

PODER LEGISLATIVO



PROVINCIA DE TIERRA DEL FUEGO,
ANTÁRTIDA E ISLAS DEL ATLÁNTICO SUR
REPÚBLICA ARGENTINA

LEGISLADORES

Nº: 353

PERIODO LEGISLATIVO: 2024

Extracto:

**BLOQUE PROVINCIA GRANDE PROYECTO DE LEY
IMPLEMENTANDO EN LA PROVINCIA UNA CAMPAÑA
PREVENTIVA SOBRE LOS RIESGOS EL JUEGO EN LINEA
MEDIANTE APUESTAS.**

Entró en la Sesión de: **19 de Septiembre 2024**

Girado a la Comisión Nº: **4, 1 y 5**

Orden del día Nº:



Provincia de Tierra del Fuego
Antártida e Islas del Atlántico Sur
República Argentina
PODER LEGISLATIVO



PROYECTO DE LEY
FUNDAMENTOS

Sra. Presidente:

Tengo el agrado de dirigirme a Usted, en mi carácter de Legislador de la Provincia de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur y por su intermedio a todos los integrantes de la Honorable Legislatura con el objeto de someter a consideración y tratamiento proyecto Ley que se acompaña al presente.

El presente proyecto encuentra fundamento en el crecimiento experimentado en el universo de las apuestas en línea, muy especialmente en los sectores más vulnerables a los riesgos asociados al juego como es la población adolescente. La adicción, el endeudamiento y los problemas de salud mental en los jóvenes por los juegos en línea son una problemática presente y real.

En este sentido, la Organización Mundial de la Salud (OMS) definió en la 10ª Clasificación Internacional de Enfermedades 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). El juego de apuestas en línea se ha convertido en una preocupación creciente debido a su accesibilidad y atractivo para jóvenes y adolescentes.

La era digital con el fácil acceso a billeteras virtuales y métodos de pago electrónicos a través de dispositivos móviles e internet facilita la participación de los adolescentes en actividades de apuestas en línea, sin la supervisión adecuada de adultos responsables aumenta el riesgo de desarrollar conductas adictivas.

Debemos también ponderar que el consumo problemático de juego online o en línea 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 por estas razones que debemos como punto de inicio distinguir entre el juego recreativo y el problemático para brindar apoyo a aquellos que luchan contra la adicción. Que nuestra Carta Magna menciona como políticas de Estado Provincial para la niñez y juventud - Artículo 18, 19 y 53, el reconocimiento a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes



Provincia de Tierra del Fuego
Antártida e Islas del Atlántico Sur
República Argentina
PODER LEGISLATIVO

como sujetos de derecho y asegura su protección integral. Que las adicciones o consumos problemáticos necesitan ser visibilizados para poder prevenirse y tratarse. Por ser las apuestas virtuales, deportivas o de otro tipo, un consumo problemático "nuevo" entre los menores, también es desconocido o poco conocido por los adultos que los rodean.

Para cumplir con estos preceptos constitucionales es necesario generar espacios de escucha activa, en los que se puedan poner en juego algunos interrogantes sobre los consumos, mediante los cuales los actores institucionales puedan ayudar a las y los adolescentes a construir límites a sus consumos. Desde el rol adulto, es importante intervenir desde la información, el cuidado y el afecto. Es entonces un deber generar políticas públicas como herramientas de gestión para propiciar el bienestar de nuestros vecinos, especialmente a nuestros jóvenes y adolescentes, previniendo aquellos problemas sociales que los afecten y promoviendo la concientización, la educación y la prevención de los riesgos asociados con las apuestas en línea, protegiendo su bienestar, su salud mental y su calidad de vida en el entorno digital y tecnológico.

Por todo lo expuesto, resulta imperioso, necesario e impostergable implementar un programa de concientización y prevención dirigida a los adolescentes con el objetivo de concientizarlos sobre los riesgos del juego con apuestas en línea y brindarles información adecuada. Que es menester destacar la existencia de antecedentes de este tipo de normativa en otros municipios de nuestro país, siendo una problemática en crecimiento, por lo que se considera pertinente avanzar en el mismo sentido ante la falta de regulación nacional.


JUAN MATIAS LAPADULA
Legislador Provincial
PODER LEGISLATIVO



Provincia de Tierra del Fuego
Antártida e Islas del Atlántico Sur
República Argentina
PODER LEGISLATIVO

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE TIERRA DEL FUEGO,
ANTÁRTIDA E ISLAS DEL ATLÁNTICO SUR

SANCIONA CON FUERZA DE LEY:

CAPÍTULO I

Campaña Preventiva

Artículo 1º: Objeto. Impleméntese en la provincia de Tierra del Fuego una campaña preventiva, dirigida a adultos, niños, niñas y adolescentes, sobre los riesgos del juego en línea mediante apuestas.

Artículo 2º: Contenido. La campaña debe incluir, entre otros elementos:

- a) Actividades pedagógicas en los establecimientos educativos 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, socioeconómicos, culturales, biológicos y psicológicos.
- b) Difusión de material que destaque los peligros y las consecuencias negativas del juego con apuestas online, (azar).
- c) Educar a los adultos, 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 el contexto de contenidos en la temática Educación Integral sobre Adicciones y Consumos Problemáticos.
- e) Realización de jornadas y talleres en los establecimientos educativos, con la participación tanto de profesionales como expertos en adicciones y salud mental, y el equipo técnico del IPRA en Juego Responsable.



Provincia de Tierra del Fuego
Antártida e Islas del Atlántico Sur
República Argentina
PODER LEGISLATIVO

- f) Articulación y colaboración con organizaciones de la sociedad civil especializadas en la prevención y tratamiento del Juego Patológico, y en instituciones deportivas y culturales donde concurran y participen niños, niñas y adolescentes.
- g) Detección y derivación al sistema de asistencia sociosanitaria ante presuntos casos de consumos problemáticos que afecten a alumnas y alumnos miembros del sistema educativo provincial, con la colaboración del IPRA (a través de su equipo de Juego Responsable), el Ministerio de Salud y el Ministerio de Educación.
- h) Promoción de actividades alternativas y recreativas saludables para los destinatarios citados, fomentando el desarrollo de habilidades además de la participación en actividades sociales y deportivas. con la colaboración del IPRA, el Ministerio de Salud y el Ministerio de Educación.
- i) Promoción de actividades alternativas y recreativas saludables para los Adultos que interactúan con los destinatarios citados, fomentando el desarrollo de habilidades además de la participación en actividades sociales y deportivas. con la colaboración del IPRA, el Ministerio de Salud y el Ministerio de Educación.

Artículo 3º: Autoridad de Aplicación. La Autoridad de Aplicación será el Ministerio de Salud a través de las áreas técnicas a cargo de la implementación del programa o el organismo que en el futuro adquiera sus funciones.

En este marco se impulsará la conformación del Observatorio de Juegos de Azar integrado por el Gobierno Provincial, representado por el ministerio de salud y el ministerio de Educación, Universidad de Tierra del Fuego, los Municipios y el IPRA. Quienes serán los encargados de realizar el seguimiento del problema y llevar a cabo los estudios de prevalencia en la provincia y colaborar con los diferentes procesos de. Investigación sobre el trastorno de referencia y sus eventuales soluciones.

Artículo 4º: Campañas de difusión. La Autoridad de Aplicación debe llevar a cabo campañas de difusión dirigidas a concientizar a los adultos, niños, niñas, adolescentes y sus familias sobre el juego patológico, dar a conocer los canales de comunicación, orientación y asistencia.



Provincia de Tierra del Fuego
Antártida e Islas del Atlántico Sur
República Argentina
PODER LEGISLATIVO

Artículo 5º: Control. La Autoridad de Aplicación debe 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.

CAPÍTULO II

Publicidad

Artículo 6º: Publicidad. Las acciones de promoción de juegos de apuesta deben cumplimentar las prescripciones establecidas en la presente ley y aquellas que reglamente la Autoridad de Aplicación.

La publicidad debe regirse por el principio de responsabilidad social, sin menoscabar ni banalizar la complejidad de la actividad del juego ni sus potenciales efectos perjudiciales sobre las personas, debiendo respetar la dignidad humana y los derechos y libertades constitucionalmente reconocidos.

El material publicitario debe dirigirse únicamente a personas mayores de edad. En este sentido, no debe:

a- Mostrar a menores de edad en cualquier función, ni utilizar a adultos que puedan pasar claramente por menores.

b- Utilizar símbolos, lenguaje, gestos, música, personajes, influencers o portavoces conocidos que sean más populares entre los menores. Tales como:

1- Referencia a Videojuegos o Personajes y estilos gráficos (incluyendo secuencias de juego) similares a los de videojuegos populares entre los menores de 18 años.

2- Contenido relacionado con los E Sports populares entre los menores de 18 años o temas/características como cajas de recompensas (Loot Boxes) o máscaras (Skin).

3- Contenido de la cultura juvenil: estilos de ropa obviamente orientados a la juventud.

4- Música de artistas más jóvenes o populares entre los menores de 18 años.



Provincia de Tierra del Fuego
Antártida e Islas del Atlántico Sur
República Argentina
PODER LEGISLATIVO

5- Temas de la cultura juvenil como el desprecio por la autoridad o las normas sociales, o la rebeldía adolescente.

c- El material publicitario no se publicará en revistas o periódicos, ni anunciado en eventos, durante programas de televisión, radio, streaming o en cualquier otro medio de comunicación si el público objetivo está principalmente compuesto por menores de edad. Además, el material publicitario no aparecerá en las secciones "juveniles" de los periódicos o revistas.

d-El material publicitario no se emitirá durante espectáculos o en medios de comunicación de carácter sexual religiosos o políticos, o con contenidos considerados controvertidos.

Artículo 8º: Las empresas de juegos de azar en línea deben tener en sus sitios o páginas web mecanismos, herramientas o filtros que garanticen en forma fehaciente la imposibilidad de acceso de menores.

Las empresas que tengan concesiones de juego en línea al momento de la puesta en vigencia de la presente, tendrán un plazo máximo de 60 días desde la promulgación, para acreditar la existencia en sus sitios de lo establecido en el párrafo precedente.

Artículo 9º: Instruir al Poder Ejecutivo Provincial a arbitrar los medios y gestiones que resulten necesarias para bloquear el acceso a sitios web de apuestas ilegales en todo el ámbito de la provincia.

Artículo 10º: Presupuesto. Los gastos que demande el cumplimiento de las disposiciones de la presente serán atendidos con los recursos que destine, a tal efecto, la Ley de Presupuesto General de la Administración Pública para la Jurisdicción de la Autoridad de Aplicación. Autorízase al Poder Ejecutivo a realizar las readecuaciones presupuestarias que correspondan a los efectos de implementar lo dispuesto en la presente en el año de su aprobación.

Artículo 11º: Sanciones. Las empresas de Juego y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta serán pasibles de las sanciones (agregar sanciones) y serán establecidas por la Autoridad de Aplicación en forma gradual y acumulativa teniendo en cuenta las circunstancias del caso, la naturaleza y gravedad de la infracción y los antecedentes del infractor, sin perjuicio de otras responsabilidades civiles y penales a que hubiere lugar.



Provincia de Tierra del Fuego
Antártida e Islas del Atlántico Sur
República Argentina
PODER LEGISLATIVO

Artículo 12°: Destino de las multas. La Autoridad de Aplicación debe destinar el producido de las multas al cumplimiento de lo establecido en el Capítulo I de la presente.

Artículo 13°: Convenios jurisdiccionales. La autoridad de aplicación debe promover acuerdos o convenios con las autoridades jurisdiccionales competentes de los municipios de la provincia, a fin de diseñar e implementar acciones conjuntas, dentro del marco general de la política provincial fijada por la presente ley.

Artículo 14°: 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 15°: Regístrese, comuníquese y archívese.

JUAN MATIAS LAPADULA
Legislador Provincial
PODER LEGISLATIVO