



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

FUNDAMENTOS

El proyecto de ley para la prohibición del acceso a sitios de apuestas en las redes de internet escolares de la provincia de Río Negro surge como una respuesta fundamental a la necesidad imperiosa de salvaguardar la integridad y el bienestar de los estudiantes. En un contexto donde la tecnología permea todos los aspectos de la vida cotidiana, es crucial reconocer los riesgos asociados con el acceso sin restricciones a plataformas de apuestas en línea dentro del entorno educativo.

La protección de los y las jóvenes ante la ludopatía y sus repercusiones devastadoras es el eje central que impulsa este proyecto de ley. La exposición temprana a las apuestas, facilitada por la omnipresencia de dispositivos electrónicos y conexiones a internet en las escuelas, representa una amenaza latente para la salud mental y el desarrollo integral de los estudiantes. La adicción al juego no solo conlleva consecuencias personales y familiares, sino que también puede desembocar en problemas financieros graves, perpetuando un ciclo de vulnerabilidad y desventaja social.

Las cifras del juego online ilustran un fenómeno global en expansión. El informe Global Online Gambling Market indica que en 2020 los juegos de azar online recaudaron 65.316 millones de dólares y se proyecta que alcancen cerca de 130 mil millones para 2027. En Argentina, las principales casas de apuestas están profundamente integradas en el ámbito deportivo, patrocinando a grandes equipos futbolísticos. Ejemplos notables incluyen a Codere en las camisetas de River Plate, Bplay en las de Vélez y Estudiantes de La Plata, y Betwarrior en la selección nacional. Este negocio multimillonario ha encontrado en el deporte un vehículo perfecto para su expansión.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce la ludopatía como una enfermedad emocional que afecta diversos aspectos de la vida de una persona, incluyendo lo personal, familiar, laboral, social y económico. Según el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos, el 30% de la población tiene algún vínculo con el juego, y dentro de ese porcentaje, el 95% son jugadores recreativos, el 3,5% son jugadores problemáticos y el 1,5% son compulsivos. En Argentina, aproximadamente 19 millones de personas juegan regularmente, y 7 de cada 100 pueden ser considerados adictos. La edad promedio de iniciación en el juego es a los 15 años, aunque hay casos reportados de niños de tan solo 12 años. Estos adolescentes suelen crear perfiles falsos usando datos



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

de sus padres y utilizan dinero destinado para otros gastos para apostar.

El libre acceso a sitios de apuestas online, facilitado por la disponibilidad de plataformas virtuales las 24 horas del día, la facilidad para acceder a medios de pago como billeteras virtuales, y la publicidad agresiva en televisión y redes sociales, ha contribuido significativamente a la popularidad de estos juegos entre los adolescentes. El fenómeno se ve exacerbado por la falta de regulación a nivel nacional y la capacidad de sortear bloqueos de internet utilizando datos móviles, lo cual escapa al control de las instituciones educativas.

La implementación de filtros de contenido y la creación de programas educativos son herramientas clave en la materialización de este proyecto de ley. La capacitación del personal docente y administrativo, así como la sensibilización de estudiantes y de madres y padres de los estudiantes, son pilares fundamentales para la construcción de una cultura de prevención y responsabilidad en el uso de la tecnología. Asimismo, el establecimiento de mecanismos de supervisión y evaluación garantiza el cumplimiento efectivo de la prohibición y permite ajustar las estrategias en función de las necesidades y realidades específicas de cada comunidad educativa.

Cinco factores principales contribuyen a la popularidad de los juegos en línea entre los adolescentes: la publicidad agresiva en televisión y redes sociales, donde equipos de fútbol, youtubers, tiktokers, celebridades e influencers promocionan las apuestas; la falta de regulación de la actividad a nivel nacional; la facilidad para acceder a medios de pago como billeteras virtuales; la disponibilidad de las plataformas virtuales para jugar las 24 horas, los siete días de la semana; y el libre acceso, que permite a los usuarios simplemente ingresar a la página o descargar la aplicación de la casa de apuestas, cargar sus datos y medios de pago, y contactar por WhatsApp para obtener crédito.

En última instancia, este proyecto de ley representa un compromiso firme y decidido con el bienestar y el futuro de las generaciones venideras. Al proteger a los estudiantes de los riesgos asociados con las apuestas en línea, se sientan las bases para un desarrollo saludable, equitativo y sostenible en la provincia de Río Negro. La promulgación de esta ley no solo es un acto de justicia social, sino también una muestra de la voluntad política de priorizar la protección y el desarrollo integral de la niñez y la juventud.

Por ello:



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

Autor: José Luis Berros.



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE RIO NEGRO

SANCIONA CON FUERZA DE

LEY

Artículo 1°.- Objeto. La presente tiene por objeto la prevención y el abordaje integral de la ludopatía online en el ámbito educativo, destinado a los estudiantes de la Educación Primaria y Educación Secundaria de la Provincia de Río Negro.

Artículo 2°.- Conceptos. A los efectos de la presente se entiende por:

- **Ludopatía online:** La conducta que denota la obsesión y compulsión problemática por jugar y apostar, valiéndose para ello de herramientas online, en interés por los premios que habitualmente prometen los juegos de azar u otros similares.
- **Redes de Internet Escolares:** Conexiones a internet proporcionadas por las instituciones educativas para uso de estudiantes, docentes y personal administrativo.
- **Filtros de Contenido:** Herramientas tecnológicas que restringen el acceso a determinados sitios web o servicios en línea basándose en una lista de criterios predefinidos.

Artículo 3°.- La ludopatía online es una enfermedad cuya prevención y tratamiento son de interés público, estando obligado el Poder Ejecutivo en todas sus manifestaciones, a adoptar políticas públicas tendientes a prevenirla y tratarla, con foco específico en la población juvenil con gran exposición a las herramientas de apuestas virtuales.

Artículo 4°.- Prohibición. Se prohíbe en todo el territorio de la provincia de Río Negro el acceso a sitios de apuestas en las redes de Internet de las instituciones educativas públicas y privadas. Se debe proceder a la implementación de filtros de contenido que bloqueen el acceso a dichos sitios.



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

Artículo 5°.- Prevención. Se crea el Plan de Prevención de la Ludopatía Online en el ámbito Educativo, el que tiene los siguientes objetivos:

- Sensibilizar a los estudiantes sobre qué es la ludopatía en sus distintas modalidades y el impacto que tiene en la vida de las personas.
- Abordar la problemática desde una perspectiva integral, considerando el impulso al juego, la condición socioeconómica y familiar de cada estudiante.
- Brindar herramientas de identificación y abordaje al personal docente y no docente de las escuelas, a los fines de garantizar una correcta gestión de las situaciones particulares.

Artículo 6°.- Creación Comité de Supervisión. Se dispone la creación de un comité de supervisión, conformado por representantes del Ministerio de Educación y Derechos Humanos, el Ministerio de Salud, especialistas en tecnología educativa y representantes de las comunidades escolares para monitorear y evaluar las medidas implementadas.

Artículo 7°.- Se deben diagramar y aplicar programas de formación y concienciación para docentes, personal administrativo, estudiantes y madres y padres de los mismos. Los programas deben incluir información sobre los riesgos asociados a las apuestas en línea, estrategias de prevención de la ludopatía y el uso responsable de la tecnología.

Artículo 8°.- El Ministerio de Educación y el Ministerio de Salud, en coordinación con el comité de supervisión, desarrollan un plan de implementación gradual que permita a todas las instituciones educativas adaptarse a los nuevos requisitos tecnológicos y de capacitación.

Artículo 9°.- Autoridad de aplicación. La autoridad de aplicación es el Ministerio de Salud o el organismo que a futuro que lo reemplace.

Artículo 10.- El poder ejecutivo reglamenta la presente dentro de los noventa días de su sanción.

Artículo 11.- De forma.