

## PROYECTO DE LEY

El Senado y la Cámara de Diputados de la Nación...

### PLAN FEDERAL DE DIFUSIÓN SOBRE PREVENCIÓN Y CONCIENTIZACION DEL CONSUMO PROBLEMÁTICO DIGITAL

ARTÍCULO 1°. Crease en el ámbito de la República Argentina el Plan Federal de Prevención, y concientización del Consumo Problemático digital en general y en particular el consumo problemático de apuestas virtuales.

ARTÍCULO 2°. OBJETO La presente ley tiene por objeto:

La Prevención y concientización del Consumo Problemático digital en general y en particular el consumo problemático de apuestas virtuales;

Abordar y difundir los peligros asociados a la sobreexposición y el consumo problemático digital y la adicción a las apuestas virtuales -ludopatía- en la salud mental de la población, a los fines de evitar las consecuencias perjudiciales a nivel individual y en el tejido social.

A tales efectos se toman como ejes:

- a) El derecho a la salud integral;
- b) El derecho a la alfabetización digital libre de riesgos asociados a los entornos virtuales;
- c) El derecho a la información;
- d) El federalismo respetando las particularidades provinciales y locales;
- e) Un interés público.

ARTÍCULO 3°. DEFINICIONES:

a) A los fines de esta ley se entiende por Consumo Problemático digital el uso incontrolable y nocivo de la tecnología.

b) Se adopta para la presente ley la definición de ludopatía emitida por la Organización Mundial de la Salud (OMS) en la 10 clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) 1992: *"trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares"*.

c) Se adopta para la presente ley, la definición de Salud Mental dispuesta en el artículo 3 de la Ley N° 26.657 "Ley Nacional de Salud Mental".

d) Se adopta para la presente ley la definición de contenida en el artículo 2 de la Ley Nacional N° 26.934 "Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos".

**ARTÍCULO 4°. PLAN FEDERAL- OBJETIVOS:** El Plan Federal sobre Prevención y concientización del Consumo Problemático digital en general y en particular el consumo problemático de apuestas virtuales, tiene los siguientes objetivos específicos y políticas públicas:

a) Abordar la problemática desde una perspectiva integral, interdisciplinaria, regional y federal;

b) Desarrollar y difundir información sobre el impacto que tiene en la vida de las personas, brindando herramientas de identificación y abordaje;

c) Desarrollar y difundir información sobre la importancia de la detección temprana, tratamiento y seguimiento de las personas que presenten signos o síntomas, con especial dedicación a las infancias y adolescencias;

d) Desarrollar información y contenidos para la concientización y visibilización sobre los riesgos, la importancia de la salud mental de la población, mediante cartelería informativa en organismos públicos y establecimientos educativos, a fin de procurar conocimiento, el autocuidado e información sobre el acceso a los servicios comunitarios de atención primaria de salud;

e) Desarrollar y ejecutar campañas de difusión con información y concientización en medios audiovisuales analógicos y digitales en todo el territorio nacional, promovidas a través de la Autoridad de Aplicación con criterio regional y federal;

f) La enunciación precedente es meramente enunciativa.

**ARTÍCULO 5°. AUTORIDAD DE APLICACIÓN.** El Poder Ejecutivo Nacional designará la Autoridad de Aplicación, en oportunidad de reglamentar la presente ley.

**ARTÍCULO 6°. Son funciones y facultades de la Autoridad de Aplicación:**

a) Diseñar las políticas y lineamientos generales de manera continuada, articulada y dando participación a autoridades con competencias sanitarias, educativas, de desarrollo social y comunicacionales;

b) Asegurar la difusión de información sobre los peligros de la sobreexposición y consumo problemático digital y la adicción a las apuestas virtuales en la salud mental de la población; la importancia de la detección temprana, diagnóstico y tratamiento del consumo problemático digital desde un enfoque de derechos;

c) Asegurar la difusión de información sobre los servicios de atención primaria de salud en cada una de las jurisdicciones;

- d) Celebrar convenios de cooperación y coordinación con las autoridades sanitarias, educativas y de desarrollo social de las provincias y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, a los fines de cumplir e implementar el plan creado en el artículo primero, su objeto, ejes y objetivos específicos, previstos en los artículos segundo y cuarto respectivamente de la presente ley;
- e) Celebrar convenios, alianzas, acuerdos de cooperación y articular con Organizaciones no Gubernamentales, con instituciones académicas públicas y privadas, con organizaciones de la sociedad civil, a los fines de generar un impacto cierto sobre la problemática en cuestión y promover hábitos saludables de uso de la tecnología y el tiempo libre;
- f) Impulsar el desarrollo de estudios, análisis, debates e investigaciones, sobre el consumo problemático digital en general y en particular el consumo problemático de apuestas virtuales en la salud mental de la población y la prevención;
- g) Hacer las adaptaciones y programas que puedan ser provechosos para el cumplimiento del objeto de presente ley, teniendo en cuenta las particulares características de los diferentes grupos a quienes se dirijan las acciones del Plan Federal sobre Prevención y concientización del Consumo Problemático digital en general y en particular el consumo problemático de apuestas virtuales;
- h) Hacer la coordinación, estadísticas, seguimiento y control del Plan.

ARTÍCULO 7°. ASIGNACIÓN PRESUPUESTARIA Los gastos que demanden el cumplimiento de la presente Ley se imputarán a las partidas asignadas en el Presupuesto General de la Nación.

ARTÍCULO 8°. ADHESIÓN Invítese a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, a adherir a la presente ley en el ámbito de sus competencias.

ARTÍCULO 9°. Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Silvana Micaela Ginocchio  
Diputada Nacional, Catamarca

## FUNDAMENTOS

Sr. Presidente:

Sr. presidente, el presente proyecto tiene como objeto crear el Plan Federal sobre Prevención, y concientización del Consumo Problemático digital en general y en particular el consumo problemático de apuestas virtuales, cuyo objeto, establecido en el artículo segundo, es: *“La Prevención, y concientización del Consumo Problemático digital en general y en particular el consumo problemático de apuestas virtuales”*, y abordar y difundir *“los peligros asociados a la sobreexposición y el consumo problemático digital y la adicción a las apuestas virtuales -ludopatía- en la salud mental de la población, a los fines de evitar las consecuencias perjudiciales a nivel individual y en el tejido social”*.

Toma como ejes la protección y garantía del derecho a la salud integral; el derecho a la alfabetización digital libre de riesgos asociados a los entornos virtuales, el derecho a la información, y el federalismo respetando las particularidades provinciales y locales, estar comprometido un interés público.

De manera preliminar cabe destacar que el mundo asiste a un cambio y transformación significativa con el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y el uso del internet, a las que se les reconoce ser un motor de oportunidades y permitir la libre circulación de información en medios digitales, sin desconocer a la par, la gravitante importancia del respeto a los derechos humanos y las garantías de su ejercicio.

El uso de las nuevas tecnologías digitales, sin capacitación de uso, conocimiento de riesgos y prevención, impacta de manera negativa y desproporcionada en las personas y diversos grupos, acrecentando desigualdades y violencias.

Visto así, el consumo problemático digital en general y en particular el consumo problemático de apuestas virtuales, conocido como “ludopatía”, caracterizado por el irresistible impulso de jugar apostando dinero, es uno de los problemas más acuciantes en la población, donde las nuevas generaciones en su condición de nativos digitales están mayormente expuestas.

Las adicciones o consumo problemático no están limitadas conceptualmente al consumo persistente y compulsivo de sustancias psicoactivas, por cuanto hay hábitos de conductas que pueden volverse adicciones, compartiendo características clínicas con aquellas. En esa línea la Organización Mundial de la Salud reconoce la adicción *“a los videojuegos en el grupo de adicciones sin sustancia y sugiere utilizar el término “uso*

*problemático*" en relación con internet y las redes sociales.<sup>1</sup> El juego compulsivo, ocasiona en la persona deterioro de las relaciones personales, familiares, académicas y laborales, con consecuencias negativas como el aislamiento social, stress, irritabilidad, baja atención, y hasta llegar a atentar contra su propia vida.

*El juego patológico fue reconocido como entidad nosológica y con criterios diagnósticos en 1980 por el American Psychiatric Association (APA), y como un trastorno en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM III; DSM por sus siglas en inglés) y reaparece en consecutivas ediciones del DSM-IV), en el que la ludopatía se incorpora en el apartado de los trastornos del control de los impulsos.*

*El Manual de diagnóstico y estadística de los desórdenes mentales en su versión española, considera que la ludopatía o juego patológico es un comportamiento lúdico desadaptativo, persistente y recurrente, que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional del individuo que la padece en ausencia de un episodio maniaco.*

*De otro lado, la Clasificación Internacional de Enfermedades de la Organización Mundial de la Salud - OMS (CIE-10) codifica el juego patológico en el epígrafe de los Desórdenes del Hábito y el Impulso, junto con la cleptomanía, la piromanía y la tricotilomanía. Mientras que en la versión más actualizada del DSM, el DSM-V, la clasifican en el apartado de los trastornos relacionados con sustancias, denominándolo juego patológico.<sup>2</sup>*

La Organización Mundial de la Salud (OMS) definió en la 10ª Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) el juego patológico (o ludopatía) como el trastorno que consiste en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas, que dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares de este (OMS, 1992).<sup>3</sup>

Desde entonces, el consumo problemático digital, sobretodo, el juego y apuestas en línea, se está convirtiendo en una de las grandes adicciones del S. XXI, y afecta de manera particular a las personas más jóvenes, sin distinguir situaciones socioeconómicas, géneros, nivel educativo o zonas geográficas.

---

<sup>1</sup> <https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2025/v123n2a02.pdf> - Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Silvina B. Pedrouzo, Laura Krynski, Ariel Melamud

<sup>2</sup> Cruz Marla E.; Bardujón Mendoza Alberto "Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía" Humanidades Médicas. ISSN 1727-8120 2020;20(3):606-624606 Centro para el Desarrollo de las Ciencias Sociales y Humanísticas en Salud - Artículo.- disponible en <http://scielo.sld.cu/pdf/hmc/v20n3/1727-8120-hmc-20-03-606.pdf>

<sup>3</sup> World Health Organization (WHO). International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems. (CIE-10). Ginebra, WHO, 1992.

*El juego y las apuestas deportivas online han experimentado un aumento significativo en Argentina en los últimos años, y junto con ello ha surgido una preocupación creciente sobre el impacto en los jóvenes y el riesgo de desarrollar ludopatía. La accesibilidad a través de dispositivos móviles y la publicidad agresiva han contribuido a que los jóvenes sean un segmento cada vez más vulnerable a los problemas relacionados con el juego. Muchos jóvenes ven el juego como una forma rápida de ganar dinero o como una actividad socialmente aceptada y emocionante.*<sup>4</sup>

Esta actividad de consumo digital se compone de numerosas actividades realizadas a través de plataformas digitales (apuestas deportivas, juegos de casino y loterías, concursos, desafíos, entre otras). Su masiva y fácil accesibilidad, la publicidad agresiva y el avance de las tecnologías de la información y la comunicación se han convertido en los agentes de su popularidad y de la masividad de su práctica, sobre todo entre los jóvenes.

*El consumo problemático de juego online y apuestas deportivas puede tener consecuencias graves en la salud y el bienestar de los individuos, especialmente en los jóvenes. La ludopatía digital, caracterizada por la pérdida de control sobre el impulso de jugar a pesar de las consecuencias negativas, puede afectar a todas las clases sociales y generar problemas financieros, laborales y familiares. Es esencial distinguir entre el juego recreativo y el problemático y brindar apoyo a aquellos que luchan contra la adicción.*<sup>5</sup>

Cuando este consumo problemático digital se convierte en el centro de la vida, ocupando una gran parte de la actividad diaria, pensando en cómo jugar, cuando o de dónde sacar el dinero para poder jugar, tiene como ya se expresó, un impacto negativo muy significativo en la persona, su entorno familiar y en la sociedad en general.

Por este motivo, el presente proyecto, contiene un Plan Federal de Prevención y concientización del Consumo Problemático digital en general y en particular el consumo problemático de apuestas virtuales, previendo el abordaje y difusión, con ejes específicos, en su artículo segundo. Contiene además definiciones sobre consumo problemático digital, ludopatía, -de la Organización Mundial de la Salud (OMS)-, salud mental y consumo problemático establecidas por la legislación vigente en el artículo tercero. Prevé políticas públicas interdisciplinarias y objetivos, de manera articulada y dando participación a autoridades con competencias sanitarias, educativas, de desarrollo social y comunicacionales, para un abordaje desde una perspectiva integral, regional y federal; desarrollar y difundir información sobre el impacto que tiene en la vida de las personas, brindando herramientas de identificación y abordaje, generar y desarrollar información a difundir sobre la importancia de la detección temprana, tratamiento y

---

<sup>4</sup> <https://unlp.edu.ar/investiga/bajolalupa/las-apuestas-on-line-bajo-la-lupa-de-la-unlp-80261/>

<sup>5</sup> <https://unlp.edu.ar/investiga/bajolalupa/las-apuestas-on-line-bajo-la-lupa-de-la-unlp-80261/>



seguimiento, con mención expresa a las infancias y adolescencias por considerarlo un grupo expuesto; desarrollar información y contenidos para la concientización y visibilización sobre los riesgos, la importancia de la salud mental de la población, a fin de procurar conocimiento, el autocuidado e información sobre el acceso a los servicios comunitarios de atención primaria de salud; desarrollar y ejecutar las necesarias y fundamentales campañas de difusión masivas por todos los medios audiovisuales analógicos y digitales, promovidas, con criterio regional y federal.

A la autoridad de aplicación, le cabe diseñar las políticas integrales, asegurar la difusión de información desde un enfoque de derechos, impulsar el desarrollo de estudios, análisis, debates e investigaciones y realizar los convenios y alianzas necesarios incorporando organizaciones de la sociedad civil, a los fines de cumplir e implementar el plan creado en el artículo primero, su objeto, ejes y objetivos específicos, previstos en los artículos segundo y cuarto respectivamente de la presente ley y hacer las adaptaciones que puedan ser provechosas.

Según las estadísticas oficiales del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Defensoría del Pueblo de la Provincia de Buenos Aires, actualmente el 30% de la población mantiene algún tipo de vinculación con el juego. Sobre ese universo, el 95% corresponde a personas que juegan recreativamente, el 3,5% son jugadores problemáticos y 1,5% son jugadores compulsivos.

Desde el Observatorio de Adicciones de la Defensoría remarcaron que *"ante la proliferación del juego on line es necesario respaldar las distintas políticas públicas que buscan garantizar el tratamiento del juego patológico y problemático"*.<sup>6</sup>

Según definición de la Real Academia Española prevención significa *"preparación y disposición que se hace anticipadamente para evitar un riesgo o ejecutar algo"*<sup>7</sup> y la Organización Mundial de la Salud (OMS) definió en 1988 a la prevención en salud como aquellas *"medidas destinadas no solamente a prevenir la aparición de la enfermedad, tales como la reducción de factores de riesgo, sino también a detener su avance y atenuar sus consecuencias una vez establecidas"*.<sup>8</sup>

La tarea preventiva se basa en la promoción de acciones específicas, la interacción de distintos organismos competentes y la profesionalidad de los actores.

La prevención como política pública de bienestar social es un elemento de vital importancia, porque que las personas pueden acceder a información veraz, pertinente y

---

<sup>6</sup> <https://www.defensorba.org.ar/contenido/nueva-iniciativa-de-la-defensoria-para-prevenir-el-juego-patologico-y-problematico>

<sup>7</sup> <https://dle.rae.es/prevenci%C3%B3n>

<sup>8</sup> <https://www.who.int.es>

organizada, la que permite ampliar el conocimiento para detectar indicadores del problema, conocer los medios disponibles para su abordaje y su localización.

En esta línea los diversos medios de comunicación son una herramienta eficaz para promover la cultura de la prevención desde una perspectiva educativa, actuando de forma directa en la reducción de conductas negativas, a través de diferentes campañas capaces de concientizar y alertar a la sociedad sobre ellas.

El Papa Francisco II, también se ha manifestado en relación a esta problemática que afecta, especialmente a los jóvenes *"Se trata de la falsa ilusión de una salvación individual en medio de contextos de crisis cada vez más extendidos"*, y agregó que *"Nuestros gobiernos no pueden ser cómplices de una instigación a la ludopatía que provoca serios daños a la salud emocional y financiera de nuestra juventud. Estas herramientas de juego incluso tienen los avales para patrocinar equipos de una amplia gama de deportes, generando una familiarización con las apuestas incompatible con los valores del bien común, del deporte y de una sociedad sana y fraterna"*.

Los dichos trascendidos de Francisco son un extracto del libro *"La esperanza no defrauda nunca"*, cuya autoría corresponde al Pontífice junto al periodista argentino Hernán Reyes Alcalde.<sup>9</sup>

Es imperioso destinar esfuerzos e implementar políticas públicas con acciones específicas en todo el territorio nacional con enfoque humano para prevenir los riesgos emergentes y garantizar derechos frente al consumo problemático digital en general y en particular el consumo problemático de apuestas virtuales.

Por los fundamentos expresados, solicito a mis pares el acompañamiento del presente proyecto de ley.

Silvana Micaela Ginocchio  
Diputada Nacional, Catamarca

---

<sup>9</sup> <https://www.tiempoar.com.ar/informacion-general/papa-francisco-nuestros-gobiernos-no-pueden-ser-complices-de-una-instigacion-a-la-ludopatia/>