

**PROGRAMA PROVINCIAL DE
PREVENCIÓN Y ABORDAJE INTEGRAL
DE LA LUDOPATÍA EN NIÑAS, NIÑOS
Y ADOLESCENTES**

FUNDACIÓN
LUMINAR

Artículo 1º: Interés provincial. Declárase de interés provincial la prevención y tratamiento integral de la Ludopatía en niñas, niños y adolescentes de todo el territorio de la Provincia de La Pampa.

Artículo 2º: Creación. Créase el “Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de la Ludopatía en niñas, niños y adolescentes”.

Artículo 3º: Objeto. El Programa tiene por objeto promover la prevención y el abordaje integral e interdisciplinario de abuso, consumo problemático y adicción de niños, niñas y adolescentes a videojuegos y juegos apuestas en entornos digitales, cualesquiera sean los medios y plataformas utilizadas.

Artículo 4º: Objetivos. Son objetivos del Programa:

- a) Promover políticas públicas dirigidas a la prevención y el tratamiento integral de la ludopatía en niñas, niños y adolescentes.
- b) Promover el acceso a servicios de asistencia integral a los jugadores compulsivos y su familia, a través de una cobertura integral y gratuita, desde un abordaje multidisciplinario y conforme a tratamientos diferenciados según las necesidades de los individuos.

Artículo 5º: Definiciones. A los efectos de la presente ley se considera como:

- a) "Juegos de apuestas" a aquellas actividades en las que con la finalidad de obtener un premio se comprometen cantidades de dinero u otros bienes u objetos económicamente valiables en función de un resultado incierto, con independencia de que predomine la habilidad, destreza o maestría de los jugadores, sujeto el resultado a la suerte, envite, azar o apuestas mutuas, y desarrollados mediante la utilización de máquinas, instrumentos, elementos o soportes de cualquier tipo y tecnología, a través de competiciones de cualquier naturaleza.
- b) "Ludopatía" al trastorno del comportamiento cuyo rasgo principal es la imposibilidad de resistir el impulso de jugar por apuestas, enfermedad reconocida como tal por la Organización Mundial de la Salud.

Artículo 6º: Clasificación. El Programa deberá contemplar que la afectación al juego de apuestas puede ser:

- a) uso: Cuando se trata de casos aislados, de demanda esporádica del juego u ocasional, sin que esto provoque ningún tipo de dependencia o problema conexo:

b) abuso: Cuando el impulso a jugar se configura como una conducta excesiva, perjudicando el desenvolvimiento de la vida cotidiana, debido a la extensión temporal de la misma, exponiendo a la persona a riesgos para su integridad;

c) adicción: Cuando el impulso a jugar configura una dependencia o necesidad incontrolable, afectando la salud física, psíquica y los vínculos sociales de la persona que la padece.

Se entenderá que existe un "caso de ludopatía" cuando la conducta sea considerada abuso y/o adicción.

Artículo 7º: Autoridades de Aplicación. El desarrollo del Programa provincial será interinstitucional entre los Ministerios de Educación, de Salud, de Conectividad y Modernización, de Desarrollo Social y Derechos Humanos y de Seguridad y Justicia. Asimismo, se invita al Instituto de Seguridad Social a través de la Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social (DAFAS), a la Defensoría Provincial de Niños, Niñas y Adolescentes y a entidades afines a colaborar con la implementación del programa.

Artículo 8º: Funciones. El Programa deberá contemplar el desarrollo de las siguientes funciones:

a) Coordinar actividades de concientización a la comunidad en todos los ámbitos, especialmente en el educativo, sobre los riesgos del abuso, consumo problemático y adicción de niños, niñas y adolescentes a videojuegos, juegos en línea, de azar y apuestas en entornos digitales, como así también sobre las consecuencias para el proceso pedagógico en el ámbito escolar

b) Elaborar un relevamiento que informe la incidencia real de la ludopatía en el territorio provincial y que permita la realización de un acabado diagnóstico sobre esta problemática.

c) Diseñar y planificar acciones y actividades destinadas a la formación de una ciudadanía digital responsable para niñas, niños y adolescentes, en todos los ámbitos, y especialmente en el ámbito educativo, enseñando la importancia de la privacidad online y del manejo de la información personal.

d) Desarrollar capacitaciones para la formación sobre salud mental y uso, abuso, consumo problemático y adicción, donde se aborden contenidos sobre ciudadanía y convivencia digital, juegos y apuestas en entornos digitales, para el personal de las áreas de gobierno involucradas, en especial docentes, profesionales de la salud y equipos técnicos.

e) Coordinar actividades de concientización para la población en general, mediante propuestas de intercambio sobre la temática en el Programa Después de Hora, u otros espacios de abordajes territoriales.

f) Diseñar y desarrollar campañas de prevención de contenido audiovisual sobre estrategias de cuidado para reducir los riesgos y daños asociados al uso y consumo de tecnologías y plataformas digitales en general, y de juegos y apuestas en entornos digitales, en particular. Deberán promoverse la participación de niñas, niños y adolescentes mediante foros de intercambio.

- g) Evaluar y resolver medidas pertinentes a fin de evitar publicidad, promoción e ingreso a juegos online para niños, niñas y adolescentes en medios de comunicación de la provincia de La Pampa (audiovisuales, web, app).
- h) Realizar actividades formativas y de sensibilización sobre los riesgos del uso precoz de tecnologías y plataformas digitales en niñas y niños durante la infancia y pre adolescencia.
- i) Desarrollar actividades de prevención, inhibición y bloqueo de sitios, páginas, plataformas y otras herramientas digitales en medios de comunicación de la provincia de La Pampa que promocionen y/o permitan jugar y/o realizar apuestas en entornos digitales a niños, niñas y adolescentes.
- j) Trabajar en exigencias de identificación por datos biométricos tanto para la registración en sitios, páginas u otras plataformas de videojuegos, juegos en línea, de azar y/o apuestas en entornos digitales, como para toda acción que implique ingreso y egreso de dinero.
- k) Construir herramientas de relevamiento epidemiológico sobre el uso, abuso consumo problemático y adicción de niños, niñas y adolescentes a videojuegos, juegos en línea y apuestas en entornos digitales.
- l) Ampliar los canales de denuncia de plataformas de juegos en línea y apuestas en entornos digitales y actividades relacionadas a estas que resultan ilegales o no autorizadas.
- m) Celebrar convenios con Universidades Nacionales con asiento en la provincia con el objetivo de promover planes de investigación, docencia, divulgación y estadísticas sobre la ludopatía, integrados a proyectos marco en el área de salud mental y adicciones.
- n) Coordinar la participación de organizaciones de la comunidad en la aplicación del programa creado por la presente ley, así como en el diseño y ejecución de otras medidas o acciones que lo complementen.
- o) Promover proyectos de ley provinciales que procuren la actualización permanente del marco normativo que regula las actividades de juego en La Pampa
- p) Establecer instancias de coordinación de políticas publicas entre los distintos Ministerios, Secretarías y organismos públicos de la provincia para la correcta implementación de las acciones impulsadas por este Programa.
- q) Elaborar en forma anual en coordinación con las autoridades de cada uno de los municipios de la provincia, un informe sobre las acciones llevadas a cabo y su evolución, en aplicación del programa creado por la presente ley.

Artículo 9º: Observatorio. Crease el Observatorio sobre ludopatía en niñas, niños y adolescentes de la provincia de La Pampa.

El observatorio será coordinado desde la dirección del presente Programa y deberá incluir la participación de representantes de organizaciones de la sociedad civil y de universidades provinciales y nacionales con presencia en La Pampa.

Artículo 10º: Atención telefónica. La autoridad de aplicación deberá crear y gestionar una línea telefónica de atención, orientación y acompañamiento integral de problemas de ludopatía en niñas, niños y adolescentes de La Pampa, la cual deberá ser gratuita y garantizar total confidencialidad.

Artículo 11º: Campañas preventivas. El Programa deberá incluir campañas preventivas de conscientización y sensibilización en todo el territorio provincial, dirigidas a niños, niñas y adolescentes, sobre los riesgos del juego en entornos digitales mediante apuestas, juegos en línea, de azar o videojuegos.

Estas Campañas deberán incluir la implementación de foros, charlas participativas y talleres en los cuales se involucre directamente a establecimientos educativos y organizaciones sociales con presencia territorial

Artículo 12º: Contenidos mínimos. Las campañas de difusión dirigidas a concientizar a niños, niñas y adolescentes y sus familias deben incluir, como mínimo, información sobre el uso, abuso, consumo problemático y adicción a juegos de apuestas y videojuegos, como así también dar a conocer los canales de comunicación, orientación, asistencia y abordaje de la problemática en la provincia.

Artículo 13º: Restricciones. El Programa deberá promover medidas efectivas para que los operadores de juegos de apuestas en línea autorizados por la Provincia establezcan los mecanismos de control que permitan verificar que sus usuarios sean mayores de 18 años, incluyendo la verificación de identidad por sistemas biométricos al momento del registro y el asiento de toda transacción de dinero o valores.

Artículo 14º: Bloqueo. El Programa deberá impulsar acciones tendientes a imponer el bloqueo de los IP a las plataformas de juego legales e ilegales en las escuelas secundarias de la provincia de La Pampa.

Artículo 15º: Prohibición. El Programa velará porque los operadores de juegos de apuesta en línea autorizados por la Provincia adviertan, en cada una de sus plataformas y canales de contacto, sobre la prohibición de que niños, niñas y adolescentes participen en juegos en línea, de azar o de apuestas en entornos digitales.

Artículo 16º: Publicidad. Se prohíbe toda forma de publicidad, promoción y patrocinio de juegos en línea, de azar y/o de apuestas en entornos digitales y cualquier otra plataforma de este tipo que esté dirigida directa o indirectamente a niños, niñas y adolescentes o actividades que estén destinadas a la persuasión o incitación al juego de este colectivo de personas en todos los ámbitos en los cuales desarrollan su personalidad.

Artículo 17°: Denuncias. La autoridad de aplicación deberá promover canales de comunicación telefónica y virtuales para que la ciudadanía pueda denunciar sitios de juego de azar online ilegales y deportistas, influencers y personas públicas que promocionen estos sitios ilegales.

Artículo 18°: Cobertura. El Programa debe garantizar la disponibilidad de establecimientos de salud públicos que brinden cobertura integral de las prestaciones del tratamiento de la ludopatía en la provincia de La Pampa.

Artículo 19°: Derechos del paciente y consentimiento informado. En todos los casos que corresponda, deberá observarse la normativa vigente sobre derechos del paciente y consentimiento informado.

Artículo 20°: Centros públicos de atención. La autoridad de aplicación difundirá en toda la provincia de La Pampa el listado de centros públicos de atención a la salud mental a los fines de ser empleados al momento del abordaje de los casos particulares.

Artículo 21°: Capacitación. El Programa deberá incluir instancias de capacitación permanente para el personal de salud involucrado en la detección y el tratamiento de la ludopatía en niñas, niños y adolescentes.

Artículo 22°: Responsabilidades. Cada Ministerio designará a las personas responsables para la implementación y desarrollo del Programa que se crea por el presente, conforme a sus respectivas competencias.

Artículo 23°: Presupuesto. A través del Ministerio de Hacienda y Finanzas se asignarán los recursos que se consideren necesarios para el desarrollo del Programa en la provincia.