



VISTO:

La problemática social generada por el incremento de casos de ludopatía en adolescentes y

CONSIDERANDO:

Que, el juego en apuestas virtuales ha crecido vertiginosamente en los últimos dos años.

Que, el avance de las plataformas tecnológicas y la transformación de los hábitos digitales durante la pandemia han contribuido en gran medida a esta expansión, volviendo el juego con apuestas online más accesible y atractivo para los jóvenes.

Que, los adolescentes son especialmente vulnerables a los riesgos asociados con el juego, incluyendo la adicción, el endeudamiento y los problemas de salud mental.

Que, a través de distintos medios de comunicación, se ha manifestado una preocupación creciente por casos de ludopatía en adolescentes.

Que, la ludopatía consiste en una alteración progresiva del comportamiento por la que un individuo siente una incontrolable necesidad de jugar a juegos de azar y/o apostar de manera compulsiva.

Que, debido a este incremento de los usuarios en los juegos de azar online se habla ya de ludopatía digital o ciber ludopatía.

Que, se prevé que la actividad de las apuestas virtuales siga creciendo y que, mediante publicidad en medios de comunicación, redes sociales y hasta en las camisetas de fútbol de los clubes más populares, del país y del mundo, ha cooptado gran cantidad de usuarios en general.

Que, entre los efectos de actividades como estas, se genera irritabilidad o ansiedad cuando no se puede jugar, falta de control sobre el tiempo destinado al juego y por supuesto sobre el dinero, actitudes de revancha para intentar recuperar el dinero invertido, actos que ponen en riesgo relaciones importantes, episodios de delincuencia o petición de dinero a familia, amistades, etc. para satisfacer la conducta adictiva.

Que, es necesario implementar una campaña preventiva dirigida a los adolescentes y familias con el objetivo de concientizarlos sobre los riesgos del juego con apuestas online y brindarles información adecuada.

Que, es responsabilidad de las autoridades municipales velar por el bienestar y la protección de los jóvenes de nuestra comunidad.

Que, éste Honorable Concejo Deliberante tiene el deber de promover el bienestar de sus ciudadanos, especialmente de los jóvenes, previniendo aquellos problemas sociales que afecten su calidad de vida.

Que, el artículo 24 de la Ley Orgánica de las Municipalidades aprobada por el Decreto Ley N°6769/58 y sus modificatorias establece que la sanción de las Ordenanzas y disposiciones del municipio corresponde con exclusividad al Concejo Deliberante. Asimismo, el artículo 77° de esta Ley establece que las disposiciones que adopte el Concejo se denominaron "Ordenanzas", si tienen por objeto crear, reformar suspender o derogar una regla general.

Que, las cuestiones expuestas, entre otras, motivan la necesidad de sancionar la presente ordenanza.



EL HONORABLE CONCEJO DELIBERANTE DEL PARTIDO DE GENERAL VILLEGAS, EN USO DE LAS ATRIBUCIONES QUE LE SON PROPIAS, ACUERDA Y SANCIONA LA SIGUIENTE:

ORDENANZA N° 6567

ARTÍCULO 1°: Definición. A los fines de la presente ordenanza, se entiende por:

Ludopatía: es un trastorno adictivo caracterizado por un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente que lleva a una alteración o malestar clínicamente significativo, que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece.

Ludopatía online: Impulso incontrolable a participar de los juegos de azar y de apuestas que se lleva a cabo a través de internet, plataformas online y dispositivos móviles.

ARTÍCULO 2°: Principios. Los principios que rigen la presente ordenanza son:

1.- La práctica de la ludopatía y ludopatía online, constituyen un problema sociosanitario.

2.- La práctica de la ludopatía y ludopatía online implica la necesidad de un abordaje integral e interdisciplinario desde la perspectiva de cada persona joven, del entorno familiar y del ámbito socio comunitario.

ARTÍCULO 3°: Impleméntese en el Partido de General Villegas una campaña integral preventiva, dirigida a adolescentes, jóvenes y familias sobre los riesgos del juego con apuestas online.

ARTÍCULO 4°: 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) Campaña audiovisual mediante medios de comunicación y redes sociales.
- c) Realización de charlas y talleres, con la participación tanto de profesionales como expertos en adicciones y salud mental.
- d) Articulación colaborativa con instituciones intermedias vinculadas a adolescentes y jóvenes.
- e) Promoción de actividades alternativas saludables y recreativas para los adolescentes, fomentando el desarrollo de habilidades, además de la participación en actividades sociales, culturales y deportivas.
- f) Demás actividades que se consideren necesarias para la prevención.

ARTÍCULO 5°: Convocar a la Dirección de Cultura y Educación del Gobierno de la provincia de Buenos Aires a adherir a la presente campaña en los establecimientos educativos.

ARTÍCULO 6°: Comunicar la presente ordenanza a las Cámaras Legislativas Provinciales y Nacionales, manifestando nuestro apoyo y pedido de tratamiento urgente de los Proyectos de Ley que regulan la Ludopatía y Apuesta online. -

ARTÍCULO 7°: Comuníquese al Departamento Ejecutivo, dése al Registro Oficial de Ordenanzas, cúmplase y archívese.

DADA EN LA SALA DE SESIONES DEL HONORABLE CONCEJO DELIBERANTE, A LOS TREINTA DIAS DE MAYO DE DOS MIL VEINTICUATRO.

GUSTAVO M. SANTILLAN
Secretario H.C.D.



CLAUDIA G. ESAIN
Presidente H.C.D.