

PROYECTO DE ORDENANZA

DESCRIPCIÓN SINTÉTICA: Creación de un programa de prevención, concientización y abordaje de la problemática de la ludopatía por juegos en línea en niños, niñas y adolescentes.

ANTECEDENTES: Artículo 19 de la Carta Orgánica Municipal
Artículo 38 de la Carta Orgánica Municipal

FUNDAMENTACIÓN: Históricamente el juego en la infancia se encuentra asociado a cuestiones de aprendizaje cultural de normas, valores y códigos. Además de habilidades psicomotoras y de relaciones interpersonales.

Las tecnologías de la comunicación y la información, como también los entornos digitales, han ido modificando hábitos y creando nuevas formas de vinculación.

Las nuevas TICs son beneficiosas ya que promueven la inclusión y la participación de todas las personas. Los niños y niñas ejercen sus derechos mediante la libertad de expresión, educación, a la no discriminación, entre otras cosas. A su vez, es indispensable que cuenten con adultos responsables que los acompañen en el uso de estas tecnologías.

En el caso de las apuestas on line, estas se presentan como una actividad libre, de pasatiempo y con un aparato de publicidad difícil de sortear aún para la población adulta. Los peligros de caer en la espiral de ludopatía se acrecientan en la población infantil y juvenil que se encuentra en pleno desarrollo cognitivo.

El ilimitado acceso a las tecnologías expone a las personas a numerosos riesgos, como lo es la inestabilidad emocional, principalmente en niños, niñas y adolescentes, el acceso a contenidos inapropiados, el ciberbullying, el grooming y actualmente ha incrementado la **ludopatía digital**.

La ludopatía infantil y juvenil es una adicción al juego en personas menores de edad que al igual que en los adultos se manifiesta a través de comportamientos compulsivos alrededor de los juegos en línea, videojuegos y apuestas on line.

La ludopatía es reconocida por la Organización Mundial de la Salud, como un trastorno cuya adicción puede afectar gravemente la calidad de vida, produciendo depresión, trastornos de ansiedad, aislamiento, problemas económicos, entre otras cosas.

El juego con apuestas en línea ha aumentado su uso particularmente en los jóvenes, y genera una preocupación por su ilimitada accesibilidad y el atractivo que produce en ellos.

Entre las características de dicha problemática podemos mencionar algunas de las siguientes:

- Gran preocupación y obsesión por el juego;
- Necesidad recurrente de volver a jugar para recuperar dinero perdido;
- Fracasar al intentar controlar y/o detenerse en el juego;
- Mostrar inquietud, irritabilidad cuando no se juega o alguien interrumpe el juego;
- Tener necesidad de jugar cantidades de dinero cada vez más crecientes;
- Engañar a la familia, amigos, entorno en general, debido al juego;
- Utilizar el juego como estrategia para escapar de otros problemas;

La ludopatía en línea conlleva una mayor adicción a estos juegos por sus características:

- El anonimato y la privacidad: las plataformas en línea proporcionan discreción y facilidad de acceso. En consecuencia, las personas jugadoras están libres de juicios y de críticas por parte de los demás.
- La estimulación visual: continuamente se consultan las redes sociales y, casi sin darse cuenta, el envío masivo e indiscriminado de publicidad, provoca el ingreso a páginas de juegos de azar y casas de apuestas. Esta publicidad subliminal tiene la misma función que la música y las luces de una máquina tragamonedas tradicional.
- La rapidez y facilidad: resulta muy cómodo el acceso a este tipo de plataformas ya que, se puede acceder desde el propio hogar o mientras la persona se traslada en el transporte público. Así, entre las y los jóvenes es una de las características más atractivas ya que es un modo de conseguir dinero de manera rápida y fácil.
- El refuerzo intermitente: esto quiere decir que la recompensa llega en algunas ocasiones tras realizar la jugada y en otras ocasiones no. En otras palabras, la recompensa se produce de manera ocasional. Esto provoca que esta conducta perdure más en el tiempo y, en consecuencia, que se fortalezca la adicción al juego.
- Poca conciencia de dinero: cuando se juega a través de internet se tiene poca conciencia de dinero debido a que no lo vemos físicamente.
- “Quiero parecerme a mi ídolo”: muchas de las personas que juegan a este tipo de juegos quieren parecerse a sus ídolos. Imitar algunas conductas como, por ejemplo, jugar en las casas de apuestas resulta un modo más fácil y rápido de parecerse a ellos.

Es claro que de acuerdo a la Ley vigente, solo los adultos están autorizados a apostar, sin embargo, las tecnologías existentes como las antes mencionadas resultan en un espacio de controles mucho más laxos que permite que esta traba legal se sortee muy fácilmente.

En el caso de los adultos, al tratarse los juegos en línea de una actividad lícita y regulada, existen mecanismos de prevención de la ludopatía sin embargo, cuando esto muta a los niños, niñas y adolescentes, nos encontramos en un espacio por fuera de la Ley y por lo tanto mucho más peligrosa y obviamente sin control estatal.

El Estado Municipal debe primero, reconocer el problema, para posteriormente actuar en consecuencia antes que se profundice esta situación, por eso entendemos que es necesaria la realización de campañas de prevención y concientización a través de diferentes medios de comunicación y redes sociales, que ayudaran y acompañaran al proceso de cuidado parental.

Por ello:

EL CONCEJO DELIBERANTE DE VIEDMA

SANCIONA CON FUERZA DE ORDENANZA

Artículo 1°.- Crear en el ámbito de la Jefatura de Gabinete Municipal, el “Programa de prevención, concientización y abordaje de la problemática de la ludopatía por juegos en línea en niños, niñas y adolescentes” (en adelante el Programa).

Artículo 2°.- Desde el Programa:

- a) Se promoverá la elaboración de documentos de investigación estadísticos co-
nstruidos con la Universidad Nacional de Río Negro y la Universidad
Nacional del Comahue en un todo de acuerdo con el artículo 35° de la Carta
Organica Municipal.
- b) Se desarrollarán campañas de difusión para la prevención y el abordaje de la
problemática del juego con apuestas en línea en niñas, niños y adolescentes.
Las campañas incluirán material de destaque con difusión de las
consecuencias negativas del juego en línea para niños, niñas y adolescentes;
realización de charlas y talleres en escuelas primarias, secundarias, clubes,
etc. con la participación de profesionales y expertos en la materia.
- c) Se capacitará al personal educativo, administrativo, de dirección y a la
comunidad de las instituciones que lo soliciten, para promover e implementar
prácticas cotidianas de prevención de los juegos con apuestas en línea y
concientización de sus riesgos.



CONCEJO DELIBERANTE DE VIEDMA
CAPITAL DE LA PROVINCIA DE RÍO NEGRO
Capital Histórica de la Patagonia Argentina

- d) Se articulará con organizaciones públicas y privadas (educativas, colegios profesionales, espacios de juegos de azar para adultos, y otros) para el cumplimiento del objetivo de prevenir y erradicar la ludopatía por juegos en línea en niños niñas y adolescentes.

Artículo 3°.- Ámbito de aplicación: el Programa resulta aplicable en los siguientes ámbitos:

- a) En los talleres municipales destinados a niños, niñas y adolescentes.
- b) En ferias, fiestas, festivales y cualquier actividad recreativa, cultural y/o educativa que organice el Municipio de Viedma.
- c) En Juntas Vecinales
- d) En organizaciones y/o espacios no municipales que soliciten la participación del Programa.

Artículo 4°.- La presente norma tomará vigencia a partir de su sanción y promulgación.

Artículo 5°.- Registrar, comunicar, cumplido y archivar.

Autores: Evelyn Rousiot, Luciano Ruiz