

(S-0516/2026)

PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados,

PROGRAMA DE PREVENCIÓN DEL JUEGO POR PARTE DE MENORES DE EDAD A TRAVES DE LAS APUESTAS EN LÍNEA EN EL AMBITO EDUCATIVO

Artículo 1º.- Objeto. Impleméntese en todo el territorio nacional una campaña preventiva, dirigida a menores de edad, sobre los riesgos del juego en línea mediante apuestas en el ámbito educativo, destinado a los alumnos y alumnas de escuelas públicas y privadas.

Artículo 2º.- Contenido:

- a) Actividades pedagógicas y psicopedagógicas en los establecimientos educativos de todos los niveles destinadas a brindar contenido para reconocer la problemática de las adicciones como una enfermedad;
- b) Brindar herramientas y capacitaciones a los establecimientos educativos para que puedan detectar en los alumnos y alumnas el impulso de jugar mediante apuestas y puedan realizar un correcto abordaje de la problemática;
- c) Concientizar sobre los riesgos de las apuestas en línea;
- d) Capacitación docente respecto a la problemática de la ludopatía y como abordarla;

e) Resguardar y proteger la salud física y psicológica de los alumnos y las alumnas que realizan prácticas de riesgo de adicción como la ludopatía y ludopatía online;

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 concurren y participan niños, niñas y adolescentes;

g) Detección y derivación al sistema de asistencia socio-sanitaria ante presuntos casos de consumos problemáticos que afecten a alumnos, con la colaboración del Ministerio de Salud.

Artículo 3º.- Autoridad de Aplicación.

El Poder Ejecutivo designará la Autoridad de Aplicación.

Artículo 4º.- Campañas.

La Autoridad de Aplicación debe llevar a cabo campañas de difusión dirigidas a concientizar a los menores de edad y sus familias sobre la ludopatía, informando de todo tipo de ayuda que el Estado ofrezca.

La Autoridad de Aplicación coordinará la implementación de la campaña preventiva con las autoridades educativas de cada provincia que adhiera a la presente.

Artículo 5º.- Convenios.

La Autoridad de Aplicación promoverá acuerdos o convenios con las autoridades de las provincias adherentes, a fin de diseñar e implementar acciones conjuntas.

La Autoridad de Aplicación podrá suscribir convenios con entidades de bien público, entidades privadas, asociaciones civiles y fundaciones especializadas en dicha problemática.

Artículo 6º.- Presupuesto. Las actividades y acciones que demande el cumplimiento de la presente ley se deberán financiar con los siguientes recursos;

a) el producto del cargo del uno (1) por ciento aplicado sobre el total de las apuestas realizadas online, quedando a cargo de las empresas de apuestas en línea. Los importes mencionados deben ser girados dentro de los 30 días de percibidos por la empresa de apuestas online a las cuentas indicadas y verificadas por la Autoridad de Aplicación, quien destinara los fondos al financiamiento de la campaña.

b) El producto de aportes, donaciones, subsidios y contribuciones que efectúen personas físicas o jurídicas estatales o privadas y todos los recursos que pudiere aportar el Estado Nacional. Los recursos asignados estarán exentos del pago de impuestos o tasas nacionales.

Artículo 7º.- Adhesión. Invitase a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente.

Artículo 8º.- Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Beatriz L. Ávila

FUNDAMENTOS

Señora Presidente:

Este proyecto de ley se presentó en esta Honorable Cámara con el número de Expte. 831/24.

Entre los docentes de escuelas secundarias crece la preocupación por el avance de las apuestas deportivas, los casinos online y las loterías virtuales entre los adolescentes. En los casos más graves, los especialistas hablan de ludopatía digital o ciberludopatía. “Se trata de una adicción que afecta a todas las clases sociales con mayor incidencia en la adolescencia, especialmente entre los varones”, señala un informe del programa Con Vos en la Web, del Ministerio de Justicia de la Nación. En nuestro país, la edad de iniciación promedio de los jugadores es a los 15 años, pero psicólogas y psiquiatras especializadas en adicciones están recibiendo consultas por chicos de 12 años.

De acuerdo al último informe de relevancia denominado “Global Online Gambling Markets-Previsiones de 2022 a 2027”, el espacio del azar online se ensancha y “el número de personas que participa está aumentando a un ritmo considerable”. Según este trabajo, el mercado de apuestas en línea terminó 2020 con un valor de 65.316 millones de dólares; mientras que hacia 2027, se prevé que experimente una tasa de crecimiento anual del 10 por ciento. En los próximos cinco años, se acercará a los 130 mil millones de dólares.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce 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, 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.

En la Argentina hay unos 19 millones de personas que juegan asiduamente, mientras que 7 de cada 100 argentinos pueden ser considerados adictos. Los ludópatas son personas que buscan resolver sus angustias mediante el juego. De acuerdo a los datos recopilados por la Defensoría del Pueblo de Buenos Aires, dicha problemática es enfrentada por 7 de cada 100 personas. Aunque se estima que hay 19 millones de jugadores y jugadoras en el país, esa cifra, afortunadamente, no se traduce en cantidad de adictos.

Según la Defensoría, existen algunas señales de alarma que permiten identificar a aquellos que podrían desarrollar una ludopatía: se irritan y están intranquilos cuando no se puede jugar; pierden dinero e intentan recuperarlo en la jugada siguiente; apuestan cada vez más dinero porque eso refuerza la excitación; buscan plata de cualquier manera para continuar apostando.

Los chicos ingresan a las aplicaciones de apuestas online incluso siendo menores de edad. Es que los filtros de edad son escasos y fáciles de falsear para ellos. “Las plataformas de apuestas suelen ofrecer inicialmente monedas virtuales gratuitas, pero rápidamente se convierte en una exigencia de dinero real que suele ser facilitado por las familias

a través de billeteras virtuales”, explica Marcela Czarny, directora de la ONG Chicos.net, a DIARIO LA NACIÓN.

No muchos padres saben que el dinero que les piden sus hijos será utilizado para apostar. “Se incrementó mucho la ludopatía en adolescentes.

Antes no lo veíamos, ahora empiezan a venir a los grupos”, cuenta Laura, que hace 18 años asiste a Jug-Anon (un grupo de autoayuda para familiares y amigos de jugadores compulsivos) para acompañar la recuperación de su marido. “Muchos papás se acercan, pero no duran. Cuando les decimos que es una enfermedad y empiezan a escuchar, deciden irse”, describe Laura a DIARIO INFOBAE.

Todos los testimonios coinciden en que esta problemática se vio potenciada por el aislamiento durante la pandemia, pero empezó a manifestarse en las aulas entre marzo y abril del año pasado. Desde entonces no paró de crecer, y el celular se ha convertido en un verdadero casino portátil sin limitación alguna.

Es por este motivo que resulta crucial concientizar a los jóvenes desde las escuelas, y también porque no brindar las herramientas necesarias desde el ámbito escolar, para contener y prevenir al flagelo de la ludopatía. Asimismo, la Unesco ha advertido sobre la necesidad de restringir el uso del celular en la escuela, los datos de la última prueba PISA muestran que la distracción por el celular afectó particularmente el aprendizaje en Argentina.

En conclusión, el juego online en las escuelas no solo dificulta el aprendizaje, sino que se está convirtiendo en una problemática real que afecta a los jóvenes ya que los impulsa a una conducta autodestructiva, no solo respecto a su salud individual, sino también afectando a su

entorno familiar. Del mismo modo, el acceso temprano a los teléfonos, las billeteras y las publicidades no reguladas, permite a los más jóvenes desarrollarse en un fenómeno nocivo, que hoy por hoy está fuera de control.

Asimismo, en virtud de la problemática actual, es que se desarrolla este proyecto que busca la enseñanza de contenidos y habilidades, de la educación integral, para salvaguardar a niños, niñas y jóvenes de nuestro país.

Es de suma importancia el desarrollo de este tipo de campaña, y que mejor que su financiación por parte de aquellas empresas que promueven el juego online, y lucran con esta práctica que debe promoverse con responsabilidad y a conciencia de lo que implica el uso abusivo de las mismas, teniendo en consideración la vulnerabilidad de los menores de edad.

Por todo esto, y teniendo en consideración lo expuesto, es que solicito el apoyo de mis pares.

Beatriz L. Ávila