



JUEGOS Y APUESTAS EN ADOLESCENTES

Etapa cualitativa de investigación

Entrevistas en profundidad

INTRODUCCIÓN

El presente informe indaga, desde una perspectiva cualitativa, la problemática relacionada con la **ludopatía digital** en la provincia de La Pampa, haciendo especial hincapié en su **crecimiento exponencial** entre los jóvenes, el cual se ha visto exacerbado por la pandemia y la **facilidad de acceso** a plataformas en línea.

La etapa cualitativa aquí descrita incluyó la realización de entrevistas en profundidad a funcionarios y legisladores de la provincia de la Pampa, previendo la complementariedad de la información obtenida en esta fase con la relevada en la etapa cuantitativa de la investigación, la cual consistió en la implementación de encuestas a estudiantes de nivel secundario de toda la provincia.

A lo largo de estas entrevistas en profundidad se han abordado temáticas relacionadas con la **falta de una legislación nacional** integral, en contraposición a la situación provincial en donde se han implementado embrionariamente **leyes y programas preventivos**, incluyendo la judicialización de sitios ilegales y la creación de un **programa interministerial** para concientizar y abordar la problemática. Asimismo, se ha analizado el crecimiento de la ciberludopatía a partir del **estallido de la pandemia de Covid-19** y como esta ha hecho mella sobre un proceso estructural caracterizado por la **vulnerabilidad adolescente**, la **publicidad agresiva** de las plataformas de juego y la cultura del **éxito económico fácil** como factores clave para la propagación de esta problemática.

Finalmente, en las entrevistas se han relevados **casos de éxito** y experiencias concretas constatables en la provincia de La Pampa, enfatizando en la necesidad de continuar ampliando medidas de **prevención**, el **control** de acceso, la **restricción de la publicidad**, y el **acompañamiento médico** para combatir esta adicción, sin dejar de subrayar la importancia de un **esfuerzo colectivo** que incluya al gobierno, las escuelas y las familias.

Se han implementado un total de 6 entrevistas en profundidad al siguiente universo de personas: 1) **Alejandro Osio**, Funcionario de Secretaría General de La Pampa; 2) **Daniel "Pali" Bensusan**, Senador Nacional por la provincia de La Pampa; 3) **Gonzalo Daniel Orlando Pardo**, Director

General de Inclusión Digital de La Pampa; 4) **Javier Weiss**, Subsecretario de Políticas Sociales; 5) **Juan Pablo Bonino**, Subsecretario de Niñez y Adolescencia; y 6) **Martin Sebastian Malgá**, Subsecretario de Salud Mental de la provincia.

A continuación se destacan las principales conclusiones relevadas.

I.- CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA ENTRE LOS ENTREVISTADOS

En el presente apartado se condensan y esquematizan los aportes realizados por los seis entrevistados para comprender las causas del fenómeno de la ciberludopatía en adolescentes y sus principales consecuencias.

A.- CAUSAS Y CONSECUENCIAS DE LA CIBERLUDOPATÍA EN ADOLESCENTES

La ciberludopatía en adolescentes es un problema complejo que se ha intensificado en los últimos años. Según los entrevistados, la vulnerabilidad de los adolescentes ante el juego en línea es el resultado de una interacción compleja de factores individuales, sociales, económicos, tecnológicos y culturales, en lo que se describe como una "tormenta perfecta".

•Factores Estructurales: Consolidación del Capitalismo Financiero

◦Crecimiento de la ganancia financiera: Ha disminuido la participación del sector productivo en el producto bruto global, dando paso al crecimiento progresivo de la ganancia financiera.

◦Nuevos instrumentos financieros: La globalización y el desarrollo tecnológico han llevado a la relevancia de instrumentos volátiles como las criptomonedas y el juego online, que prometen ganancias rápidas desvinculadas de la producción de riqueza genuina.

◦Sistema de acumulación cortoplacista y voraz: La proliferación de juegos de apuesta online es vista como un corolario de este sistema que atrapa a personas jóvenes en consumos innecesarios, adictivos y peligrosos.

•Proliferación de la Tecnología Informática y Acceso Compulsivo a Internet

◦Omnipresencia de pantallas y acceso 24/7: Los adolescentes crecen en un entorno saturado de estímulos digitales, donde los juegos de azar online son fácilmente accesibles en cualquier momento.

◦ Sensación de omnipotencia y anonimato: El entorno digital puede generar un desapego de las consecuencias reales, llevando a los jóvenes a asumir mayores riesgos en línea sin considerar las repercusiones emocionales y financieras.

◦ Facilidad para endeudarse: La posibilidad de apostar y endeudarse con un solo clic a través de billeteras virtuales, perdiendo la relación directa con el dinero, incide en el desarrollo de la ciberludopatía.

• La Adolescencia como Etapa Vulnerable

◦ Búsqueda de placer y dopamina: Los sitios de apuestas generan una sensación constante de felicidad y dopamina en un contexto personal de crisis y cambio propio de la adolescencia. La dopamina es un neurotransmisor asociado con el placer y la recompensa, fortaleciendo el deseo de repetir la experiencia.

◦ Mecanismos de recompensa variables: Los juegos de azar en línea están diseñados para maximizar la liberación de dopamina, utilizando recompensas impredecibles que los hacen más adictivos, similar a las redes sociales.

◦ Búsqueda de emociones fuertes y gratificación instantánea: Los adolescentes buscan emociones intensas y nuevas experiencias, y el juego en línea, con su fácil accesibilidad, ofrece una opción atractiva para satisfacer esta necesidad de recompensa, emoción y riesgo.

• Contexto Global que Asocia el Éxito con el Progreso Económico Rápido y Fácil

◦ Presión para alcanzar el "éxito" y la prosperidad material: La sociedad actual fomenta la competencia para pertenecer a la sociedad de consumo y cumplir cánones de éxito.

◦ Búsqueda de atajos o soluciones rápidas: La ilusión de ganar grandes sumas de dinero con el juego en línea puede ser irresistible para quienes buscan una salida rápida a problemas financieros o una forma de alcanzar estatus y reconocimiento social.

◦ Marketing de "dinero fácil y rápido": Proliferan cursos y publicidades que prometen ganancias rápidas a través de bitcoins, inversiones bursátiles o apuestas online.

• Rol Predominante de la Publicidad de los Juegos Online

◦ Publicidad agresiva y omnipresente: Las plataformas de juego en línea se promocionan con premios tentadores y bonificaciones de bienvenida, apareciendo en medios digitales, redes sociales, camisetas de clubes de fútbol (incluida la AFA).

◦ Influencers: Muchos influencers en plataformas como Instagram, TikTok o YouTube muestran cómo "ganan dinero con un solo clic" e invitan a sus seguidores a hacer lo mismo

con códigos personales, sin advertir los riesgos asociados al juego compulsivo. Este tipo de publicidad ha crecido más del 235% en los últimos años.

B.- MOTIVOS POR LOS CUALES LOS ADOLESCENTES SON VULNERABLES A LA CIBERLUDOPATÍA

Los seis entrevistados indican que los adolescentes son particularmente vulnerables a la ciberludopatía en el contexto actual debido a una interacción compleja de factores individuales, sociales, económicos, tecnológicos y culturales. Las razones principales de esta vulnerabilidad, según los entrevistados, son:

- Factores estructurales y un capitalismo financiero voraz: En las últimas décadas, ha habido un cambio en el modelo de acumulación capitalista, donde la ganancia financiera ha crecido progresivamente sobre el sector productivo. Esto ha llevado a la relevancia de instrumentos volátiles como las criptomonedas y el juego online, que prometen ganancias rápidas desvinculadas de la producción de riqueza genuina. La proliferación de juegos de apuesta online es vista como una consecuencia de este sistema de acumulación cortoplacista y voraz que atrapa a personas jóvenes en consumos adictivos y peligrosos.

- Proliferación de la tecnología informática y acceso compulsivo a internet:
 - Los adolescentes crecen en un entorno donde las pantallas, dispositivos digitales y el acceso a internet son omnipresentes. Los juegos de azar online son fácilmente accesibles las 24 horas, los siete días de la semana, con solo unos pocos clics.
 - El mundo digital puede generar una sensación de omnipotencia y anonimato, lo que lleva a los adolescentes a asumir mayores riesgos en línea, incluido el juego, sin considerar las repercusiones emocionales y financieras.
 - La facilidad para endeudarse con un solo clic a través de billeteras virtuales, perdiendo la relación directa con el dinero, es un factor tecnológico clave en el desarrollo de la ciberludopatía.

- La adolescencia como etapa vulnerable:
 - En esta etapa de desarrollo compleja, los jóvenes son más propensos a ingresar a sitios de apuestas porque les generan una sensación constante de felicidad y dopamina. La

dopamina es un neurotransmisor asociado con el placer y la recompensa, fortaleciendo el deseo de repetir la experiencia.

◦ Los juegos de azar en línea están diseñados para maximizar la liberación de dopamina mediante mecanismos de recompensa variables (impredecibles), lo que los hace más adictivos, similar a las redes sociales.

◦ Los adolescentes buscan emociones fuertes y nuevas experiencias, experimentando una intensa curiosidad y deseo de aventura que los lleva a buscar actividades estimulantes y gratificación instantánea. El juego en línea, por su accesibilidad y promesa de emociones intensas, se presenta como una opción atractiva.

• Contexto global que asocia el éxito con el progreso económico rápido y fácil:

◦ La sociedad actual ejerce presión sobre los adolescentes para alcanzar el "éxito" y la prosperidad material, impulsándolos a buscar atajos o soluciones rápidas para mejorar su situación financiera.

◦ La ilusión de ganar grandes sumas de dinero con el juego en línea resulta atractiva para quienes buscan una salida rápida a problemas financieros o una forma de alcanzar estatus y reconocimiento social.

◦ Proliferan cursos y publicidades que promueven la idea del "dinero fácil y rápido" a través de bitcoins, inversiones bursátiles o apuestas online.

• Rol predominante de la publicidad de los juegos online:

◦ La publicidad agresiva y omnipresente de las plataformas de juego, con premios tentadores y bonificaciones de bienvenida, influye directamente en la percepción de los jóvenes, haciéndoles ver el juego como lucrativo y emocionante, sin advertirles los riesgos.

◦ La promoción a través de influencers en redes sociales como Instagram, TikTok o YouTube, quienes muestran cómo "ganan dinero con un solo clic" e invitan a sus seguidores a hacer lo mismo con códigos personales, es especialmente perjudicial. Esta publicidad ha crecido más del 235% en los últimos años.

Estos factores combinados crean un ambiente que facilita el desarrollo rápido de la ciberludopatía en adolescentes, que puede enganchar a los jóvenes compulsivamente en uno o dos años, o

incluso en meses, a diferencia de la ludopatía presencial que tarda entre cinco y ocho años en desarrollarse.

C.- CONSECUENCIAS DE LA CIBERLUDOPATÍA EN ADOLESCENTES

Todos los entrevistados destacan que el consumo problemático de juegos de apuestas online puede traer consigo daños significativos a la salud física y psíquica, así como perjudicar gravemente los vínculos personales, familiares, escolares o laborales.

• Entre los problemas de Salud mencionados se encuentran:

◦Salud mental: Trastornos del estado de ánimo, ansiedad, tristeza, irritabilidad e insomnio.

◦Salud física: Cefaleas (dolores de cabeza), pérdida de peso, fatiga frecuente, disminución de la actividad motora, entre otros.

•Entre los problemas Sociales destacados se encuentran:

◦Deterioro de dinámicas familiares: Afectación de la afectividad y la comunicación familiar.

◦Limitación de la comunicación y el vocabulario: Pérdida de amistades y contacto familiar, y comportamiento irritable.

◦Disminución del rendimiento académico: Desmotivación, irresponsabilidad, faltas injustificadas y abandono de los estudios.

◦Aislamiento social: Desatención y desinterés por otras actividades, disminución de las actividades sociales, y pérdida de relaciones significativas.

◦Pérdida de interés en otras actividades: Dejan de prestar atención en clase, bajan su rendimiento escolar, se quedan dormidos o se ausentan a clase.

•Problemas Económicos y Legales

◦Gastos y deudas: Los padres sufren por los gastos en juego de sus hijos. El espiral de juego lleva a problemas de dinero por no disponer de fondos o por acumulación de deudas con quienes les prestan dinero.

◦Conductas delictivas: Mentir negando que juega con frecuencia, pedir dinero prestado (evitando que se enteren los padres), vender pertenencias para seguir apostando, robar a compañeros o a los padres para jugar.

◦Riesgo de aspectos importantes de la vida: Arriesgar amistades, estudios o actividades deportivas por el juego.

•Círculo Vicioso y Profundización de la Adicción

◦Adicción rápida: Mientras que la ludopatía presencial tarda entre cinco y ocho años en desarrollarse, en la modalidad online los jugadores pueden engancharse compulsivamente en uno o dos años, o incluso en meses.

◦Espiral de adicción: Una vez enganchedos, los jóvenes no logran disfrutar nada que no esté relacionado con el juego.

◦Búsqueda de revancha: Pierden dinero, pero tienen la fantasía de una apuesta que lo recupere, apostando cada vez más dinero.

◦Incapacidad de dejarlo: Intentan dejar el juego, pero son incapaces de hacerlo.

◦Falsa felicidad y crisis agravada: La felicidad instantánea de las recompensas en el juego es temporal y, a mediano y largo plazo, afecta la estabilidad física y social del adolescente, llevando a una nueva crisis más grave. Incluso ganar produce una falsa alegría que ignora el dinero perdido o el riesgo futuro.

D.- PRINCIPALES MEDIDAS PREVENTIVAS Y DE CONTROL PROPUESTAS PARA COMBATIR LA CIBERLUDOPATÍA

Para combatir la ciberludopatía en adolescentes los entrevistados coinciden en destacar las siguientes acciones:

•Campañas de sensibilización y concientización: Se busca llevar a cabo campañas que adviertan sobre los riesgos del uso precoz de tecnologías y plataformas digitales en niños, niñas y adolescentes. Estas campañas deben promover estrategias de cuidado para evitar el consumo compulsivo y deben difundirse regularmente en medios audiovisuales y espacios virtuales.

•Educación temprana: Se propone incluir en la currícula escolar, en todos los niveles y modalidades del Sistema Educativo Nacional, contenidos sobre el uso responsable de las

tecnologías, la protección de datos personales en línea, el desarrollo de habilidades para la toma de decisiones informadas, y la prevención del consumo problemático y/o adicción a juegos de azar y apuestas en entornos digitales. Se enfatiza la importancia de que escuelas, familias y profesionales de la salud trabajen juntos para educar a los jóvenes sobre los riesgos y promover hábitos de juego responsables desde temprana edad.

- Capacitación docente: Se considera indispensable que los docentes reciban capacitaciones gratuitas sobre ciberludopatía para poder abordar la temática en las aulas y acompañar a las familias en el proceso de sensibilización de los niños, niñas y adolescentes.

- Control de publicidad dañina:

- Toda publicidad de juegos de azar y/o apuestas en entornos digitales debe incluir, de forma visible y destacada, una leyenda que indique que está prohibido para menores de 18 años apostar y que es nocivo para su salud y educación.

- Se propone prohibir toda forma de publicidad, promoción, patrocinio y esponsorio de juegos de azar y/o apuestas en entornos digitales y cualquier otra plataforma de este tipo que esté directa o indirectamente dirigida a niños, niñas y adolescentes, o que tenga como objetivo persuadir o incitar al juego a este colectivo en todos los ámbitos de su desarrollo.

- Se busca prohibir la participación de niños, niñas y adolescentes en publicidades de juegos de azar y/o apuestas en entornos digitales.

- Control de acceso a sitios de apuestas: Se considera absolutamente necesario solicitar identificación digital, con datos biométricos u otro sistema futuro, en todos los sitios y plataformas de juegos de azar y apuestas en línea que operen en el país, para reducir el acceso de niños, niñas y adolescentes.

- Control de los medios de pago: Se propone que el ingreso y egreso de dinero en los sitios de apuestas online solo pueda realizarse a través de tarjetas de débito, crédito o billeteras virtuales cuya titularidad corresponda a la persona registrada en el sitio o plataforma, la cual debe ser mayor de edad y verificable con datos biométricos.

•Acompañamiento y tratamiento médico: Se ha propuesto que las prestaciones para la cobertura integral del tratamiento del abuso, consumo problemático y/o adicción a juegos de azar y/o apuestas en entornos digitales sean de cobertura obligatoria por parte de todos los prestadores de salud en Argentina. También se considera indispensable promover capacitaciones en adicciones, especialmente en ciberludopatía, para el personal de todos los centros de salud del país, con énfasis en las áreas de atención primaria.

Los entrevistados coinciden en resaltar que el abordaje debe ser integral y complementario, proporcionando educación, orientación y apoyo, y estableciendo marcos regulatorios que restrinjan la promoción y participación de jóvenes en sitios de apuestas. Para que sea efectivo, la solución requiere el compromiso colaborativo y simultáneo del Estado (nacional, provincial y municipal), las empresas, las organizaciones sociales, el personal de salud, y las figuras públicas como influencers y streamers.

II.- ACERCAMIENTO A LA PROBLEMÁTICA DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS PROPIOS ENTREVISTADOS

Las autoridades de La Pampa, incluyendo funcionarios de secretarías, un Senador Nacional y directores de inclusión digital, convergen en una preocupación central: **el alarmante aumento de la ludopatía en jóvenes, particularmente en su modalidad online.**

Este fenómeno, exacerbado por la pandemia y la creciente exposición a entornos digitales, demanda una **actualización de las leyes vigentes y la implementación de programas integrales de prevención y tratamiento.**

A pesar de la existencia de iniciativas provinciales como el **bloqueo de sitios ilegales y campañas de concientización**, se subraya la **necesidad de un esfuerzo coordinado intergubernamental y la educación curricular sobre los riesgos asociados a esta adicción**, con el fin de proteger a los menores de esta problemática que impacta a nivel económico, social y mental.

1 Alejandro Osio, Funcionario de Secretaría General de La Pampa, destaca que es un **problema generalizado y en crecimiento**, especialmente en el grupo de 14 a 18 años y en sectores con mayor poder adquisitivo, exacerbado por la mayor exposición a entornos digitales desde 2020/2021. La ludopatía impacta **económica, social y mentalmente a las familias y comunidades**. La provincia cuenta con **leyes y organismos de control** como DAFAS e ISS para regular el juego, y ha implementado **políticas públicas y programas** para prevenir y tratar la adicción, como el Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral, que busca proteger a los menores y bloquear sitios ilegales. Aunque no hay centros públicos exclusivos, existen

opciones de tratamiento gratuitas y privadas, y se realizan **campañas de concientización**. La provincia coordina esfuerzos con entidades nacionales y limítrofes, reportando una **desaceleración de casos** y planes para fortalecer los recursos y la educación preventiva.

2 Daniel Pali Bensusan, Senador Nacional aborda la **creciente problemática del consumo de apuestas en línea entre los jóvenes** de La Pampa y el resto del país, destacando la **ausencia de mecanismos efectivos para prohibir la participación de menores** en entornos digitales. Bensusan subraya la necesidad de **actualizar las leyes vigentes** y describe su proyecto de ley para crear un Plan Nacional de prevención y abordaje, que incluye **sistemas de identificación digital, restricciones de pago, mensajes de alerta permanentes** y la **prohibición de publicidad dirigida a menores**. Además, enfatiza la importancia de la **educación en la currícula escolar** sobre los riesgos de la ludopatía y la coordinación intergubernamental para ofrecer apoyo integral.

3 Gonzalo Daniel Orlando Pardo, Director General de Inclusión Digital describe la **creciente y generalizada problemática de la adicción al juego** entre los jóvenes de la provincia, especialmente en la modalidad en línea. Subraya que no afecta a todos por igual, identificando **factores de riesgo** como el nivel socioeconómico o la presión de pares, y atribuye su aumento a la falta de conocimiento, el acceso a la tecnología y la publicidad. El documento detalla las **leyes y normativas específicas** que regulan el juego, las **políticas públicas impulsadas** para limitar el acceso de menores, incluyendo programas interministeriales y campañas educativas, y la **colaboración intersectorial** entre el gobierno, ONGs y el sector privado para abordar la ludopatía. Finalmente, se mencionan desafíos como la falta de regulación online y la crisis económica, con planes futuros centrados en la **concientización y prevención**.

4 Javier Weiss, Subsecretario de Políticas Sociales aborda la problemática del consumo de juegos de apuestas, tanto en línea como presenciales, entre la juventud de la provincia de La Pampa, Argentina. Se destaca que **no es una problemática generalizada**, aunque ha experimentado un **aumento significativo desde la pandemia de COVID-19**, impulsado por la proliferación de plataformas y la publicidad. La provincia ha implementado una ley contra el juego ilegal y ha creado un **programa interinstitucional para la prevención y el abordaje integral de adicciones digitales** en niños y adolescentes. Un desafío clave es la **concientización y la participación de los jóvenes** en primera persona, buscando abordar el tema desde una perspectiva preventiva y observando que la práctica del juego en línea está naturalizada entre ellos.

5 Juan Pablo Bonino, Subsecretario de Niñez y Adolescencia destaca la creciente preocupación por la **adicción al juego en línea entre los jóvenes**, un problema que se ha intensificado debido a la **proliferación de publicidad y el fácil acceso a plataformas ilegales**, especialmente tras la pandemia. La provincia de La Pampa ha implementado medidas significativas, incluyendo la creación del **Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de Consumos Problemáticos y Adicción a Videojuegos, Juegos en línea, de Azar, y Apuestas en Entornos Digitales de niñas, niños y adolescentes** mediante el Decreto 2559/24. Además, se han **bloqueado sitios web ilegales** y se ha autorizado a la Fiscalía de Estado a iniciar acciones legales para combatir estas actividades no autorizadas, destacando un esfuerzo coordinado para proteger a los menores. Finalmente, se menciona la existencia de **atención gratuita y talleres educativos** para abordar esta problemática, señalando una falta de apoyo a nivel nacional en este ámbito.

6. Martín Sebastián Malgá, Subsecretario de Salud Mental remarca la creciente problemática del **juego de apuestas en línea entre los jóvenes**, identificándola como un fenómeno que ha **aumentado significativamente** debido a las nuevas plataformas y la falta de regulación. En respuesta, la provincia ha implementado medidas proactivas, incluyendo el **Decreto N° 2554/24** y la **Ley N° 3597**, para crear programas integrales de prevención y abordaje. Estas iniciativas buscan no solo limitar el acceso de menores, sino también promover la concientización y ofrecer apoyo a través de centros especializados, destacando el **compromiso provincial** a pesar de los desafíos nacionales en la regulación de la publicidad y las plataformas ilegales.

III.- ANÁLISIS DE LAS PERCEPCIONES GENERALES DE LOS ENTREVISTADOS SOBRE LOS DESAFÍOS Y ACCIONES IMPLEMENTADAS POR LA PROVINCIA DE LA PAMPA EN RELACIÓN CON LA LUDOPATÍA EN JÓVENES EN LA PAMPA

A.- GENERALIZACIÓN DE LA LUDOPATÍA JUVENIL EN LA PAMPA

Los funcionarios provinciales tienen **percepciones variadas** sobre el tema, aunque varios indican que es una problemática **generalizada o creciente**, especialmente en la modalidad online y afectando mayormente a varones, también hay una visión de que **no es universalmente distribuida** y se presenta en focos específicos, influenciada por factores socioeconómicos y tecnológicos.

Problemática Generalizada y Creciente

En relevamientos previos a la creación del Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de consumos problemáticos y adicción a videojuegos, juegos en línea, de azar y apuestas en entornos digitales, **se verificó que la ludopatía era una problemática generalizada entre las juventudes de la provincia, con un mayor consumo en la modalidad "on line" que presencial.**

Afecta a todas las juventudes por igual y que se ha ido profundizando en los últimos años.

RAZONES

- **Proliferación de publicidades** vinculadas al juego online (profundizadas a partir de la pandemia),
- **Fácil acceso a plataformas** (especialmente ilegales) **en los entornos digitales no hay mecanismos que garanticen que los menores de 18 años no participen.**
- **Posibilidad de ganar dinero rápidamente.**

En el resto del país y como fenómeno global, el **consumo de apuestas online se está constituyendo en una de las problemáticas más serias entre las juventudes.**

Uno de los entrevistados observa que la ludopatía es un **fenómeno bastante transversal** entre los jóvenes de La Pampa, aunque podría haber una **mayor prevalencia en jóvenes de familias con ingresos medio-bajos**, pero no es exclusivo de estos sectores. Este funcionario coincide en que es una **problemática que ha ido creciendo en los últimos años**, cuyo disparador fue la pandemia y el aislamiento, lo que llevó a la adopción y mantenimiento del hábito.

Problemática Focalizada y Específica:

Basándose en encuentros regionales de Juventudes y visitas a instituciones educativas, uno de los entrevistados considera que la ludopatía **NO es una problemática generalizada entre las juventudes de la provincia**, se han detectado **focos en algunas divisiones de colegios puntuales**.

Este mismo funcionario señala que los jóvenes afectados son predominantemente de **género masculino** y se encuentran distribuidos sin un patrón consistente que responda a un determinado estrato social. La práctica habitual es a través del **teléfono celular**.

No considera que afecte a todas las juventudes por igual, algunos grupos son más vulnerables.

FACTORES DE RIESGO

- nivel socioeconómico
- entorno familiar
- presión entre pares
- acceso a la tecnología

Los **grupos con mayor representación se encontraron entre los 14 y 18 años**, y los **sectores de mayor poder adquisitivo presentaban daños de mayor entidad, frecuencia e intensidad en el consumo**.

B. -CRECIMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA Y FACTORES INFLUYENTES

Los entrevistados coinciden en que los relevamientos demuestran un **crecimiento sostenido** que va "in crescendo" en los últimos años, con picos a partir de 2020/2021, por una mayor presencia de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales debido a la pandemia. Esto ha resultado en una mayor exposición y el **crecimiento de la oferta de sitios de juegos y apuestas**, sin legislaciones eficientes para contener este proceso.

El crecimiento de la problemática es significativo debido a una **falta de conocimiento** que permita a los jóvenes equilibrar usos y consumos.

Factores como el **acceso a la tecnología**, la **publicidad masiva con figuras públicas** reconocidas y la **búsqueda de entretenimiento durante la pandemia** propiciaron este aumento.

También se atribuye el crecimiento al **desarrollo de nuevas plataformas**, la **falta de regulaciones**, y la **escasez de acciones de visibilización y sensibilización**. Se conecta con la lógica de la **monetización del tiempo libre** y la **satisfacción inmediata** promovida desde las primeras infancias a través de juegos y contenidos adaptados.

C. - MARCO LEGAL Y CONTROL

En La Pampa, la regulación de las apuestas y los juegos de azar se basa en un conjunto de leyes y normativas específicas, su cumplimiento se controla a través de diversos organismos y mecanismos y cuenta con un marco legal que regula las casas de apuestas, casinos y máquinas tragamonedas, así como los juegos de azar online.

Leyes más relevantes:

- **Ley N° 408:** Prohíbe la explotación general de juegos de azar no autorizados en todo el territorio provincial. Establece sanciones para quienes operen sin la debida autorización.
- **Ley N° 1239 (1990):** Autoriza al Poder Ejecutivo Provincial a abrir casinos que incluyan juegos como ruleta, juegos de cartas y dados. También reglamenta los juegos de azar en la provincia y prohíbe la apertura y funcionamiento de casinos o salas de juego sin la autorización expresa de la Cámara de Diputados, previo informe del Instituto de Seguridad Social.
- **Código Fiscal de La Pampa:** Detalla la base imponible y las alícuotas aplicables a la explotación de casinos, estableciendo una alícuota del 8.20% más una sobretasa del 2.4%.
- **Ley Provincial N° 2954** (Sancionada en 2017): establece el marco legal para la explotación, administración y control de los juegos de azar online en la provincia.
- **Ley N.º 2513 (2009):** Incluye dentro de las políticas de salud de la provincia la ejecución de acciones tendientes a prevenir y tratar la adicción a los juegos de azar y electrónicos, conocida como ludopatía.
- **Ley N° 2974 (2017):** Regula el juego de azar ilegal.
- **Ley Provincial N° 3597** (aprobada en diciembre de 2024): Esta ley de "PREVENCIÓN Y ABORDAJE INTEGRAL DEL CONSUMO problemático DE JUEGOS DE APUESTAS DIGITALES EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES" se encuentra en proceso de reglamentación.
- **Decreto N° 2554/24 o 2559/24):** Creado por el Gobierno de La Pampa, el Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de Consumos Problemáticos y Adicción a Videojuegos, Juegos en Línea, de Azar y Apuestas en Entornos Digitales de Niñas, Niños y Adolescentes, es interministerial e involucra a varios ministerios y entidades afines.
-

Control del Cumplimiento:

El cumplimiento de estas leyes se controla a través de diversas medidas y organismos.

El objetivo es garantizar un entorno seguro y regulado para los juegos de azar en la provincia y contribuir al desarrollo social.

Los principales organismos y mecanismos de control son:

- **Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social (DAFAS):** organismo regulador de los juegos de azar en la provincia, es responsable de recaudar las apuestas a través de una amplia red de comercialización y distribuye trimestralmente las utilidades. Según la Ley Provincial N° 2954, DAFAS es la entidad encargada de regular y supervisar la actividad de apuestas online. Realizan inspecciones, requieren rendiciones a los operadores habilitados y participan en denuncias penales contra sitios de apuestas clandestinos o sin habilitación. También colabora en la prevención y control de la ludopatía y el juego ilegal.
- **Instituto de Seguridad Social (ISS):** autoridad encargada de la administración y fiscalización de los casinos y otros juegos de azar autorizados en la provincia, según la Ley N° 1239. Junto con DAFAS, supervisa y controla el funcionamiento de las salas de juego y las plataformas de apuestas online. Además, el ISS, a través de DAFAS, es la Autoridad de Aplicación de la Ley N° 2974 sobre el juego de azar ilegal.
- **Fiscalía de Estado:** Autorizada por el Decreto 2560/24, ha radicado denuncias en el Ministerio Público Fiscal para identificar e investigar sitios de apuestas y juegos que operan ilegalmente en La Pampa, especialmente aquellos que permiten el acceso de menores. La denuncia penal busca identificar e imputar a quienes promueven el juego virtual ilegal y bloquear las plataformas publicitadas.
- **Ministerio de Conectividad y Modernización:** Ha bloqueado las páginas de internet denunciadas por la Fiscalía de Estado en todos los sistemas de internet que presta la provincia a organismos públicos y en las redes Wifi libres.
- **Defensoría Provincial de Niños, Niñas y Adolescentes:** Participa activamente en la protección de los derechos de los menores, colaborando en la implementación de programas y acciones preventivas contra las adicciones al juego.
- **Sanciones y Colaboración Interinstitucional:** Se imponen multas y otras sanciones a quienes operen juegos de azar sin autorización. Además, se establecen convenios de colaboración con otras instituciones para asegurar el cumplimiento de las normativas.

Los entrevistados coinciden en que estas medidas buscan garantizar un entorno seguro y regulado para los juegos de azar en la provincia y reflejan el compromiso de La Pampa en abordar de manera integral la problemática de las adicciones al juego en entornos digitales, especialmente entre la población joven.

D.- POLÍTICAS PÚBLICAS Y PROGRAMAS DE PREVENCIÓN

Para limitar el acceso de menores a los juegos de apuestas, ya sean online o presenciales, el gobierno provincial de La Pampa ha impulsado diversas políticas públicas, destacándose por ser la primera provincia en judicializar el efecto de las apuestas online en los adolescentes.

- **Decreto N° 2559-2024** (también referido como Decreto N° 2554/24).

Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de Consumos Problemáticos y Adicción a Videojuegos, Juegos en Línea, de Azar y Apuestas en Entornos Digitales de Niñas, Niños y Adolescentes, creado por el gobernador Sergio Ziliotto.

Su objetivo es prevenir y tratar la adicción a los juegos de azar y electrónicos en niños, niñas y adolescentes, así como el abuso y consumo problemático de videojuegos y juegos de azar en entornos digitales. Es un programa interministerial que involucra a los Ministerios de Educación, Salud, Conectividad y Modernización, Desarrollo Social y Derechos Humanos, y Seguridad y Justicia. También se ha invitado a colaborar con su implementación al Instituto de Seguridad Social a través de la Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social (DAFAS), y a la Defensoría Provincial de Niños, Niñas y Adolescentes.

Es un programa de amplio espectro que contempla campañas, capacitaciones y control de acceso en diferentes espacios públicos y escuelas.

- **Acciones Legislativas y Judiciales:**

Ley Provincial N° 3597 de "PREVENCIÓN Y ABORDAJE INTEGRAL DEL CONSUMO problemático DE JUEGOS DE APUESTAS DIGITALES EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES". Esta ley fue aprobada en diciembre de 2024 y se encuentra en proceso de reglamentación.

Decreto 2560/24, el Gobernador Sergio Ziliotto autorizó a la Fiscalía de Estado a realizar acciones extrajudiciales, judiciales y/o penales. Se radicó una denuncia penal ante el Ministerio Público Fiscal pampeano, en conjunto con la Defensoría Provincial de Niños, Niñas y Adolescentes y DAFAS. El objetivo de esta denuncia es:

Identificar e investigar sitios de apuestas y juegos que operan ilegalmente, especialmente aquellos que permiten el acceso de menores a través de WhatsApp, redes sociales, páginas y sitios de internet.

Solicitar el bloqueo de todo tipo de publicidad, páginas web, aplicaciones y/o juegos de apuestas online no autorizadas en el ámbito de la Provincia que permitan el acceso a niños, niñas y adolescentes. Esto incluye el bloqueo de las plataformas publicitadas y la imputación de quienes promueven el juego virtual ilegal.

Como resultado de estas acciones, el Ministerio de Conectividad y Modernización bloqueó las páginas de internet denunciadas por la Fiscalía de Estado en todos los sistemas de internet que presta la provincia a organismos públicos y en las redes Wifi libres. Se han bloqueado 280 sitios ilegales.

•Charlas y Actividades Educativas:

Se han desarrollado en escuelas secundarias para concientizar a estudiantes, docentes y padres sobre los riesgos asociados con los juegos de apuestas. Se busca visibilizar y prevenir el consumo problemático y se han realizado **talleres** en todos los establecimientos educativos de nivel secundario de la provincia.

También se elaboró una **Guía de Recomendaciones** para personas adultas al cuidado de niños, niñas y adolescentes en el uso de internet y plataformas de juego online.

• Campañas de Concientización y Difusión:

Se han iniciado **campañas gráficas** y se proyecta avanzar en campañas en la vía pública y **segmentadas para jóvenes, familias y educadores.**

Se utilizan **plataformas digitales y redes sociales** para difundir la prevención y concientización.

Estas campañas buscan poner a disposición de los jóvenes y la comunidad toda la información disponible, enfocándose en los riesgos y la forma en que el consumo problemático puede afectar todos los aspectos de sus vidas y las de sus familias.

• Colaboración Interinstitucional:

El programa cuenta con la colaboración de diversas entidades, incluyendo el Instituto de Seguridad Social a través de DAFAS, para asegurar una implementación efectiva de las políticas y medidas preventivas. Se establecen convenios de colaboración con otras instituciones para asegurar el cumplimiento de las normativas.

Estas iniciativas reflejan un compromiso integral de la provincia de La Pampa para abordar la problemática de las adicciones al juego en entornos digitales, especialmente entre la población joven, mediante la implementación de políticas públicas, programas de prevención y la colaboración interinstitucional.

E. - APOYO Y FINANCIAMIENTO NACIONAL

Según la información proporcionada en las entrevistas, **la percepción general es que la provincia de La Pampa no recibe apoyo directo del gobierno nacional para abordar la ludopatía.**

En tal sentido, los entrevistados coinciden en señalar lo siguiente:

- Actualmente, el gobierno nacional no destina fondos para abordar la ludopatía.
- Incluso, se menciona que el gobierno nacional ha quitado recursos que afectan directamente a servicios esenciales como la salud.
- Uno de los entrevistados afirma que no hay ningún trabajo en esta temática que lleve adelante el Gobierno Nacional, y que este ha desmantelado la Ex SENAF y desfinanciado la totalidad de los Programas Nacionales que se ejecutaban desde allí.

Sin embargo, hay una mención de cierta interacción, aunque no se clasifica como "apoyo" directo:

- Desde la Subsecretaría de Salud Mental y Adicciones, se ha convocado a participar en mesas de trabajo sobre consumos problemáticos digitales y apuestas en línea con la Dirección de prevención y cuidados de la SEDRONAR, dependiente del gobierno nacional. En estas mesas se intercambiaron experiencias y se realizaron relevamientos sobre la temática, aunque no hay un informe general ni resultados confirmados de esta colaboración.

En relación a la coordinación con el Estado Nacional, las opiniones son variadas:

- Un entrevistado desconoce si existe coordinación entre provincias para compartir estrategias y mejores prácticas en la lucha contra la ludopatía en jóvenes.
- Otro, en el contexto de la coordinación con provincias limítrofes, menciona el "Estado Nacional", pero sin especificar si se refiere a un apoyo activo en la lucha contra la ludopatía.
- Por otro lado, existe escepticismo sobre la voluntad del gobierno nacional actual de colaborar o coordinar acciones con las jurisdicciones en cuestiones socio-sanitarias, basándose en su accionar y prioridades.

F. - ARTICULACIÓN INTERINSTITUCIONAL Y NUEVOS DESAFÍOS

Según mencionan varios de los entrevistados, la articulación entre los diferentes actores provinciales para abordar integralmente la ludopatía en jóvenes se lleva a cabo mediante una colaboración estrecha entre el gobierno provincial, organizaciones no gubernamentales (ONGs) y el sector privado. Esta colaboración es fundamental para asegurar la implementación efectiva de medidas preventivas y de tratamiento adecuadas y accesibles para toda la comunidad.

Cómo se articula este trabajo:

• Liderazgo del Gobierno Provincial:

El gobierno de La Pampa, a través de diversas entidades como el Instituto de Seguridad Social (ISS) y la Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social (DAFAS), lidera la implementación de programas de prevención y tratamiento de la ludopatía.

Un ejemplo clave es el "Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de Consumos Problemáticos y Adicción a Videojuegos, Juegos en Línea, de Azar y Apuestas en Entornos Digitales de Niñas, Niños y Adolescentes". Este programa, creado por el gobernador Sergio Ziliotto (Decreto N° 2559-2024 o 2554/24), es interministerial, involucrando a los Ministerios de Educación, Salud, Conectividad y Modernización, Desarrollo Social y Derechos Humanos, y Seguridad y Justicia.

También se ha invitado a colaborar con este programa al ISS a través de DAFAS, y a la Defensoría Provincial de Niños, Niñas y Adolescentes.

El Ministerio de Conectividad y Modernización ha participado activamente bloqueando páginas de internet denunciadas por la Fiscalía de Estado en todos los sistemas de internet que presta la provincia a organismos públicos y en las redes Wifi libres.

• Acciones Legislativas y Judiciales Conjuntas:

La Fiscalía de Estado, autorizada por el Decreto 2560/24, ha realizado acciones extrajudiciales, judiciales y/o penales.

Se radicó una denuncia penal ante el Ministerio Público Fiscal pampeano en conjunto con la Defensoría Provincial de Niños, Niñas y Adolescentes y DAFAS del Instituto de Seguridad Social. Esta denuncia busca identificar e investigar sitios ilegales y solicitar el bloqueo de publicidad y plataformas no autorizadas que permitan el acceso a menores.

- **Participación de Organizaciones No Gubernamentales (ONGs):**

Las ONGs juegan un papel crucial en la prevención y tratamiento de la ludopatía.

Colaboran con el gobierno en la implementación de programas educativos y de apoyo.

Ofrecen servicios de asesoramiento y tratamiento para personas afectadas por la adicción al juego.

- **Involucramiento del Sector Privado:**

El sector privado, especialmente empresas relacionadas con la tecnología y los juegos de azar, también participa en estas iniciativas.

Algunas empresas colaboran con el gobierno y las ONGs para desarrollar campañas de responsabilidad social y promover prácticas de juego responsable.

Existe una larga tradición de colaboración con el sector privado en la provincia, lo que genera optimismo sobre la integración de este sector en la problemática de la ludopatía.

- **Mesas Interinstitucionales y Coordinación:**

Se han creado mesas interinstitucionales que reúnen a representantes del gobierno, ONGs y el sector privado para coordinar esfuerzos y desarrollar estrategias conjuntas.

Estas mesas facilitan una comunicación fluida y la implementación de acciones coordinadas para abordar la ludopatía de manera integral.

Las articulaciones se profundizarán con la reciente promulgación de la Ley N° 3597, que contempla el programa provincial.

La articulación se logra mediante la promoción de un enfoque interministerial por parte del gobierno provincial, la colaboración en acciones judiciales, la integración de ONGs en programas educativos y de apoyo, y la participación del sector privado en iniciativas de responsabilidad social, todo coordinado a través de mesas de trabajo interinstitucionales.

IV.- CONCLUSIONES

1. PERCEPCIÓN Y ALCANCE DE LA PROBLEMÁTICA

Existe una percepción dividida sobre si la ludopatía es una problemática generalizada entre las juventudes de La Pampa. Algunos funcionarios afirman que los relevamientos previos a la creación del Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de Consumos Problemáticos verificaron que se trataba de una "problemática generalizada en la provincia de La Pampa", especialmente en la modalidad online.

Se ha detectado un "aumento en el consumo problemático y la adicción a los juegos de azar y videojuegos entre niños, niñas y adolescentes".

Sin embargo, otros sostienen que "NO es una problemática generalizada entre las juventudes de la provincia", señalando que "No hay relevamientos generalizados a la fecha, pero la problemática no se vislumbra en todas las instituciones educativas de la provincia. Se han visto focos en algunas divisiones de Colegios puntuales". Aclaran que, si bien el hábito del juego en línea o videojuegos está presente, "no podemos aseverar que las prácticas sean problemáticas".

Factores que Contribuyen al Crecimiento

Los entrevistados, durante distintas etapas de las entrevistas, han coincidido en señalar una serie de factores que interactúan mutuamente para profundizar y extender la problemática de la ciberludopatía en la provincia de La Pampa:

- Proliferación de Publicidades: Se ha profundizado "a partir de la pandemia y continúan en la actualidad".
- Fácil Acceso a Plataformas: Especialmente las ilegales.
- Pandemia y Aislamiento: Considerado el "disparador" del hábito, que luego se mantuvo.
- Necesidad de Entretenimiento: Surgió con la pandemia.
- Acceso a la Tecnología: Herramienta principal para el juego (teléfonos celulares).
- Publicidad Masiva: Con figuras públicas y celebridades.
- Apogeo de Plataformas: Como Twitch y Kick, que incentivan la creación de contenido relacionado.
- Falta de Regulaciones y Visibilización: Escasas acciones de sensibilización.
- Lógica de Monetización del Tiempo Libre: El juego ofrece la "posibilidad de ganar dinero de forma inmediata", lo que se alinea con la búsqueda de "satisfacción instantánea".

Grupos Afectados

Aunque un funcionario considera que "constituye un problema que afecta a todas las juventudes por igual", la mayoría concuerda en que "no afecta a todas las juventudes por igual".

Los grupos con mayor representación se encuentran entre los "14 a 18 años".

Se observa una "tendencia marcada al género masculino".

Mayor prevalencia en jóvenes "con algún poder adquisitivo y acceso a los medios necesarios", y en "sectores de mayor poder adquisitivo en lo económico, presentaban daños de mayor entidad, con mayor frecuencia e intensidad en el consumo".

Se mencionan factores de riesgo como el "nivel socioeconómico, el entorno familiar, la presión entre pares y el acceso que tengan a la tecnología".

Un senador nacional percibe que es un "fenómeno bastante transversal", aunque "es posible que haya una mayor prevalencia en jóvenes de familias con ingresos medio-bajos, pero no es exclusivo de estos sectores".

Tendencia de Crecimiento:

La mayoría de los entrevistados coinciden en que la problemática "ha ido creciendo en los últimos años".

Los relevamientos demuestran un "crecimiento sostenido en el tiempo, que va in crescendo en los últimos años, con picos de despegue a partir de 2020/2021, coincidente con la mayor presencia de NNyA en los entornos digitales debido a la pandemia".

Se considera que previo al 2020, estas prácticas estaban "casi exclusivamente en los Casinos físicos".

2. IMPACTO SOCIOECONÓMICO DE LA LUDOPATÍA

La ludopatía es señalada por los entrevistados como una problemática que tiene consecuencias significativas y directas en las familias y comunidades:

- Impacto Presupuestario: "Gastos extraordinarios y de montos importantes, comprometiendo el patrimonio familiar, en ocasiones contrayendo deudas impagables".
- Salud Mental: Dificulta el control para las personas con consumos problemáticos y adicciones.

- Convivencia Familiar: "Dificulta las relaciones, el aislamiento que genera dificulta la construcción de lazos familiares positivos".
- Aislamiento Social: Afecta el entramado social y las relaciones positivas.
- Rendimiento Educativo: Compromete los estudios y el desarrollo personal de NNyA.
- Pérdida de Soberanía: Desde un punto de vista geopolítico, los sistemas que recaban datos sobre consumos "resta poder de soberanía a la provincia y al país".
- Inversión de Tiempo Preciado: En una etapa vital como la adolescencia, donde se deben forjar habilidades de socialización, tolerancia, responsabilidad, solidaridad y empatía. También afecta el desarrollo de "mecanismos de afrontamiento".

3. MARCO LEGAL Y CONTROL

Las entrevistas han permitido constatar que La Pampa cuenta actualmente con leyes y normativas específicas que regulan los juegos de azar, tanto presenciales como online:

- Ley N° 408: Prohibición general de juegos de azar no autorizados.
- Ley N° 1239: Autoriza la apertura de casinos y designa al Instituto de Seguridad Social (ISS) como autoridad de aplicación.
- Código Fiscal de La Pampa: Establece alícuotas impositivas para casinos.
- Ley Provincial N° 2954 (2017): Regula los juegos de azar online.
- Ley N° 2974 (2017): Prevención y sanción del juego de azar ilegal.
- Ley Provincial N° 3597 (Aprobada Diciembre 2024): "PREVENCIÓN Y ABORDAJE INTEGRAL DEL CONSUMO problemático DE JUEGOS DE APUESTAS DIGITALES EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTE".

Los entrevistados destacan la necesidad de continuar actualizando o ampliando esta normativa, especialmente en lo referido a los alcances de una Ley Integral que contemple todas las acciones de prevención, control y tratamiento de la problemática del juego en adolescentes. La ley Nro 3.597 constituye un punto de inicio muy acertado para regular la actividad, pero necesita nuevos aportes y consensos de todos los sectores para su implementación.

De esta manera, encontramos un consenso generalizado entre los entrevistados respecto de la necesidad de actualizar las leyes "para ser eficiente cualquier marco legal debe ir adaptándose a los cambios que operan en la realidad".

El desafío es consolidar una norma que aborde la problemática "con la mayor profundidad posible... pero que tenga la flexibilidad suficiente para adecuarse a cambios que pudieran ocurrir a futuro".

Existe un proyecto de ley en el Senado que crea el "Plan Nacional de prevención y abordaje integral del abuso, consumo problemático y adicción a juegos de azar y apuestas en entornos digitales" y los entrevistados coinciden que resulta indispensable su pronta aprobación.

Organismos de Control

Los principales organismos de control relevados en las entrevistas son:

- Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social (DAFAS): Organismo regulador de los juegos de azar y encargado de la supervisión de las plataformas de apuestas online, dependiente del ISS.
- Instituto de Seguridad Social (ISS): Autoridad de aplicación para casinos y otros juegos de azar.
- Se realizan "inspecciones y requieren rendiciones" a los habilitados y participan en "denuncias penales hacia sitios de apuestas clandestinos o sin habilitación".

4. POLÍTICAS PÚBLICAS Y PROGRAMAS DE PREVENCIÓN

La Pampa ha impulsado diversas políticas y programas, destacándose por ser "la primera provincia en judicializar el efecto de las apuestas online en los adolescentes".

- Decreto N° 2559-2024: Creación del "Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de consumos problemáticos y adicción a videojuegos, juegos en línea, de azar y apuestas en entornos digitales de niñas, niños y adolescentes". Es interministerial (Educación, Salud, Conectividad y Modernización, Desarrollo Social y Derechos Humanos, Seguridad y Justicia) e invita a DAFAS y a la Defensoría Provincial de Niños, Niñas y Adolescentes a colaborar.
- Decreto 2560/24: Autoriza a la Fiscalía de Estado a iniciar acciones legales para "identificar e investigar a todos aquellos que... permiten los juegos de azar y apuestas virtuales o en línea" y solicitar el **bloqueo de Internet de "todo tipo de publicidad, páginas web, aplicación y/o juegos de apuestas on line no autorizadas". Se ha logrado el "bloqueo de los 280 sitios ilegales encontrados".
- Charlas y Actividades Educativas: En escuelas secundarias para concientizar.
- Denuncias Penales: Contra el juego virtual ilegal, en infracción al artículo 301 bis del Código Penal.
- Ley N.º 2513 (2009): Incluye la prevención y tratamiento de la ludopatía en las políticas de salud.
- Programa de Concientización y Prevención sobre los Riesgos de las Apuestas Online: Aprobado por la Legislatura.
- DAFAS - Programa Juego Responsable: Dirigido a adultos, trabaja en exclusiones a casinos y abordaje psicoterapéutico.

Propuestas Legislativas para Empresas y Publicidad:

Si bien todos los entrevistados mencionan la necesidad de impulsar mayor regulación nacional, que se solape y complementa a las leyes provinciales, quien hizo mayor hincapié en este aspecto fue el Senador Nacional Bensusan.

En tal sentido, el legislador propone que las plataformas incorporen "sistemas de identificación digital para determinar que la persona que ingresa sea mayor de edad".

Asimismo, destaca que solo se debe permitir el ingreso/egreso de dinero a través de "tarjetas de débito, crédito o billeteras virtuales cuya titularidad se corresponda con la persona registrada".

También destaca que se debe obligación a que las plataformas de juego online incorporen "mensajes de alerta en pantalla de forma permanente" sobre tiempo de permanencia, dinero ingresado y prohibición a menores.

Finalmente, el Senador apoya "definitivamente" la prohibición de "todo tipo de publicidad que esté dirigida, directa o indirectamente, a niñas, niños y adolescentes".

5. ACCESO A TRATAMIENTOS Y APOYO

Se constata en las entrevistas la existencia de una red de acceso a tratamientos y asistencia a los adolescentes que padecen la adicción al juego. Dentro de esta red, se han señalado las siguientes iniciativas:

- Centros Especializados: Normativamente, no hay instituciones públicas exclusivamente dedicadas a la ludopatía juvenil, pero sí centros públicos y privados que ofrecen servicios de rehabilitación para diversas adicciones. Existen "cinco Centros de día especializados en el abordaje de consumos problemáticos" y efectores de salud mental en Centros de Salud de toda la provincia.
- Los Centros Privados mencionados incluyen Centro de Tratamiento y Terapias de Adicciones en Santa Rosa, Centro de Adicciones y Recuperación de Adictos La Reforma, Centro de Adicciones en Caleufú, Fundación Guadalupe, y Fundación RUMEN. Se indica que los servicios de gestión privada "probablemente tengan algún costo asociado".
- Subsecretaría de Salud Mental de La Pampa: Prevé "distintos espacios y dispositivos públicos que ofrecen tratamientos, como Centros de Día y dispositivos de internación voluntaria". La atención es "gratuita".
- Ley 26.934 (Plan IACOP): Contempla la "cobertura integral de tratamientos médicos y psicológicos" para consumos problemáticos (sustanciales o no), incluyendo "conductas compulsivas hacia el juego o las nuevas tecnologías".

6. ARTICULACIÓN INTERINSTITUCIONAL Y DESAFÍOS

Respecto a la articulación dentro de la provincia, los entrevistados señalan las siguientes acciones:

- Colaboración Activa: Se articula a través de una "colaboración estrecha entre el gobierno provincial, organizaciones no gubernamentales (ONGs) y el sector privado".
- Mesas Interinstitucionales: Reúnen a representantes para coordinar esfuerzos.
- Sistemas Integrados de Salud: Permiten la derivación profesional y convenios interjurisdiccionales.
- DAFAS: Colabora en la implementación de programas.
- Fiscalía de Estado y Defensoría de NNyA: Participan activamente.

Los principales desafíos que afronta la provincia actualmente, según los propios entrevistados, son los siguientes:

- Falta de Normativas (Nacional): La "carencia de normativas para poder regular los juegos online" a nivel nacional es un gran desafío.
- Desinformación: Inicialmente, hubo mucha desinformación.
- Crisis Económica: Afecta directamente a la vida de las juventudes.
- Velocidad de Cambio Tecnológico: La complejidad de los temas mediados por la tecnología "mutan a una velocidad que es prácticamente imposible de seguir por los tiempos legislativos".
- Consensos Legislativos: El principal desafío para los legisladores nacionales es "lograr los consensos necesarios que permitan la sanción de una ley".
- Accionar del Gobierno Nacional: Algunos funcionarios expresan dudas sobre la voluntad del gobierno nacional de colaborar o coordinar acciones, señalando el "desmantelado la Ex SENAF y desfinanciado la totalidad de los Programas Nacionales".
- Evaluación de Impacto: La brevedad del tiempo transcurrido desde la implementación de las medidas dificulta la evaluación de resultados.

Uno de los entrevistados menciona la existencia de una coordinación "con todas las provincias limítrofes y con el Estado Nacional". Sin embargo, otros "desconocen que exista coordinación entre provincias".

Se señala que las mesas federales han permitido "visibilizar el trabajo de cada provincia" y La Pampa ha tenido "más recorrido y acciones concretas (Programa y Ley provincial)".

Se considera "necesario" mejorar la coordinación entre el gobierno nacional, provincial y municipal, aunque existe escepticismo sobre la voluntad del gobierno nacional actual.

7. CAMPAÑAS DE CONCIENTIZACIÓN Y EDUCACIÓN

Las entrevistas en profundidad han permitido extraer ideas sobre iniciativas y acciones concretas que podrían implementarse en la provincia para prevenir el avance de la ciberludopatía entre menores de edad:

- Guía de Recomendaciones orientada a los adultos para el cuidado de niños, niñas y adolescentes sobre el uso de internet y plataformas de juego online.
- Talleres en establecimientos educativos de nivel secundario.
- Campañas Gráficas impulsadas por el gobierno provincial.
- Uso de Medios de Comunicación, como plataformas digitales y redes sociales, para difundir la prevención.
- Participación en Congresos Nacionales para compartir experiencias y fortalecer políticas.
- Propuesta de iniciativa legislativa que Incluye "contenidos que se encuentren presentes en la currícula escolar en todos los niveles y modalidades del sistema educativo" sobre uso responsable de TICs, protección de datos y prevención de apuestas problemáticas. Esta iniciativa debería contemplar también la "participación de las familias y/o referentes afectivos" y "formación gratuita destinada a docentes".

8. APOYO Y FINANCIAMIENTO NACIONAL

Existe un desconocimiento generalizado entre los entrevistados sobre el apoyo del gobierno nacional a las acciones que se encuentra realizando la provincia.

Algunos funcionarios afirman que el "gobierno nacional, no destina fondos para abordar la ludopatía, sino que por el contrario de esto, ha quitado recursos que afectan directamente a los servicios esenciales como lo son la salud".

Hay participación en "mesas de trabajo sobre consumos problemáticos digitales y apuestas en línea" a través de SEDRONAR, pero sin relevamientos o informes generales.

El Senador Nacional aclara al respecto que no incluyó la creación de un Fondo Nacional específico en su proyecto debido a que "no son infinitas las fuentes de recursos" y que los ámbitos involucrados (salud y educación) ya tienen partidas presupuestarias. Sin embargo, no descarta incluir este Fondo en futuros proyectos.

Se considera una "buena alternativa" el desarrollo de un "Observatorio Nacional" para obtener estadísticas oficiales y evaluar el impacto de las intervenciones que realiza el Estado Nacional y los distintos órganos gubernamentales provinciales para enfrentar este flagelo.

9. RESULTADOS Y PLANES FUTUROS

Las entrevistas nos han permitido identificar acciones positivas o casos de éxito implementados en la provincia de La Pampa, los cuales vale la pena destacar como punto de partida para continuar profundizando el abordaje integral de la problemática

- Bloqueo de páginas ilegales por parte del Ministerio de Conectividad en las redes WiFi provinciales (escuelas, organismos públicos, plazas, clubes).
- Visibilización de la temática, principalmente a través de foros regionales, donde surgió la preocupación desde los gobiernos locales y la participación de los jóvenes.
- Difusión ampliada de información en instituciones públicas y privadas respecto de esta problemática.
- Comienzo de capacitaciones y formaciones con el Ministerio de Educación y el Ministerio de Conectividad y Modernización.

Todos los entrevistados coinciden en señalar que estas acciones incipientes impulsadas en la provincia han permitido "desacelerar" los casos de ludopatía y en varias localidades, incluso, "han descendido".

En términos de acciones pendientes, los entrevistados señalan que no se han evaluado formalmente los resultados debido al poco tiempo transcurrido desde la implementación de cada una de estas medidas, lo cual refuerza la idea de impulsar un Observatorio.

Respecto a posibles iniciativas para ser implementadas en el corto plazo, los entrevistados tienden a señalar las siguientes:

- Reglamentación de la Ley Provincial N° 3597: Y que esta contemple el Programa Provincial ya creado.
- Aumentar Recursos: Materiales, tecnológicos y técnicos.
- Educación y Concientización: Sobre uso responsable de tecnologías para NNyA y familias.

- Fortalecer y Extender Dispositivos: Incluyendo el bloqueo continuo de páginas detectadas.
- Judicialización: De personas involucradas en sitios ilegales.
- Continuar con las acciones del Programa de Concientización y Prevención.

A. GUIA DE PAUTAS PARA ENTREVISTAS A DIPUTADOS Y SENADORES NACIONALES:

1. Para comenzar, me gustaría preguntarle cómo percibe la problemática del consumo de juegos de apuestas, ya sea online o presencial, entre las juventudes de la provincia de La Pampa.
 - ¿Considera que es una problemática generalizada entre las juventudes de la provincia?
 - ¿Considera que es un problema que afecta a todas las juventudes por igual, o que se encuentra arraigada en determinados grupos o sectores dentro de las juventudes?
 - Según su percepción, ¿se trata de una problemática que ha ido creciendo, se mantuvo igual o se redujo en los últimos años? Por qué razón?
2. En este marco, ¿considera necesario actualizar las leyes vigentes sobre juegos de azar y apuestas online para abordar los desafíos relacionados con la problemática de la ludopatía entre las juventudes?
3. ¿Qué medidas legislativas propone para garantizar que las empresas de juegos de azar cumplan con responsabilidad social y promuevan prácticas éticas para evitar que menores de 18 años hagan apuestas?
4. ¿Apoya la implementación de límites estrictos a la publicidad de juegos de azar y apuestas, especialmente aquella dirigida a jóvenes y menores de edad?
5. ¿Qué acciones legislativas propone para prevenir y concientizar sobre los riesgos de la ludopatía, especialmente entre jóvenes y adolescentes?
6. ¿Cómo evalúa la implementación de programas educativos en escuelas y comunidades para abordar esta problemática?
7. ¿Es posible desde el ámbito legislativo acompañar propuestas para ampliar el acceso a tratamientos psicológicos y médicos gratuitos para personas jóvenes con problemas de adicción al juego?

8. ¿Apoyaría la creación de un fondo nacional destinado exclusivamente a la prevención y tratamiento de la ludopatía? ¿Qué fuentes de financiamiento consideraría adecuadas?
9. ¿Es posible mejorar la coordinación entre el gobierno nacional, provincial y municipal, para ofrecer servicios integrales de rehabilitación y fomentar acciones de concientización?
10. ¿Cómo ve la colaboración entre el Estado, el sector privado y organizaciones no gubernamentales para brindar apoyo integral a las personas jóvenes afectadas por la ludopatía?
11. ¿Apoya la idea de que estas empresas destinen un porcentaje de sus ganancias a programas de prevención y tratamiento?
12. ¿Qué opina sobre la creación de un observatorio nacional que monitoree el impacto del juego en la sociedad?
13. ¿Cuáles considera que serán los máximos desafíos que tendrán los legisladores nacionales durante los próximos años, en la Argentina, para regular y controlar que los juegos de apuestas no afecten a las juventudes?

B.- GUIA DE PAUTAS PARA FUNCIONARIOS PROVINCIALES

1. Para comenzar, me gustaría preguntarle cómo percibe la problemática del consumo de juegos de apuestas, ya sea online o presencial, entre las juventudes de la provincia de La Pampa.
 - ¿Considera que es una problemática generalizada entre las juventudes de la provincia?
 - ¿Considera que es un problema que afecta a todas las juventudes por igual, o que se encuentra arraigada en determinados grupos o sectores dentro de las juventudes?
 - Según su percepción, ¿se trata de una problemática que ha ido creciendo, se mantuvo igual o se redujo en los últimos años? Por qué razón?
 - ¿Cómo afecta la ludopatía a las familias y comunidades de la provincia desde una perspectiva social y económica?
2. ¿Existen leyes o normativas específicas que regulen las casas de apuestas, casinos o máquinas tragamonedas en la provincia? ¿Cómo se controla su cumplimiento?
3. ¿Qué políticas públicas se han impulsado desde el gobierno provincial para limitar el acceso de menores a los juegos de apuestas, ya sean online o presenciales?
4. ¿Qué programas de prevención de la ludopatía existen actualmente en la provincia? ¿Quiénes pueden acceder a ellos?
5. ¿Hay centros de atención especializados en tratar la adicción al juego entre las juventudes? En el caso de contar con los mismos: ¿Son gratuitos o tienen algún costo?
6. ¿Cómo se articula el trabajo entre el gobierno provincial, organizaciones no gubernamentales y el sector privado para abordar este problema?
7. ¿Se ofrecen campañas de concientización en escuelas, comunidades o medios de comunicación para educar sobre los riesgos del juego compulsivo?
8. ¿La provincia recibe apoyo del gobierno nacional u otras organizaciones para abordar la ludopatía?

9. ¿Existe coordinación con otras provincias para compartir estrategias y mejores prácticas en la lucha contra la ludopatía en personas jóvenes?
10. ¿Cuáles han sido los mayores desafíos que enfrentó la provincia al implementar políticas contra la ludopatía?
11. ¿Qué resultados se han obtenido hasta ahora con las iniciativas implementadas? ¿Se han reducido los casos de ludopatía?
12. ¿Qué planes futuros tiene el gobierno provincial para seguir abordando esta problemática?

ANEXO 2. GRILLA CON PRINCIPALES CITAS

PREGUNTAS A FUNCIONARIOS PROVINCIALES	ENTREVISTA A FUNCIONARIOS PROVINCIALES Alejandro Osio Funcionario de Secretaría General	ENTREVISTA A FUNCIONARIOS PROVINCIALES Gonzalo Daniel Orlando Pardo, Director General de Inclusión Digital (Ministerio de conectividad y modernización)	ENTREVISTA A FUNCIONARIOS PROVINCIALES Javier Weiss, Subsecretario de Políticas Sociales	ENTREVISTA A FUNCIONARIOS PROVINCIALES Juan Pablo Bonino, Subsecretario de Niñez y Adolescencia	ENTREVISTA A FUNCIONARIOS PROVINCIALES Martín Sebastián Malgá, Subsecretario de Salud Mental	ENTREVISTA A DIPUTADOS Y SENADORES NACIONALES Daniel Pali Bensusan, Senador Nacional
<p>1. Para comenzar, me gustaría preguntarle cómo percibe la problemática del consumo de juegos de apuestas, ya sea online o presencial, entre las juventudes de la provincia de La Pampa.</p> <p>A) ¿Considera que es una problemática generalizada entre las juventudes de la provincia?</p>	<p>Si, en los relevamientos que se hicieron de manera previa a la creación del Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de consumos problemáticos y adicción a videojuegos, juegos en línea, de azar y apuestas en entornos digitales de niñas, niños y adolescentes, se verificó que se trataba de una problemática generalizada en la provincia de La Pampa.</p>	<p>Según las acciones actividades realizadas desde el área en el que me desempeño se ha detectado un aumento en el consumo problemático y la adicción a los juegos de azar y videojuegos entre niños, niñas y adolescentes lo cual considero que se traslada a juventudes. Bajo mi punto de vista es una problemática generalizada entre las juventudes de la provincia el consumo de juegos de apuestas, en mayor medida en la modalidad "on line" que en forma presencial.</p>	<p>En base a los distintos encuentros regionales de Juventudes y a las visitas a instituciones educativas y del contacto en territorio con muchas de las localidades, consideramos que la problemática del consumo de juegos de apuestas NO es una problemática generalizada entre las juventudes de la provincia. No hay relevamientos generalizados a la fecha, pero la problemática no se vislumbra en todas las instituciones educativas de la provincia. Se han visto focos en algunas divisiones de Colegios puntuales, pero luego lo que ha podido detectar es que son jóvenes, con una tendencia marcada al género masculino, que se encuentran distribuidos sin un patrón consistente que responda a un determinado estrato social. Está más presente, pero no podemos aseverar que las prácticas sean problemáticas, el hábito del juego en línea o de manera individual de videojuegos, y donde se mantiene el patrón mayoritario del género masculino, pero menos fuerte que con las apuestas online.</p>	<p>Considero que constituye un problema que afecta a todas las juventudes por igual; y que se ha ido profundizando en los últimos años. Las razones sin duda son múltiples, por un lado la proliferación de publicidades vinculadas con el juego on line, que se han profundizado a partir de la pandemia y continúan en la actualidad; el fácil acceso a dichas plataformas, fundamentalmente las ilegales, la posibilidad de participar fácilmente y de ganar dinero de la misma manera son sólo algunas de las causas que sin duda han disparado la participación de los jóvenes en estas prácticas.</p>	<p>Si</p>	<p>Al igual que en el resto del país -y me animaría a decir que como fenómeno global-, el consumo de apuestas online se está constituyendo en una de las problemáticas más serias entre las juventudes. Quizá no tanto las apuestas presenciales porque en ese caso hay herramientas para controlar que no participen las personas menores de 18 años, que lo tienen prohibido. Pero en la actualidad, no existen mecanismos que garanticen esa prohibición en entornos digitales y las consecuencias están a la vista.</p> <p>A lo largo del 2023 tuve la oportunidad de participar en varios encuentros regionales con jóvenes de mi provincia en los que abordamos este tema que ellos mismos perciben como problemático. Allí también pude percibir que en términos generales se trata de un fenómeno bastante transversal. Es posible que haya una mayor prevalencia en jóvenes de familias con ingresos medio-bajos, pero no es exclusivo de estos sectores.</p> <p>Es, sin duda, una problemática que ha ido creciendo en los últimos años. Los especialistas coinciden en que el disparador fue la pandemia y el aislamiento. Durante ese período se habría adoptado el hábito, que posteriormente se mantuvo. Entiendo que tiene que ver también con algo más profundo vinculado a las oportunidades de ganar dinero específicamente, pero en términos más generales, también a las formas de vivir. Desde hace ya tiempo el éxito y podríamos decir también la felicidad pasa por la acumulación de bienes materiales, a lo que se le suma el componente de la inmediatez. Todo lo que deseamos, lo deseamos ahora. Y las apuestas en línea ofrecen ese ideal: la posibilidad de ganar dinero de forma inmediata.</p>
<p>B) ¿Considera que es un problema que afecta a todas las juventudes por igual, o que se encuentra arraigada en determinados grupos o sectores dentro de las juventudes?</p>	<p>Los grupos con mayor representación se encontraban entre los 14 a 18 años, y los sectores de mayor poder adquisitivo en lo económico, presentaban daños de mayor entidad, con mayor frecuencia e intensidad en el consumo.</p>	<p>Considero que no afecta a todas las juventudes por igual. Existen ciertos factores de riesgo que pueden hacer que algunos grupos sean más vulnerables que otros, ya sea el nivel socioeconómico, el entorno familiar, la presión entre pares y la acceso que tengan a la tecnología</p>	<p>Creemos que no obedece a un grupo o sector dentro de las juventudes. La práctica habitual es a través del teléfono celular, herramienta que la grandísima mayoría tiene entre las juventudes, y es a través de esos dispositivos que se realiza principalmente el juego.</p>		<p>Si, en particular a varones y con algún poder adquisitivo y acceso a los medios necesarios</p>	
<p>C) Según su percepción, ¿se trata de una problemática que ha ido creciendo, se mantuvo igual o se redujo en los últimos años? ¿Por qué razón?</p>	<p>Los relevamientos demuestran un crecimiento sostenido en el tiempo, que va en crescendo en los últimos años, con picos de despegue a partir de 2020/2021, coincidente con la mayor presencia de NNyA en los entornos digitales debido a la pandemia, lo que ha implicado mayor exposición a estas cuestiones, con el consecuente crecimiento por parte de la oferta de sitios de juegos, apuestas, etc. Ese combo que crece día a día, sin que se cuente con legislaciones que permitan de manera eficiente la contención de este proceso, y con herramientas por parte de los Estados en materia de prevención que también distan de la eficiencia en muchas ocasiones.</p>	<p>Según mi percepción ha ido creciendo la problemática y considero que ha sido significativo ese crecimiento, considerando que se trata de una falta de conocimiento que permita a los jóvenes equilibrar usos y consumos. El acceso a la tecnología, la publicidad masiva con figuras públicas muy reconocidas y queridas por jóvenes y adolescentes, sumado a la necesidad de búsqueda de entretenimiento que surgió con la pandemia, fueron factores que propiciaron ese aumento de estos últimos años.</p>	<p>Si bien no hay relevamientos de la problemática, es una cuestión que ha empezado a instalarse desde llegada y pasada la pandemia Covid-18. La proliferación de casas de apuestas, pago y publicidades a celebridades del mundo del deporte y a influencers, el apogeo de las plataformas Twitch y Kick como incentivo a crear ese contenido, sostienen nuestra tesis que previo al 2020 estas prácticas estaban casi exclusivamente en los Casinos físicos.</p>		<p>Creció en los últimos años, por el desarrollo de plataformas nuevas, falta de regulaciones y por escasas acciones de visibilización y sensibilización en nuestra población respecto de esta problemática, además está ligada a los consumos digitales en general, las horas que pasamos delante de las pantallas, el mecanismo que existe de satisfacción inmediata basada en la lógica de la monetización del tiempo libre, como un modelo de negocios que permite e incentiva la fragmentación de los lazos sociales y las formas colectivas de obtener satisfacción, por formas de goce vía la recompensa y satisfacción instantánea. Esto es establecido desde</p>	

					<p>las primeras infancias a través de juegos y contenidos adaptados a las diferentes edades los cuales son la base para que luego "aparezca" el problemas de los juegos de apuestas en las juventudes.</p>	
<p>D) ¿Cómo afecta la ludopatía a las familias y comunidades de la provincia desde una perspectiva social y económica?</p>	<p>Si bien existen distintas intensidades, la afectación a las familias implica cuestiones presupuestarias por gastos extraordinarios y de montos importantes, comprometiendo el patrimonio familiar, en ocasiones contrayendo deudas impagables para la situación económica familiar; de salud mental por la difícil tarea de control para las personas con consumos problemáticos y hasta adicciones; de convivencia, puesto que dificulta las relaciones, el aislamiento que genera dificulta la construcción de lazos familiares positivos; y hasta sociales, extendiéndose a las comunidades, perjudicando el entramado social y las relaciones positivas, pues muchas veces afecta la socialización de NNyA que pasan muchas horas pegados a la pantalla; incluso, comprometiendo sus estudios y, en definitiva, su desarrollo personal, cuando llegan a extremos que los lleva a consumir en todos los ámbitos en que desarrollan sus actividades.</p>	<p>Creo que en general, desde lo social y económico se ven perjudicadas las familias y comunidades, porque esta patología desintegra "la familia" ya que causa serios conflictos, lleva a problemas de salud mental y favorece el aislamiento social, mientras que en cuanto a los económico, las dificultades financieras por deudas, por ejemplo.</p>			<p>Es una pregunta para desarrollar ampliamente, pero para resumir la respuesta diremos desde el punto de vista social y económico que se trata de una lógica que desde el punto de vista geopolítico resta poder de soberanía a la provincia y al país, los sistemas que recaban datos sobre nuestros consumos y preferencias, sirven para identificar patrones de usuarios para diseñar perfiles de consumos y segmentar la población, estas plataformas se vuelven intermediarios imprescindibles para la venta de productos y servicios. Con la información que les brindamos todo el tiempo y el lugar privilegiado que ocupan al tener el nivel de acceso y monopolio que tienen empresas como meta (que si bien no es una pagina de juegos y apuestas como decía en la pregunta anterior pre establece lógicas de consumos y satisfacción instantánea que facilitan el accesos a estas dinámicas de juego). En cuanto a las familias y comunidades es sumamente relevante considerar la inversión de una gran cantidad de tiempo muy preciado para una época vital como la adolescencia y su periodo previo. En estas etapas las personas permanecen vulnerables a ciertas situaciones debido a que no se han terminado de desarrollar las habilidades y estrategias para autovalerse en la vida. Es esperable que NNyA puedan forjar las primeras herramientas de socialización y de relación con su entorno, habilidades que se desarrollan durante la convivencia, la tolerancia hacia los demás, la responsabilidades ligadas al bien común, valores como la solidaridad y la empatía que son importantes; bienes sociales y culturales a adquirir en estas primeras etapas de socialización. También la incorporación de capacidades para sobreponerse a diferentes problemáticas o responsabilidades que pueden surgir en cualquier dinámica social y en particular luego en la adultez, los llamados mecanismos de afrontamiento (la posibilidad de adaptarse u oponerse a ciertas circunstancias y resolver situaciones problemáticas).</p>	

<p>2 ¿Existen leyes o normativas específicas que regulen las casas de apuestas, casinos o máquinas tragamonedas en la provincia? ¿Cómo se controla su cumplimiento?</p>	<p>Sí, existen. En la provincia de La Pampa, la regulación de las casas de apuestas, casinos y máquinas tragamonedas se basa en un conjunto de leyes y normativas diseñadas para controlar y supervisar la explotación de los juegos de azar. Leyes y normativas principales: • Ley N° 408: establece la prohibición general de la explotación de juegos de azar en todo el territorio provincial, salvo que estén expresamente autorizadas por la ley. • Ley N° 1239: autoriza al Poder Ejecutivo Provincial a abrir un casino que incluya juegos como ruleta, juegos de cartas, dados u otros juegos de azar. • Código Fiscal de La Pampa: especifica la base imponible y las alícuotas aplicables a la explotación de casinos, estableciendo una alícuota del 8,20% más una sobretasa del 2,4%. Organismos de control y su funcionamiento: • Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social (DAFAS): actúa como el organismo regulador de los juegos de azar en la provincia. Es responsable de recaudar las apuestas a través de una amplia red de comercialización que incluye más de 500 puntos de venta. Además, DAFAS distribuye trimestralmente las utilidades entre organismos gubernamentales según lo establecido por la ley. • Instituto de Seguridad Social (ISS) : Según la Ley N° 1239, el ISS es la autoridad de aplicación encargada de la administración y fiscalización de los casinos y otros juegos de azar autorizados en la provincia. • Estos organismos implementan sistemas de gestión de calidad orientados a garantizar una administración eficiente y transparente de los recursos provenientes de los juegos de azar, contribuyendo al desarrollo social de la provincia. En resumen, la provincia de La Pampa cuenta con un marco legal y organismos específicos dedicados a regular y supervisar la actividad de las casas de apuestas, casinos y máquinas tragamonedas, asegurando su funcionamiento dentro de los parámetros legales establecidos.</p>	<p>Sí, en la provincia de La Pampa existen leyes y normativas específicas que regulan las casas de apuestas, casinos y máquinas tragamonedas. Algunas de las leyes más relevantes son: Ley Provincial N° 1239: Esta ley autoriza y regula los juegos de azar en la provincia. Establece que el Instituto de Seguridad Social de La Pampa es la autoridad de aplicación y se encarga de la explotación, dirección y administración de las salas de juego También se prohíbe la apertura y funcionamiento de casinos y salas de juego sin la autorización expresa de la Cámara de Diputados de la provincia Ley Provincial N° 408: Prohíbe la explotación de juegos de azar no autorizados en todo el territorio de la provincia. Esta ley establece sanciones para quienes operen juegos de azar sin la debida autorización Ley Provincial N° 2954: Sancionada en 2017, esta ley establece el marco legal para la explotación, administración y control de los juegos de azar online en la provincia. La Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social (DAFAS) es la entidad encargada de regular y supervisar esta actividad El cumplimiento de estas leyes se controla a través de varias medidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Supervisión y control: El Instituto de Seguridad Social y la DAFAS supervisan y controlan el funcionamiento de las salas de juego y las plataformas de apuestas online • Sanciones: Se imponen multas y otras sanciones a quienes operen juegos de azar sin autorización • Colaboración interinstitucional: Se establecen convenios de colaboración con otras instituciones para asegurar el cumplimiento de las normativas <p>Estas medidas buscan garantizar un entorno seguro y regulado para los juegos de azar en la provincia.</p>	<p>La provincia tiene sancionada desde el año 2017 la Ley N° 2974 de Prevención y Sanción del juego de azar ilegal. El Instituto de Seguridad Social de la provincia de La Pampa, a través de la Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social (DAFAS), es su Autoridad de Aplicación</p>	<p>Existe normativa específica en la Provincia que regula el juego de azar y que pone en cabeza de DAFAS (Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social, dependiente del Instituto de Seguridad Social de la Provincia) el control de su cumplimiento.</p>	<p>Si existen. El Instituto de Seguridad Social de la provincia tiene una Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social que sería el ente a cargo de ese contralor, entiendo que realizan inspecciones y requieren rendiciones los habilitados por ellos y denuncian o participan en denuncias penales hacia sitios de apuestas clandestinos o sin habilitación de Seguridad Social de la provincia. Desconozco si tienen más mecanismos de contralor al momento.</p>	<p>2.En este marco, ¿considera necesario actualizar las leyes vigentes sobre juegos de azar y apuestas online para abordar los desafíos relacionados con la problemática de la ludopatía entre las juventudes?</p> <p>Sin duda. Para ser eficiente cualquier marco legal debe ir adaptándose a los cambios que operan en la realidad. La complejidad que presentan estos temas que están mediados por las tecnologías es que mutan a una velocidad que es prácticamente imposible de seguir por los tiempos legislativos. Por eso creo que el desafío es consolidar una norma que aborde con la mayor profundidad posible la problemática, en todas sus aristas, pero que tenga la flexibilidad suficiente para adecuarse a cambios que pudieran ocurrir a futuro. Por supuesto que no siempre es posible. Por mi parte, el año pasado presenté en el Senado un proyecto de ley que crea Plan Nacional de prevención y abordaje integral del abuso, consumo problemático y adicción a juegos de azar y apuestas en entornos digitales, que intenta construir herramientas para abordar la cuestión. No es la única iniciativa, hay proyectos de varios colegas de distintas fuerzas políticas, lo que demuestra también la dimensión del problema y la preocupación que genera en muchos de los que tenemos responsabilidades institucionales.</p>
---	--	--	---	--	---	---

<p>3.¿Qué políticas públicas se han impulsado desde el gobierno provincial para limitar el acceso de menores a los juegos de apuestas, ya sean online o presenciales?</p>	<p>Reseño la respuesta junto a la correspondiente a la consigna 4</p>	<p>En la provincia el gobierno ha implementado varias políticas públicas que buscan crear un entorno más seguro para los menores y reducir el riesgo de adicción a los juegos de apuestas, siempre reconociendo la dificultad subyacente y propiciando el cuidado que merece. Un dato mas que importante para entender las políticas públicas implementadas por el gobierno provincial es que La Pampa fue la primera provincia en judicializar el efecto de las apuestas online en los adolescentes. Algunas de las principales iniciativas se han impulsado desde el gobierno provincial incluyen:</p> <ol style="list-style-type: none"> Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de Consumos Problemáticos y Adicción a Videojuegos, Juegos en Línea, de Azar y Apuestas en Entornos Digitales: Este programa, creado por el gobernador Sergio Ziliotto, tiene como objetivo prevenir y tratar la adicción a los juegos de azar y electrónicos en niños, niñas y adolescentes. El programa es interministerial e involucra a los Ministerios de Educación, Salud, Conectividad y Modernización, Desarrollo Social y Derechos Humanos, y Seguridad y Justicia Charlas y actividades educativas: Se han desarrollado charlas y actividades educativas en escuelas secundarias para concientizar a estudiantes, docentes y padres sobre los riesgos asociados con los juegos de apuestas. Estas actividades están diseñadas para visibilizar y prevenir el consumo problemático Denuncias y control de sitios ilegales: La Fiscalía de Estado ha radicado denuncias en el Ministerio Público Fiscal para identificar y cerrar sitios de apuestas y juegos que operan de manera ilegal en la provincia Colaboración interinstitucional: El programa cuenta con la colaboración de diversas entidades, incluyendo el Instituto de Seguridad Social a través de la Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social (DAFAS), para asegurar una implementación efectiva de las políticas y medidas preventivas. 	<p>El Gobierno de La Pampa creó por Decreto N° 2559-2024 el "Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de consumos problemáticos y adicción a videojuegos, juegos en línea, de azar y apuestas en entornos digitales de niñas, niños y adolescentes". El desarrollo del programa es 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 invitó 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.</p>	<p>Además mediante el Decreto 2560/24 el Gobernador Sergio Ziliotto, autorizó a la Fiscalía de Estado a efectuar todas las acciones extrajudiciales y/o judiciales y/o penales pertinentes. La denuncia penal realizada por el gobierno pampeano en conjunto con el Defensor Provincial de Niños, niñas y adolescentes tuvo como objetivo identificar e investigar a todos aquellos que, a través de whatsapp, redes sociales, páginas y sitios de internet ilegales permiten los juegos de azar y apuestas virtuales o en línea, y por el otro, solicitar se dicten las medidas jurisdiccionales pertinentes a fin de que en el ámbito de la Provincia se bloqueen de Internet, incluyendo redes sociales, todo tipo de publicidad, páginas web, aplicación y/o juegos de apuestas on line no autorizadas que permiten el acceso a niños, niñas y adolescentes.</p> <p>Además del bloqueo de los 280 sitios ilegales encontrados, el Ministerio de Conectividad y Modernización bloqueó las páginas de Internet que forman parte de la denuncia presentada por la Fiscalía de Estado en todos los sistemas de internet que presta la provincia a organismos públicos y Wifi libre.</p>	<p>A través del Decreto N°: 2554/24 de julio del 2024 se creó el Programa Provincial de Prevención y abordaje integral de los consumos problemáticos y adicciones a niños, niñas y adolescentes a videojuegos, juegos en línea y de azar y apuestas en entornos digitales de niños niñas y adolescentes. El cual involucra una gran cantidad de acciones de diferentes ministerios. Luego del mencionado programa se promulgó la LEY provincial N° 3597 de "PREVENCIÓN Y ABORDAJE INTEGRAL DEL CONSUMO problemático DE JUEGOS DE APUESTAS DIGITALES EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTE" la cual se encuentra en proceso de reglamentación ya que fue aprobada en diciembre 2024. Por último La Fiscalía de Estado radicó una denuncia junto a la Defensoría Provincial de NNyA y el Instituto de Seguridad Social a través de la Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social (DAFAS) en el expediente judicial ante el Ministerio Público Fiscal pampeano. En la demanda se pide identificar e imputar a las personas que promueven el juego virtual ilegal y bloquear las plataformas donde son publicitados. e n infracción al artículo 301 bis del Código Penal, que establece que: "será reprimido con prisión de tres a seis años el que explotare, administrare, operare o de cualquier manera organizare, por sí o a través de terceros, cualquier modalidad o sistema de captación de juegos de azar sin contar con la autorización pertinente emanada de la autoridad jurisdiccional competente.</p>	<p>3.¿Qué medidas legislativas propone para garantizar que las empresas de juegos de azar cumplan con responsabilidad social y promuevan prácticas éticas para evitar que menores de 18 años hagan apuestas?</p> <p>Mi proyecto incorpora un título específico destinado a las obligaciones que deben cumplir los sitios y plataformas de juegos de azar y apuestas en línea. En primer lugar deberán incorporar sistemas de identificación digital para determinar que la persona que ingresa sea mayor de edad, y para otras transacciones como por ejemplo el ingreso de dinero. Por otro lado, sólo se podrá habilitar el ingreso y/o egreso de dinero a través de tarjetas de débito, crédito o billeteras virtuales cuya titularidad se corresponda con la persona registrada. Y por último establecemos la obligación de estos sitios de incorporar en pantalla de forma permanente mensajes de alerta para la persona usuaria. Allí se debe informar con actualización inmediata el tiempo de permanencia, la cantidad de dinero ingresado, y la prohibición de la participación de menores de 18 años. Se definió, asimismo, que los incumplimientos sean sancionados con el régimen que establece la Ley de Defensa del Consumidor, y que las multas que se perciban a raíz de ello sean destinadas a financiar las campañas y capacitaciones que contempla el Plan.</p> <p>4.¿Apoya la implementación de límites estrictos a la publicidad de juegos de azar y apuestas, especialmente aquella dirigida a jóvenes y menores de edad?</p> <p>Definitivamente. Mi propuesta legislativa prohíbe todo tipo de publicidad que esté dirigida, directa o indirectamente, a niñas, niños y adolescentes, o la realización de actividades que estén destinadas a la persuasión o incitación al juego de este grupo de personas en los ámbitos que frecuentan. Si está prohibido que los menores de 18 participen en este tipo de actividades, la publicidad dirigida a ese segmento poblacional no tiene sentido. Excepto que alguien esté lucrando ilegalmente con ello. Sería una especie de confesión de parte que alguien se opusiera a prohibir este tipo de publicidad.</p>
<p>4.¿Qué programas de prevención de la ludopatía existen actualmente en la provincia? ¿Quiénes pueden acceder a ellos?</p>	<p>La provincia de La Pampa ha implementado diversas leyes, decretos y programas destinados a regular los juegos y apuestas, enfocándose especialmente en la prevención y tratamiento de consumos problemáticos y adicciones en niñas, niños y adolescentes en entornos digitales. A continuación, se detallan las principales iniciativas y las autoridades responsables de su aplicación: Leyes y Decretos: • Ley N.º 2513 (2009): incluye dentro de las políticas de salud de la provincia la ejecución</p>	<p>Existe el Programa de Concientización y Prevención sobre los Riesgos de las Apuestas Online, que fue creado por el gobernador Sergio Ziliotto y aprobado por la Legislatura pampeana, donde se trabaja en todas las áreas de gobierno en conjunto para tomar las acciones correspondientes. Este programa está destinado a jóvenes y adolescentes y busca informar sobre los riesgos de las apuestas online y promover hábitos saludables y los mencionados en el ítem</p>		<p>En el mes de Julio del año 2024 a través del Decreto 2559/24 se creó el Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de Consumos Problemáticos y Adicción a Videojuegos, Juegos en línea, de Azar, y Apuestas en Entornos Digitales de niñas, niños y adolescentes.</p>	<p>El programa antes mencionado, "Programa Provincial de Prevención y abordaje integral de los consumos problemáticos y adicciones a niños, niñas y adolescentes a videojuegos, juegos en línea y de azar y apuestas en entornos digitales de niños niñas y adolescentes. El cual involucra una gran cantidad de acciones de diferentes ministerios." Es un programa de amplio espectro que involucra campañas, capacitaciones, control de acceso en diferentes espacios</p>	<p>5.¿Qué acciones legislativas propone para prevenir y concientizar sobre los riesgos de la ludopatía, especialmente entre jóvenes y adolescentes?</p> <p>El plan que propongo incorpora contenidos directamente a la currícula escolar en todos los niveles y modalidades del sistema educativo. Es fundamental que las juventudes accedan a contenidos de calidad vinculados al uso responsable de las TICs, a la protección de sus datos personales, la prevención del</p>

	<p>de acciones tendientes a prevenir y tratar la adicción a los juegos de azar y electrónicos, conocida como ludopatía.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ley N.º 1239 (1990): autoriza y reglamenta los juegos de azar en la provincia, prohibiendo la apertura y funcionamiento de casinos, salas y locales de juegos de azar sin la autorización expresa de la Cámara de Diputados, previo informe del Instituto de Seguridad Social. • Ley N.º 408: prohíbe en todo el territorio provincial la realización de juegos de loterías y otros de azar no autorizados, estableciendo multas y penas de prisión para quienes infrinjan esta normativa. <p>Programas y acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de Consumos Problemáticos y Adicción a Videojuegos, Juegos en Línea, de Azar y Apuestas en Entornos Digitales de Niñas, Niños y Adolescentes (2024): creado por el gobernador Sergio Ziliotto, este programa tiene como objetivo la prevención y el abordaje integral e interdisciplinario del abuso, consumo problemático y adicción de menores a videojuegos y juegos de azar en entornos digitales. El desarrollo del programa es interinstitucional, involucrando a los Ministerios de Educación, Salud, Conectividad y Modernización, Desarrollo Social y Derechos Humanos, Seguridad y Justicia, así como al Instituto de Seguridad Social a través de la Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social (DAFAS) Creado por el gobernador Sergio Ziliotto, este programa tiene como objetivo la prevención y el abordaje integral e interdisciplinario del abuso, consumo problemático y adicción de menores a videojuegos y juegos de azar en entornos digitales. El desarrollo del programa es interinstitucional, involucrando a los Ministerios de Educación, Salud, Conectividad y Modernización, Desarrollo Social y Derechos Humanos, Seguridad y Justicia, así como al Instituto de Seguridad Social a través de la Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social (DAFAS). • Denuncia Penal contra Juegos Ilegales (2024): la Fiscalía de Estado, autorizada por el Decreto 2560/24, radicó una denuncia en el Ministerio Público Fiscal para identificar e investigar sitios de apuestas y juegos que operan ilegalmente en La Pampa, especialmente aquellos que permiten el acceso de menores. • Programa de Concientización y Prevención sobre los Riesgos de las Apuestas Online (2024): la Legislatura pampeana sancionó un proyecto que crea este programa, destinado a jóvenes y adolescentes, con el fin de establecer un marco normativo para la prevención y abordaje integral del consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales Autoridades de Aplicación y Organismos de Control: • Ministerios Provinciales: los Ministerios de Educación, Salud, Conectividad y Modernización, Desarrollo Social y Derechos Humanos, Seguridad y Justicia son responsables de implementar y coordinar las acciones previstas en los programas de 	<p>anterior, que además están abiertos a toda la comunidad, pero se enfocan especialmente en los jóvenes y adolescentes, quienes son más vulnerables a desarrollar problemas de ludopatía. Las actividades y recursos están disponibles en escuelas, centros comunitarios y a través de plataformas digitales.</p>			<p>públicos y escuelas,etc. Además DAFAS tiene un programa que se llama juego responsable más dirigido a adultos donde se trabajan las exclusiones a casinos y un abordaje psicoterapéutico.</p>	<p>consumo problemático de apuestas y los riesgos que implican todas estas cuestiones, que quizá no terminan de percibirse en concreto o se subestiman. En este sentido, nos pareció importante incluir la participación de las familias y/o referentes afectivos de niñas, niños y adolescentes para que puedan ser parte del proceso de sensibilización. También se contemplan instancias de formación gratuita destinadas a docentes con el objetivo de facilitar herramientas conceptuales para abordar estos temas en las aulas.</p>
--	--	--	--	--	--	---

	<p>prevención y tratamiento de adicciones relacionadas con juegos y apuestas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instituto de Seguridad Social (ISS) y DAFAS: el ISS, a través de DAFAS, colabora en la implementación de programas y acciones relacionadas con la prevención y control de la ludopatía y el juego ilegal. - Fiscalía de Estado: encargada de realizar acciones legales contra sitios de apuestas y juegos que operan ilegalmente en la provincia, protegiendo especialmente a los menores de edad. - Defensoría de Niñas, Niños y Adolescentes: participa activamente en la protección de los derechos de los menores, colaborando en la implementación de programas y acciones preventivas contra las adicciones al juego. Estas iniciativas reflejan el compromiso de la provincia de La Pampa en abordar de manera integral la problemática de las adicciones al juego en entornos digitales, especialmente entre la población joven, mediante la implementación de políticas públicas, programas de prevención y la colaboración interinstitucional. 					
<p>5. ¿Hay centros de atención especializados en tratar la adicción al juego entre las juventudes? En el caso de contar con los mismos: ¿Son gratuitos o tienen algún costo?</p>	<p>En cuanto a centros especializados en el tratamiento de la adicción al juego para jóvenes en La Pampa, normativamente no se especifica la existencia de instituciones públicas gratuitas dedicadas exclusivamente a este fin. Sin embargo, sí existen centros públicos y de gestión privada que ofrecen servicios de rehabilitación para diversas adicciones, incluyendo la ludopatía. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La Subsecretaría de Salud Mental de La Pampa prevé distintos espacios y dispositivos públicos que ofrecen tratamientos, como Centros de Día y dispositivos de internación voluntaria en los centros de salud mental de los Hospitales Favalaro de Santa Rosa y Centeno de General Pico. - Centro de Tratamiento y Terapias de Adicciones en Santa Rosa: Ofrece servicios de rehabilitación para distintas adicciones, incluyendo el juego compulsivo. - Centro de Adicciones y Recuperación de Adictos La Reforma: brinda apoyo para diversas adicciones, entre ellas la ludopatía. - Centro de Adicciones en Calefú: ofrece tratamientos ambulatorios y de internación para distintas adicciones, incluyendo el juego. - Centro de la Fundación Guadalupe en Santa Rosa: ofrece tratamientos ambulatorios y de internación para distintas adicciones, incluyendo el juego. - Centro de la Fundación RUMEN en General Pico: ofrece tratamientos ambulatorios y de internación para distintas adicciones, incluyendo el juego. - Dado que estos centros son de gestión privada, es probable que sus servicios tengan algún costo asociado. Se recomienda contactar directamente a estas instituciones para obtener información detallada sobre los costos y modalidades de tratamiento. Para acceder a servicios gratuitos, se sugiere comunicarse con las autoridades sanitarias 	<p>Si, hay centros de atención especializados, pero, por el momento, solo contamos con centros que operan bajo modelo privado. Estos centros funcionan con el sustento del gobierno provincial, lo que permite que sean gratuitos para la población.</p>		<p>La atención está a cargo de la Subsecretaría de Salud Mental y Adicciones dependiente del Ministerio de Salud, y el mismo es gratuito.</p>	<p>Existen Centros de día especializados en el abordaje de consumos problemáticos hay cinco en la provincia, además de efectores de salud mental en los Centros de Salud de toda la provincia con ellos se trabaja en reforzar la formación en esta temática para garantizar abordajes comunitarios y con la familia que puedan ser complementarios a los de Centros de Día Comunitarios</p> <p>Link de mapa de georreferencia de la red de Recursos de salud mental de la provincia: https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=1LstvtR2FjpaVzmm_qo3tALrfl-t6kyEi&ll=-37.19237187157844%2C-65.8398226&z=7</p>	<p>7. ¿Es posible desde el ámbito legislativo acompañar propuestas para ampliar el acceso a tratamientos psicológicos y médicos gratuitos para personas jóvenes con problemas de adicción al juego?</p> <p>Al momento de estudiar las alternativas de abordaje que incorporaríamos en la propuesta nos pareció que lo más conveniente era incluir el tratamiento en los mecanismos y estructuras ya existentes. Tenemos vigente la Ley 26.934 que crea el Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos (Plan IACOP) que contempla la cobertura integral de tratamientos médicos y psicológicos. Incorpora las prestaciones al Programa Médico Obligatorio y establece la obligatoriedad de obras sociales y prepagas de cubrir por completo los costos de ese tratamiento. Y además considera como consumo problemático aquellos que están mediados o no por alguna sustancia, incorporando explícitamente las conductas compulsivas hacia el juego o las nuevas tecnologías. Por eso nos pareció adecuado enmarcar aquí el tratamiento</p> <p>8. ¿Apoyaría la creación de un fondo nacional destinado exclusivamente a la prevención y tratamiento de la ludopatía? ¿Qué fuentes de financiamiento consideraría adecuadas?</p> <p>En mi propuesta no lo incluimos. No estoy seguro de que sea una buena alternativa. Pienso en las dificultades que tendríamos si quisiéramos crear un fondo específico para cada ley de este estilo, no son infinitas las fuentes de recursos a las que podríamos recurrir para ello. Y además en un tema como éste, en el que se cruzan distintos ámbitos, muchos de los cuales ya tienen partidas presupuestarias específicas, como es el caso</p>

	<p>locales o con el Ministerio de Salud de La Pampa, ya que podrían ofrecer programas o derivaciones a centros especializados en el tratamiento de la adicción al juego para jóvenes sin costo.</p>					<p>de salud y educación. De todas formas no lo descarto, esta podría ser una de esas cuestiones que se termina de definir en el intercambio con los pares, con especialistas, con los propios sujetos a los que apunta la norma, intercambio que en general tiene lugar en el ámbito de las comisiones en las que se tratan los proyectos.</p>
<p>6. ¿Cómo se articula el trabajo entre el gobierno provincial, organizaciones no gubernamentales y el sector privado para abordar este problema?</p>	<p>Mediante el Sistema Integrado de Salud, y en el caso de la gestión público-privada de las intervenciones, por derivación profesional y convenios interjurisdiccionales.</p>	<p>Se articula a través de una colaboración estrecha entre el gobierno provincial, organizaciones no gubernamentales (ONGs) y el sector privado. Aquí detallo cómo se lleva a cabo esta colaboración en relación al conocimiento que tengo:</p> <p>1. Gobierno Provincial: El gobierno de La Pampa, a través de diversas entidades como el Instituto de Seguridad Social y la Dirección de Ayuda Financiera para la Acción Social (DAFAS), lidera la implementación de programas de prevención y tratamiento de la ludopatía. Las Organizaciones No Gubernamentales (ONGs) también juegan un papel crucial en la prevención y tratamiento de la ludopatía. Colaboran con el gobierno en la implementación de programas educativos y de apoyo, y ofrecen servicios de asesoramiento y tratamiento para personas afectadas por la adicción al juego. Por otra parte, como ya mencioné, el Sector Privado especialmente aquellas relacionadas con la tecnología y los juegos de azar, también participan en estas iniciativas. Algunas empresas colaboran con el gobierno y las ONGs para desarrollar campañas de responsabilidad social y promover prácticas de juego responsable</p> <p>Mesas Interinstitucionales: Se han creado mesas interinstitucionales que reúnen a representantes del gobierno, ONGs y el sector privado para coordinar esfuerzos y desarrollar estrategias conjuntas. Estas mesas permiten una comunicación fluida y la implementación de acciones coordinadas para abordar la ludopatía de manera integral. Esta colaboración intersectorial es fundamental para abordar de manera efectiva la problemática de la ludopatía, asegurando que se implementen medidas preventivas y de tratamiento adecuadas y accesibles para toda la comunidad.</p>			<p>Las articulaciones se comienzan a realizar a medida que desde el gobierno provincial se realiza el decreto de la creación del Programa y sumado a la Ley N° 3597 reciente se deberá aún más profundizar la articulación de trabajo conjunto. En principio ser replicadores de las campañas preventivas, además de poder establecer formaciones que impliquen a los sectores de nivel privado y organizaciones sociales que trabajen en la temática</p>	<p>10. ¿Cómo ve la colaboración entre el Estado, el sector privado y organizaciones no gubernamentales para brindar apoyo integral a las personas jóvenes afectadas por la ludopatía?</p> <p>En el caso de mi provincia tenemos una larga tradición de colaboración con el sector privado, sobre todo en términos de desarrollo productivo, pero también en cuestiones vinculadas al desarrollo de la comunidad, por lo que estimo que esta no será la excepción. Además en el contexto de la presentación de mi proyecto de ley se han contactado con mi despacho algunas empresas que han realizado valiosos aportes en base a su experiencia. Por lo que soy optimista al respecto.</p> <p>11. ¿Apoya la idea de que estas empresas destinen un porcentaje de sus ganancias a programas de prevención y tratamiento?</p> <p>En lo personal, sí. Pero también soy consciente de que es un tema un poco más delicado y un debate que genera controversias. Son cuestiones que se terminan de definir teniendo en consideración el contexto, la relación de fuerzas entre los actores intervinientes, de manera tal que lo que termine incluido en el texto no implique un bloqueo al avance del proyecto en su tratamiento legislativo. Ello no implica por supuesto renunciar a lo que consideramos necesario para intentar dar la mejor respuesta al problema que se aborda. Pero sí es importante encontrar la forma de definir el mejor abordaje que tenga posibilidades de ser aprobado.</p>

<p>7. ¿Se ofrecen campañas de concientización en escuelas, comunidades o medios de comunicación para educar sobre los riesgos del juego compulsivo?</p>	<p>En la provincia de La Pampa, se han implementado diversas iniciativas para concientizar y educar sobre los riesgos del juego compulsivo, especialmente enfocadas en niños, niñas y adolescentes. A continuación, se detallan algunas de las principales campañas y programas desarrollados en escuelas, comunidades y medios de comunicación:</p> <ol style="list-style-type: none"> Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de Consumos Problemáticos y Adicción a Videojuegos y Juegos en Línea Este programa, impulsado por el gobierno de La Pampa, tiene como objetivo prevenir y abordar de manera integral e interdisciplinaria el abuso, consumo problemático y adicción de niños, niñas y adolescentes a videojuegos, juegos en línea, de azar y apuestas en entornos digitales. La iniciativa busca proteger los derechos y el bienestar de los menores frente a estas problemáticas. Denuncias contra Sitios de Apuestas Ilegales En el marco de las acciones preventivas, la Fiscalía de Estado de La Pampa presentó denuncias para identificar y cerrar sitios de apuestas y juegos que operan ilegalmente en la provincia. Esta medida busca reducir el acceso de menores a plataformas de juego no autorizadas y proteger su integridad. Proyectos Legislativos para la Prevención de la Ludopatía Infantil La Cámara de Diputados de La Pampa ha trabajado en proyectos de ley destinados a crear un marco normativo integral para la prevención y abordaje del consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales en niños, niñas y adolescentes. Estas iniciativas buscan establecer medidas preventivas, regulatorias y de intervención para salvaguardar el bienestar de los menores. Campañas de Concientización en Medios de Comunicación y Comunidades Se han llevado a cabo campañas de difusión pública en diversos medios y canales para concientizar sobre los peligros de la ludopatía y los juegos de azar ilegales. Estas campañas incluyen talleres escolares para visibilizar el problema y fomentar el diálogo entre adolescentes y adultos responsables. Participación en Congresos Nacionales sobre Prevención de la Ludopatía Representantes de La Pampa han participado en congresos nacionales, como el organizado por la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR), donde se abordan estrategias y medidas para la prevención de la ludopatía, especialmente entre menores. Estos eventos permiten compartir experiencias y fortalecer las políticas públicas provinciales en la materia. Estas iniciativas reflejan el compromiso de La Pampa en la prevención y concientización sobre los riesgos del juego compulsivo, buscando proteger a las nuevas generaciones y promover un entorno seguro y saludable. 	<p>Si, se ofrecen campañas como parte de un esfuerzo integral para reducir la incidencia de la ludopatía y promover hábitos de juego responsable entre los jóvenes y la comunidad en general. En las escuelas se realizan charlas y actividades educativas para concientizar a alumnos y a padres sobre los riesgos, también existen talleres a través de los programas provinciales que mencioné antes, y desde los medios de comunicación se utilizan plataformas digitales y redes sociales para difundir la prevención y concientización.</p>		<p>Se elaboró una Guía de Recomendaciones para personas adultas al cuidado de niños, niñas y adolescentes en el uso de internet y plataformas de juego on line. Se realizan talleres en todos los establecimientos educativos de nivel secundario de la provincia.</p>	<p>Se realizó un trabajo de relevamiento, con grupos focales a diferentes perfiles producto a partir del cual se elaboraron los contenidos y ya se iniciaron campañas gráficas desde el gobierno provincial, en principio, tienen como objetivo visibilizar y concientizar sobre la temática. Está en proyección seguir avanzando en la campaña en la vía pública y luego sectorizada, es decir para jóvenes, familias, educadores.</p>	<p>6.¿Cómo evalúa la implementación de programas educativos en escuelas y comunidades para abordar esta problemática</p> <p>Me parece que es una de las aristas fundamentales del abordaje que requiere esta problemática. Lo principal es poner a disposición de los jóvenes y de la comunidad toda la información disponible y hacer foco en los riesgos, en la forma en que el consumo problemático puede trastocar todos los aspectos de su vida y afectar también a las de sus familias. Y promover para este y todos los ámbitos la toma de decisiones informadas</p>
<p>8. ¿La provincia recibe apoyo del gobierno nacional u otras organizaciones para abordar la ludopatía?</p>	<p>Desconozco.</p>	<p>Actualmente, el gobierno nacional, no destina fondos para abordar la ludopatía, a contrario de esto ha quitado recursos que afectan directamente a los servicios esenciales como lo son la salud</p>	<p>No, no recibe apoyo del gobierno nacional en esta temática</p>	<p>No hay ningún trabajo en este tema que lleve adelante el Gobierno Nacional,</p>	<p>Desde el gobierno Nacional a través de SEDRONAR desde la Dirección de prevención y cuidados fuimos convocados desde la Subsecretaría de Salud Mental y Adicciones a participar de</p>	<p>8.¿Apoyaría la creación de un fondo nacional destinado exclusivamente a la prevención y tratamiento de la ludopatía? ¿Qué fuentes de financiamiento consideraría adecuadas?</p>

				es más el Gobierno Nacional ha desmantelado la Ex SENAF y desfinanciado la totalidad de los Programas Nacionales que desde allí se ejecutaban.	mesas de trabajo sobre consumos problemáticos digitales y apuestas en línea, donde se intercambiaron experiencias, trabajos, y se realizaron relevamientos sobre la temática, pero aun no tenemos un relevamiento general o informe del mismo.	En mi propuesta no lo incluímos. No estoy seguro de que sea una buena alternativa. Pienso en las dificultades que tendríamos si quisiéramos crear un fondo específico para cada ley de este estilo, no son infinitas las fuentes de recursos a las que podríamos recurrir para ello. Y además en un tema como éste, en el que se cruzan distintos ámbitos, muchos de los cuales ya tienen partidas presupuestarias específicas, como es el caso de salud y educación. De todas formas no lo descarto, esta podría ser una de esas cuestiones que se termina de definir en el intercambio con los pares, con especialistas, con los propios sujetos a los que apunta la norma, intercambio que en general tiene lugar en el ámbito de las comisiones en las que se tratan los proyectos. 12. ¿Qué opina sobre la creación de un observatorio nacional que monitoree el impacto del juego en la sociedad? Puede ser una buena alternativa. En la actualidad no tenemos estadísticas oficiales específicas, que son fundamentales para tener verdadera dimensión del problema, y porque creo que las mejores políticas públicas son las que se basan en evidencia. En mi iniciativa se incorpora dentro de las acciones que contempla el Plan el desarrollo de herramientas de relevamiento epidemiológico sobre consumo problemático de juegos de azar y apuestas en línea específicamente en niños, niñas y adolescentes. Pero un observatorio podría resultar útil no sólo en términos de diagnóstico de situación sino también para evaluar, a posteriori, el impacto de las intervenciones públicas.
9. ¿Existe coordinación con otras provincias para compartir estrategias y mejores prácticas en la lucha contra la ludopatía en personas jóvenes?	Sí, con todas las provincias limítrofes y con el Estado Nacional.	Desconozco que exista coordinación entre provincias para compartir estrategias y mejores prácticas en lucha contra la ludopatía en personas jóvenes. Tengo conocimiento de que el senador nacional Pablo Bensúsán presentó un Proyecto de Ley que busca prevenir y abordar integralmente el abuso, consumo problemático y adicción de niñas, niños y adolescentes (NNyA) a juegos de azar y apuestas en entornos digitales. Dicho "Plan Nacional de Prevención y Abordaje Integral del Abuso, Consumo Problemático y Adicción a Juegos de Azar y Apuestas en Entornos Digitales" propone distintas herramientas y estrategias para luchar contra esta problemática tan creciente en la actualidad de nuestro país.			Aún no existe coordinación específica para realizar con otras provincias algún trabajo específico del tema, sin embargo a través de las mesas federales que se establecieron el año pasado, se pudo visibilizar el trabajo de cada provincia y eso nos enriqueció a todos los que participamos. Somos una de las provincias que más recorrido y acciones concretas (Programa y Ley provincial) hemos tenido	9. ¿Es posible mejorar la coordinación entre el gobierno nacional, provincial y municipal, para ofrecer servicios integrales de rehabilitación y fomentar acciones de concientización? Es necesario. Me gustaría decir que sí, que es posible, pero el contexto actual, el accionar del gobierno nacional, sus prioridades y la forma que tiene de relacionarse con las provincias me generan dudas. No estoy seguro de que la actual administración tenga intenciones de colaborar o coordinar acciones con las jurisdicciones. O de ocuparse de cuestiones socio-sanitarias elementales para el bienestar de la población. Los hechos parecen demostrar exactamente lo contrario.
10. ¿Cuáles han sido los mayores desafíos que enfrentó la provincia al implementar políticas contra la ludopatía?	Ya fueron referidos en las respuestas anteriores	Bajo mi punto de vista, los mayores desafíos que enfrentó la provincia al implementar políticas contra la ludopatía han sido la carencia de normativas para poder regular los juegos online, la desinformación que existía sobre esta temática y la crisis económica que	Desde la experiencia de los foros, el mayor desafío fue abordar la temática no desde la teoría, o desde lo académico, desde la salud, sino de la concientización y desde la participación de los jóvenes en primera persona.		A nivel provincial no se presentaron dificultades, fue decisión del gobernador que se avance en este tema. Los mayores desafíos se plantean a nivel Nacional ya que todavía no existe legislación en esta temática, además de un punto muy importante como las	13. ¿Cuáles considera que serán los máximos desafíos que tendrán los legisladores nacionales durante los próximos años, en la Argentina, para regular y controlar que los juegos de apuestas no afecten a las juvenitudes?

		siempre afecta directamente en la vida de las juventudes.			publicidades, y las páginas ilegales de juego.	El principal desafío, el más básico, es lograr los consensos necesarios que permitan la sanción de una ley. El marco regulatorio es clave. Para ello tenemos que garantizar un ámbito de debate serio y participativo. Es fundamental escuchar a los jóvenes y conocer sus perspectivas y necesidades. Lo mismo con las organizaciones de la sociedad civil que se ocupan de estos temas y en muchas ocasiones llegan a los lugares a los que todavía no llegó el Estado. Y una vez que contemos con la ley comprometernos a hacer un seguimiento de la implementación. Tenemos herramientas para ello. Porque es posible que lo que consideramos una buena ley no tenga los efectos prácticos esperados, o tenga impactos no deseados. Esas son cuestiones que surgen cuando la ley se vuelve operativa, y nuestro trabajo es detectarlas y eventualmente corregirlas.
11. ¿Qué resultados se han obtenido hasta ahora con las iniciativas implementadas? ¿Se han reducido los casos de ludopatía?	Se han desacelerado, en varias localidades han descendido y se tiene la confianza de que la sustentabilidad en las políticas públicas llevadas adelante producirá efectos positivos en esta materia, siendo de mucha importancia el bloqueo de páginas ilegales por medio del Ministerio de Conectividad en las redes WiFi que dependen de dicho organismo en todo el territorio provincial, y que alcanza a escuelas, organismos públicos, plazas y otros espacios de uso público, como así también Salones de Usos Múltiples, clubes sociales, etcétera.	Desconozco resultados reales, en relación con que no he tenido números reales de la situación, si percibo mayor cantidad de información en distintos lugares e instituciones y entiendo que el programa provincial ha tenido un rol fundamental en estas acciones de difusión.	En relación a esta primera parte de la pregunta, los resultados en las iniciativas implementadas fueron positivos. Principalmente en los foros regionales llevados a cabo en todo el territorio de la provincia, donde surgió la necesidad desde el punto de vista preventivo, no como una problemática a resolver, surge desde la preocupación de determinados gobiernos locales, e instituciones de cada territorio. A través de esta experiencia logramos abordar el tema desde otra perspectiva y con otra dinámica desde la participación de los pibes y pibas, desde la impronta de ellos en primera persona como protagonistas. Se pudo observar que está naturalizado en ellos"	Todavía no se ha evaluado los resultados de las medidas implementadas, atento a que el tiempo transcurrido desde entronces todavía es breve; pero	Los resultados se refieren a que la temática se comenzó a visibilizar y por ende se comenzaron a realizar capacitaciones, formaciones desde y en conjunto con el Ministerio de Educación, también desde el Ministerio de Conectividad y Modernización.	
12. ¿Qué planes futuros tiene el gobierno provincial para seguir abordando esta problemática?	Aumentar los recursos materiales, tecnológicos y técnicos para el fortalecimiento de las políticas públicas llevadas a cabo; la educación en materia de uso responsable de las tecnologías por parte de NNyA, la concientización a las familias para trabajar en conjunto en materia de prevención y abordaje territorial, como así también fortalecer y extender los dispositivos llevados a cabo en la legislación y programas reseñados, incluyendo el bloqueo de las páginas que vayan siendo detectadas, a la par de procurar la judicialización de personas involucradas en los sitios que permiten y generan estas problemáticas.	A mi entender, los planes que tiene el gobierno provincial para seguir abordando esta problemática tienen sus cimientos en el Programa de Concientización y Prevención sobre los Riesgos de las Apuestas Online. Este programa interministerial da herramientas a cada una de las áreas de gobierno que toman acciones concretas para informar, prevenir y erradicar la ludopatía y las problemáticas relacionadas.		seguramente en el transcurso del corriente año se llevarán a cabo tareas y encuestas destinadas a evaluar de que manera estas medidas han impactado en la realidad.	Los planes futuros que tiene el gobierno provincial es en principio y fundamental trabajar en la reglamentación de la Ley Provincial N° 3597 y que está a su vez contemple el "Programa Provincial de Prevención y abordaje integral de los consumos problemáticos y adicciones a niños, niñas y adolescentes a videojuegos, juegos en línea y de azar y apuestas en entornos digitales de niños niñas y adolescentes." creado con anterioridad.	