



## PROYECTO DE LEY

### PROGRAMA NACIONAL DE PREVENCIÓN DE LUDOPATÍA ADOLESCENTE EN ENTORNOS DIGITALES.

El Senado y Cámara de Diputados de la Nación Argentina reunidos en Congreso, etc. sancionan con fuerza de Ley

**ARTÍCULO 1°:** CREACIÓN. Créase el Programa Nacional de Prevención de Ludopatía Adolescente en Entornos Digitales, con el objeto de promover la ciudadanía digital.

**ARTÍCULO 2°:** DEFINICIÓN. A los efectos de la presente Ley se entiende por ciudadanía digital al ejercicio de los derechos y responsabilidades en entornos digitales.

**ARTÍCULO 3°:** FINALIDADES. El referido Programa tiene las siguientes finalidades:

- A. Elaborar y promover políticas públicas activas y específicas de prevención de la ludopatía adolescente.
- B. Identificar y visibilizar los riesgos de la utilización de casinos online y apuestas deportivas.
- C. Proporcionar lineamientos y herramientas a directivos, cuerpo docente y comunidad educativa para el abordaje integral y prevención de casos de ludopatía adolescente.
- D. Promover y proteger los derechos de los y las adolescentes en espacios digitales, favoreciendo el ejercicio de la ciudadanía en dichos entornos.



E. Fomentar el uso consciente y reflexivo de las plataformas digitales.

**ARTÍCULO 4°:** POBLACIÓN DESTINATARIA. El Programa está destinado a adolescentes de 12 a 18 años estudiantes de establecimientos educativos de gestión pública y privada.

**ARTÍCULO 5°:** FORMACIÓN CONTINUA. La autoridad de aplicación debe generar instancias de formación continua para equipos docentes, no docentes y directivos para el cumplimiento de este Programa, asegurando el efectivo desarrollo de estrategias generadas por equipos interdisciplinarios y dirigidas a los/as estudiantes.

**ARTÍCULO 6°:** INCORPORACIÓN A CONTENIDOS CURRICULARES. La temática debe ser incorporada a los contenidos curriculares obligatorios en los distintos niveles y modalidades del sistema educativo nacional.

**ARTÍCULO 7 °:** COORDINACIÓN INTERINSTITUCIONAL. La Autoridad de Aplicación debe generar ámbitos de coordinación y articulación interinstitucional entre todos los organismos nacionales y provinciales con competencia en materia de educación, salud, niñez, cultura y otras áreas relevantes para el cumplimiento de la presente Ley.

**ARTÍCULO 8°:** INFORMES DE IMPACTO. La Autoridad de aplicación debe elaborar informes públicos de evaluación anuales que contengan una medición del impacto alcanzado por el Programa creado en la presente Ley.



**ARTÍCULO 9°:** CAMPAÑA DE CONCIENTIZACIÓN. Institúyese la primera semana de septiembre como la Semana Nacional de la Prevención de la Ludopatía adolescente, con la finalidad de realizar actividades de difusión, visibilización y concientización de la problemática de la ludopatía adolescente.

**ARTÍCULO 10°:** PRESUPUESTO. Autorízase al Poder Ejecutivo a realizar las adecuaciones necesarias en el Presupuesto General de Gastos y Cálculo de Recursos del Ejercicio correspondiente con la finalidad de dar cumplimiento a la presente Ley.

**ARTÍCULO 11°:** AUTORIDAD DE APLICACIÓN. El Poder Ejecutivo debe designar a la Autoridad de Aplicación de la presente Ley.

**ARTÍCULO 12°:** DE FORMA. Comuníquese al Poder Ejecutivo.

**Diputada Nacional Mónica Macha.**

## FUNDAMENTOS

El presente proyecto de Ley se inspira en la iniciativa oportunamente presentada en el Senado de la Provincia de Buenos Aires, bajo la carátula E-174/2425, por la Senadora del Bloque Unión por la Patria, dirigente del Partido Nuevo Encuentro, Laura Clark, adecuándose sus postulados al nivel nacional del Estado.

El mismo se fundamenta en un escenario en el que los territorios digitales (redes sociales, aplicaciones, redes de mensajería, videojuegos), constituyen entornos habitados en largas plazas de tiempo, por gran parte de la sociedad. En este escenario, debemos construir reflexión y conversación sobre lo que sucede en estos territorios, que permitan elaborar diagnósticos adecuados. Partiendo de la comprensión, para llegar a la prevención y los cuidados.

En los territorios digitales tiene lugar una dinámica de esfera pública, donde una gran parte de la ciudadanía construye sentido, opinión, pertenencia, experiencia, síntesis y abordaje de "lo común" y lo privado. La formación en ciudadanía digital, constituye entonces un punto nodal e ineludible para los tiempos que corren. Según La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, por su sigla en inglés) la ciudadanía digital es el ejercicio de ciudadanía en espacios digitales. Parte de una serie de competencias que posibilita que las y los usuarios accedan, recuperen, comprendan, evalúen, utilicen, creen y compartan tanto información como contenidos



en todos los formatos, a partir de la utilización de diferentes herramientas de manera crítica, ética y creativa, con el fin de participar y comprometerse en actividades personales, profesionales y sociales.

En el siglo que toca transitar, la ciudadanía digital es fundamental porque promueve la participación y la inclusión de todas las personas. Pasar horas conectado a Internet no aplica siempre y en todos los casos "una pérdida de tiempo". Muchos chicos y chicas están ejerciendo y/o reclamando sus derechos (libertad de expresión, participación, educación, no discriminación, entre otros.), dándole "forma" a su identidad digital y creando vínculos con estos entornos. Es indispensable que cuenten con adultos de referencia que los acompañen en estos procesos de manera comprensiva, empática y responsable.

En este contexto, son muchas las situaciones que hacen que un/a adolescente empiece a apostar. Ya sea por imitación, refuerzo social o presión de pares; o bien por esta normalización que existe a nivel social respecto a estas prácticas. Para poder cuidar, acompañar Y enseñar necesitamos comprender que el síntoma digital (la dependencia con las apuestas) es un problema cultural, que tiene múltiples aristas y que no puede por tanto abordarse solo desde las escuelas. Estamos frente a un problema colectivo (sistémico) que nos convoca como personas adultas responsables del cuidado de los derechos de la infancia.

Sumado a la normalización de las apuestas en la arena pública, existe otra cuestión más a atender. La misma aparece en uno de los territorios que más ocupan el tiempo los/as jóvenes: los videojuegos. Hablamos de Fornite, FIFA, League of Legends, Clash of Clans, utilizados por millones de usuarias y usuarios a lo largo y ancho del mundo. Estos presentan lo que se conoce como "cajas de recompensa" (loot boxes), mecanismos que introducen dinámicas de azar en medio de sus experiencias lúdicas, constituyéndose así en un puente físico y concreto (o un tobogán, si se le prefiere).

Conocidas también como cofres-botín, imitan el modelo de funcionamiento de las máquinas tragamonedas, operando con la



gratificación instantánea, como los likes o "me gusta" de las redes sociales. Son mecánicas de monetización específicas, productos que las y los usuarios pueden adquirir por medio de microtransacciones en alguna fase del juego. Estas cajas pueden contener una gran variedad de elementos o recompensas, desde el jugador de fútbol del equipo deseado (en el case del FIFA), la skin más legendaria para tu héroe (en Fornite o Save the World) o el arma que necesitas para derrotar a tus adversarios (World of Warcraft). Su contenido es aleatorio, nunca sabes lo que te va a tocar.

Las apuestas online se presentan como una actividad libre: nadie está obligado a hacerlo. Llevan consigo cierto estatus de pasatiempo aceptable y socialmente deseado. De hecho, cuentan con un aparato publicitario masivo que se dedica a normalizar la práctica. En la tele, en el celular, en las redes, como sponsors de las camisetas de los principales clubes o selecciones de fútbol. Está en todos lados. También se las foguea a través de periodistas, influencers, personalidades destacadas, ídolos deportivos, etc. "Vení a jugar, si vos sabes de esto", parecería ser el mensaje estándar del problema cultural contemporáneo.

La ludopatía es un trastorno reconocido por la OMS, siendo también entendida como una forma de educación sin sustancias (DSM-5 es la sigla que utiliza la American Psychiatric Association para definirlo). Estamos frente a una problemática social, cultural y educativa que se agiganta por su facilidad de acceso, inmediatez e intensidad. Podemos apostar en cualquier momento del día y desde cualquier lugar a través de los dispositivos móviles.

Un informe de Global Online Gambling Market del año 2020 revela que las casas de azar online recaudaron en ese año 65.316 millones de dólares y se proyectan más de 130 mil millones para 2027. Según las últimas estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Organización Mundial de la Salud, el 30 por ciento de la población mundial mantiene algún tipo de vínculo con el juego por dinero. De ese 30%, el 95 por ciento lo hace con fines recreativos, el 3,5 por ciento son jugadores con problemas y el 1,5 por ciento corresponde a jugadores compulsivos.



En la Argentina se calcula que hay unas 19 millones de personas que apuestan asiduamente, mientras que 7 de cada 100 argentinos pueden ser considerados adictos, muy por encima de la media global: los números encienden las alarmas.

Si bien sólo los mayores están autorizados a apostar de acuerdo a la ley vigente, la inscripción es muy sencilla para cualquiera: con solo llenar un formulario donde se brinda un mínimo de datos personales y se registra una tarjeta de débito o crédito, ya se está listo para apostar.

Sabemos que no existe un botón que resuelva los problemas que trae la digitalización de la vida cotidiana. Tampoco alcanza con los denominados controles parentales. Hablar del diálogo, a partir de una escucha genuina, pareciera ser una verdad de Perogrullo, pero lo cierto es que es el principal recurso con el que contamos para contener a los cada vez más testimonios de chicos y chicas pegados a las apuestas online.

Para ello, necesitamos meternos de lleno en sus consumos culturales para poder pensar junto con ellos y ellas e intentar resignar, es decir dar un nuevo signo, a lo que entendemos por juego y por apuesta. Esto implica discutir los mensajes que les aparecen frente a sus retinas a diario, y a su vez hablar sobre ciertos mecanismos que aparecen cuando juegan online.

Por todo lo expuesto se solicita a las Legisladoras y a los Legisladores que integran este honorable Congreso que acompañen con su voto el proyecto de Ley puesto a vuestra consideración.

**Diputada Nacional Mónica Macha.**