



PARTIDO JUSTICIALISTA
BLOQUE CONCEJALES
CONCEJO MUNICIPAL
RECONQUISTA



PROYECTO DE ORDENANZA

**EL CONCEJO MUNICIPAL DE LA CIUDAD DE RECONQUISTA, SANCIONA
CON FUERZA DE:**

ORDENANZA N° /24

Artículo 1º) Impleméntese en el municipio de la ciudad de Reconquista, una campaña preventiva, dirigida a las y los adolescentes sobre los riesgos del juego con apuestas online.

Artículo 2º) La campaña deberá incluir, entre otros elementos:

- a) Difusión de material que destaque los peligros, así como las consecuencias negativas del juego con apuestas online.
- b) Realización de charlas y talleres en las escuelas secundarias del municipio, con la participación tanto de profesionales como expertos en adicciones y salud mental.
- c) Articulación colaborativa con organizaciones locales especializadas en la prevención y tratamiento de la ludopatía.
- d) Promoción de actividades alternativas saludables y recreativas para los adolescentes, fomentando el desarrollo de habilidades además de la participación en actividades sociales y deportivas.

Artículo 3º) El Departamento Ejecutivo Municipal deberá coordinar y asignar los recursos necesarios para la implementación y difusión de la campaña, en colaboración con las áreas competentes.

Artículo 4º) Dispóngase como autoridad de aplicación de la presente, a la Secretaria de Desarrollo Humano del Departamento Ejecutivo Municipal.

Artículo 5º) COMUNÍQUESE al Departamento Ejecutivo Municipal.

SALA DE SESIONES

FUNDAMENTOS

El presente proyecto de ordenanza nace ante la creciente preocupación que genera el juego con apuestas online debido a su accesibilidad y atractivo para los más jóvenes.

Desde la pandemia, y el avance que se generó en las plataformas digitales con ella, se ha visto que el juego con apuestas online más accesible y atractivo para los jóvenes.

Según estudios recientes, se estima que aproximadamente el 20% de los adolescentes participan en actividades de juego online de forma regular, y esta cifra va en aumento. Esta tendencia es preocupante, dado que los adolescentes son especialmente vulnerables a los riesgos asociados con el juego online debido a su desarrollo cognitivo y emocional en curso.

Datos adicionales revelan que aproximadamente el 30% de los adolescentes que participan en juegos de azar en línea experimentan algún nivel de problemas relacionados con el juego, que van desde la pérdida de interés en actividades sociales y académicas hasta síntomas de ansiedad y depresión. Estas cifras subrayan la urgencia de abordar este problema y educar a los adolescentes sobre los riesgos del juego online.

En los últimos meses, varios especialistas en la temática, han brindado informes y notas periodísticas a distintos medios de comunicación, tal es el caso de, Débora Blanca, psicóloga especializada en juego compulsivo y directora de Lazos en juego, quién explicó: “Los chicos quedan atrapados por el acto de apostar, en la compulsión, empiezan a apostar dinero que era para el almuerzo, para comprarse los libros del colegio o empiezan a sacar de la casa o piden créditos en Mercado Pago porque tienen billeteras virtuales. La pandemia cambió fuertemente un montón de paradigmas y entonces en el mismo celular tienen la posibilidad de apostar y la posibilidad de pedir créditos. Al celular también les llegan las publicidades y las invitaciones a apostar”.

Por otra parte, Juan Gossen, director general de la Defensoría del Pueblo de la provincia de Buenos Aires y coordinador del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos, explicó: “Todas estas herramientas regulan las plataformas legales, pero en las plataformas ilegales no existe ningún tipo de regulación. Tanto los casinos legales como los ilegales tienen una modalidad en la que te piden que vos hagas un depósito de 500 pesos para abrirte la cuenta, y después esos 500 pesos te lo devuelven en crédito. Los créditos son como fichas para apostar, después el jugador con los créditos puede jugar a la ruleta, a la tragamonedas virtual, al póker y a los distintos juegos en la modalidad

virtual que ofrecen estas plataformas. Esto se da tanto en las plataformas ilegales como en las legales”.

Por lo expuesto, es que se requiere la implementación de una campaña de difusión enfocada en los adolescentes, que busque aumentar la conciencia sobre los riesgos del juego online y promover otro tipo de juegos saludable. Vale destacar que esta medida ya viene siendo ejecutada en varios municipios de nuestro país, ya que la problemática, cada vez crece más, por lo que se considera pertinente avanzar en el mismo sentido.-