la Provincia de Santa Fe

siempre se debe atender.

El acceso al mundo digital es inevitable para la sociedad. El brutal crecimiento del juego en línea en nuestro país preocupa a madres, padres, docentes y especialistas. Debe ser el Estado quien limite los peligros del entorno digital y construya un futuro responsable, participativo, seguro y saludable para todos los niños, niñas y adolescentes. Es por ello que este proyecto tiene por objetivo establecer mecanismos necesarios para brindarles herramientas destinadas a prevenir y abordar los posibles riesgos que existen en relación a las apuestas en línea.

Por lo expuesto, solicito a mis pares que me acompañen con la aprobación de este proyecto.

Pág. 3



19406/24

**GERMÁN  
GIACOMINO**

Buenos Aires, junio de 2024.-



**Estimadas legisladoras y legisladores**

**Autoridades de las áreas de Niñez de las Provincias y de Nación**

**Autoridades, profesionales y asistentes de la Coordinación Federal de la Defensoría Nacional**

El 23 de mayo del corriente he presentado ante la Cámara de Senadores de Santa Fe, el proyecto de Ley Nro. 51066UCSFL "Programa de Prevención de la Ludopatía en línea", el cual pretende establecer mecanismos para brindar herramientas para prevenir y abordar los riesgos que existen en relación a las apuestas en línea.

El acceso al mundo digital es inevitable para la sociedad. Las apuestas en línea son un fenómeno en crecimiento entre los niños, niñas y adolescentes. Estos, debido a su naturaleza curiosa y su menor capacidad para resistir a las tentaciones, son especialmente vulnerables a los riesgos asociados con el juego. Especialistas en adicciones aseguran que la edad de iniciación promedio es a los 14 años, pero debido al crecimiento del alcance de las apuestas en línea, comienzan a los 12 años.

Frente a esta situación se deben interponer todos los medios adecuados para la prevención y tratamiento de la enfermedad del juego, adoptando las medidas adecuadas para asegurar en los niños, niñas y adolescentes el goce de una salud plena, en consonancia con los estándares internacionales y particular con lo normado por el art. 3 de la Convención Internacional de los Derechos del Niños -incorporada en nuestra Constitución Nacional-, que establece el "interés superior del niño" como consideración especial a la que siempre se debe atender.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define a la "ludopatía" como la enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo basado en la resistencia a impulsos de jugar apostando dinero. Se reconoce a la



**G** GERMÁN  
GIACOMINO

19406 / 2 A



ludopatía como una enfermedad emocional que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece.

Según las estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Provincia de Buenos Aires, el 30% de la población mundial mantiene algún tipo de vinculación con el juego. En la Argentina, hay unos 19 millones de personas que juegan asiduamente, mientras que 7 de cada 100 argentinos pueden ser considerados adictos.

El brutal crecimiento del juego en línea en nuestro país preocupa a madres, padres, docentes y también nos preocupa como legisladores, y entendemos que debe ser el Estado quien limite los peligros del entorno digital y construya un futuro responsable, participativo, seguro y saludable para todos los niños, niñas y adolescentes.

  
GERMÁN GIACOMINO  
SENADOR PROVINCIAL



19406/24



## **TRABAJO DE INVESTIGACION:**

### **APROXIMACION ESTADISTICA GENERAL**

Según un estudio publicado en enero de 2024, la ludopatía muestra una mayor incidencia entre individuos de 18 a 24 años, afectando al 7,1% de los adultos dentro de este grupo de edad.

En Argentina los niños entre los 9 y 12 años es la edad reciben su primer dispositivo con conexión a Internet, siendo ellos quienes están realizando estas apuestas, por lo que podemos decir que hoy un 10 % de los apostadores en línea, aproximadamente, son menores de edad.

La prevalencia de la adicción al juego sea la misma tanto en niños de 12 a 17 años como en adultos de 25 a 35 años.

Según el informe Global Online Gambling Market, las apuestas recaudaron 65.316 millones de dólares en 2020 y proyectan cerca de 130 mil millones para 2027.

Según el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos, el 30% de la población mantiene algún tipo de vinculación con el juego, y dentro de ese porcentaje el 95% corresponde a personas que lo hacen recreativamente, 3,5% son jugadores problemáticos y 1,5% compulsivos.

Hay datos globales que indican que en el país unos 19 millones de personas juegan asiduamente, mientras que 7 de cada 100 pueden ser considerados adictos.

Un indicio al respecto lo aporta un estudio de Kantar Ibope Media, según el cual, en Argentina, durante el 2022, el rubro Juegos de azar es el que más creció (281%) en inversión publicitaria multimedia.

La tendencia en América latina es que el mercado de los juegos de azar online crecerá un 18% en los próximos seis años, según la consultora internacional Research and Markets.

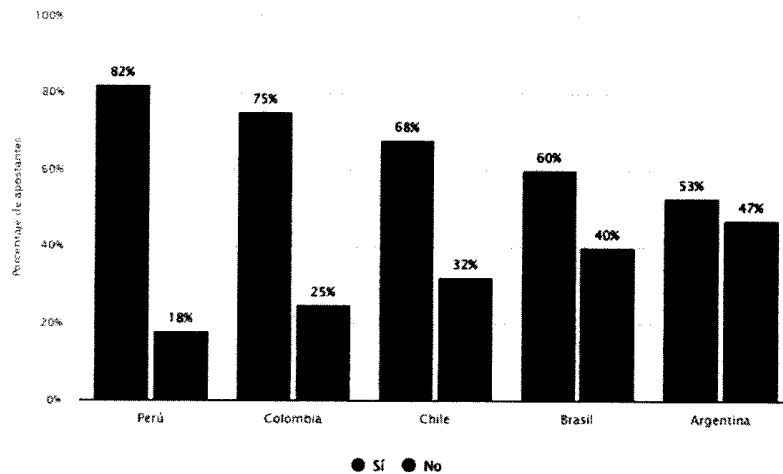
En Gran Bretaña, 30 mil niños de hasta 11 años son ludópatas. En España, el 10,3% de los adolescentes apuesta. niños y los adolescentes que participan de manera activa en sitios de apuestas online, sobre todo vinculados a deportes.



GERMÁN  
GIACOMINO

19406/21  
H.C.M.  
Evaluación  
Folio 010  
V.C.

Si necesitamos revisar un estudio mas cercano y reciente La Universidad Nacional de Córdoba, desde la cátedra de la materia Sociología, evaluó la conducta de juego en un gran número de menores (9 a 17 años). Marca que el 38 % de los menores ha apostado alguna vez en su vida y el 97 % de ese 38 % son adolescentes de 16 a 17 años que lo han hecho de forma online.

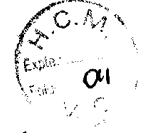


Teniendo en cuenta que Córdoba es una provincia vecina, interactuamos con su Universidad Nacional y nos comentaron que recabaran esos datos desde la Catedra de Sociología de la carrera Derecho de la Universidad Nacional de Córdoba, dicha iniciativa fue llevado adelante por un grupo de estudiantes que ya egresaron, y que para su tesis decidieron elegir esta problemática como caso práctico social para rendir la materia, para cumplimentar con lo exigido por el Programa académico los mismos debieron acudir a un medio de comunicación local, recorrer distintas escuelas (públicas y privadas) y capacitar a los distintos actores sociales sobre la problemática elegida.



19406/24

**GERMÁN  
GIACOMINO**



Justamente esta advertencia surge de las escuelas, quienes alertaron por el incremento de las apuestas online en los adolescentes y por ello estos estudiantes vieron accesible elegir esta problemática.

Las estadísticas no se pueden decir oficiales, porque todo surgió en las charlas con los alumnos, en un taller de prevención de adicciones dentro de un establecimiento escolar católico. El colegio trabajaba con el proyecto “prevención de adicciones” y dentro de ese proyecto había talleres. Particularmente, allí, cuando les preguntamos sobre cuáles son los principales consumos del día de hoy, nos dijeron los casinos y las apuestas online.

Los estudiantes universitarios concluyeron en que la situación la protagonizan adolescentes entre los 14 y 17 años que en el horario entre las 23 horas a las dos de la mañana hacen uso de aplicaciones y sitios web de casinos, ruletas, apuestas y juegos deportivos, entre pares o en sus propias casas. Muchas veces utilizando cuentas de billeteras virtuales como Mercado Pago, Ualá y otras.

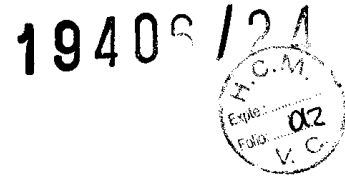
Los ex alumnos universitarios asesoraron a la institución educativo, y decidieron desde la escuela emitir un comunicado a las familias. Necesitamos que ellos estén al tanto, que los papás sepan cómo ellos manejan su dinero porque tienen billeteras virtuales y por esos medios realizan las apuestas.

### **LOCALIZACION DE ESTA ADICCION**

#### ***ESCUELAS SECUNDARIAS***

***INTERMEDIARIOS*** (entre los apostadores y las casas de apuestas)  
***DENOMINADOS “CAJEROS”***

Los adolescentes envían dinero a estos ‘cajeros’, quienes a su vez lo destinan a los sitios de apuestas. A cambio, los ‘cajeros’ reciben una comisión por sus servicios, lo que puede ser tentador para adolescentes que buscan ganar dinero fácil.



### **WHATSAPP**

Los menores apuestan utilizando grupos de whatsapp en los que un joven mayor de edad recoge el dinero de los menores y hace las apuestas en los locales.

### **REDES SOCIALES**

Los influencers, la farándula y la prédica del juego en las redes sociales constituyen un motor importante de multiplicación.

**INDICADORES** que diferencian si un adolescente ha hecho una apuesta ocasional o es adicto al juego online:

- Está irritado si no juega.
- Pide dinero a otras personas.
- Apuesta cuando se siente ansioso o deprimido.
- Cuando pierde dinero, vuelve para “recuperar”.
- Apuesta cada vez más dinero.
- Miente negando que juegue con frecuencia.
- Arriesga aspectos importantes de su vida como amistades, estudios... por el juego.
- Intenta dejarlo, pero es incapaz.

LA ADICCIÓN AL JUEGO AUMENTA PORQUE CRECEN LOS CONSUMOS DIVERSOS (alcohol, drogas, las pantallas, las redes sociales) Y BAJAN LAS EDADES DE INICIO QUE RONDAN DESDE LOS 12 AÑOS.

### **ACCIONES**

- **Educación y concientización:** Es fundamental que las escuelas y los padres eduquen a los niños sobre los riesgos de las apuestas en línea, la importancia de tomar decisiones financieras informadas y la concientización digital.



19408/24

**G** GERMÁN  
GIACOMINO



- **Regulación más estricta:** Las autoridades deben aumentar la regulación en la industria de las apuestas en línea, implementando medidas más estrictas para verificar la edad de los usuarios y prevenir el acceso de menores.

- **Apoyo psicológico:** Se deben proporcionar recursos y servicios de apoyo psicológico para aquellos adolescentes que puedan estar luchando contra la adicción al juego.

### **¿Por qué se volvió tan adictivo este sistema de apuestas online, juegos de azar, y de este estilo en menores de edad?**

La respuesta es porque el cerebro del jugador ingresa en el **SISTEMA DE RECOMPENSA VARIABLE**, que es lo que provoca que se repita en forma reiterada la conducta de juego o apuesta que se realiza para intentar conseguir la recompensa y un premio variable, es decir sabemos que realizando esta conducta podemos ser premiados y ganar, como también perder, el jugador que gana continua incentivado porque ya gano, y el que pierde también continua, porque busca ganar y superar esa frustración de que perdió.

Este sistema genera la segregación de DOPAMINA (neurotransmisor que proporciona placer, felicidad) en el cerebro ante la incertidumbre.

### **ENTREVISTA REALIZADA AL PROFESOR ARISTIDES ALVAREZ**

Aristides es Director Instituto Superior N° 9045 "Zona Oeste". Coordinador espacio capacitación y desarrollo AMTRAM. Fundador Asco. Civil "Si nos reímos, nos reímos todxs". Trabaja por la convivencia escolar, contra el acoso, el maltrato y la discriminación.

Destacó que, si bien no hay datos definitivos, porque actualmente estamos en medio del trabajo de campo, en un momento donde el crecimiento de esta problemática esta en ascenso en forma constante; se estima que en Argentina 7 de cada 100 personas padece consumo problemático de apostar dinero.

Los datos preliminares muestran que esa incidencia podría estar cuadruplicada en el universo de adolescentes y jóvenes. Y se mueven en un entorno en el que 8 de cada 10 conocidos apuestan y los valores apostados en promedio son muy altos.



19406 / 24  
G.M.  
Lapso: 014  
Fecha: V.C.

A modo de ejemplo; consultados sobre cuál es el máximo valor que un amigo o conocido perdió: el promedio es de \$ 500.000.

En el universo adolescente es llamativa la cantidad de dinero que apuestan en relación a la cantidad de dinero que los padres les dan para sus gastos cotidianos (almorzar, merendar, útiles, etc.).

El profesor también nos facilitó un estudio sobre el impacto del juego online en jóvenes y adolescentes elaborado recientemente por Walter Martello, defensor del pueblo adjunto general de la Provincia, a cargo el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos y del Observatorio de Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes, y se basa en los datos de un estudio realizado por **Target Group Index-Ibope Argentina**.

El estudio de Ibope, en el que se encuestó a 10.018 personas en el país, arrojó que el 8,29 por ciento ha realizado apuestas online y que, de ese porcentaje, el 12,5 son jóvenes entre 16 a 24 años, y el 15,5 son personas de 25 a 34 años.

Dado el vertiginoso crecimiento de las apuestas online en nuestro país no sólo es necesario hacer más efectivo el control del Estado ante la proliferación de las plataformas ilegales, sino también avanzar en un marco normativo acorde a los desafíos del presente.

### **CONCLUSION:**

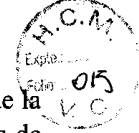
Para finalizar, me parece fundamental destacar que como anteriormente se ha mencionado la ludopatía infantil es un problema creciente que afecta a un número significativo de jóvenes en todo el mundo, y a lo largo de este informe he tratado de analizar y simplificar las causas, consecuencias y estrategias de prevención relacionadas con este fenómeno, y entiendo que una medida a tomar fundamental es a través de la educación y concientización, por ello, como lo propongo en el Proyecto de Ley Nro. 51066UCSFL, presentado el 23 de mayo del corriente año, pretendo implementar programas educativos en las escuelas de gestión pública y privada, para informar a los niños, niñas, adolescentes y sus familias sobre los riesgos del juego compulsivo.



19406/24

**G** GERMÁN  
GIACOMINO

La colaboración entre padres, educadores, autoridades y profesionales de la salud es crucial para crear un entorno seguro que proteja a los menores de los riesgos asociados con la ludopatía. Solo a través de un enfoque integral y coordinado podemos mitigar el impacto de este problema y garantizar un futuro más saludable para nuestros jóvenes.



GERMÁN GIACOMINO  
SENADOR PROVINCIAL