

PODER LEGISLATIVO



**PROVINCIA DE TIERRA DEL FUEGO,
ANTÁRTIDA E ISLAS DEL ATLÁNTICO SUR
REPÚBLICA ARGENTINA**

LEGISLADORES

Nº: 367

PERÍODO LEGISLATIVO: 2025

Extracto:

**BLOQUE PROVINCIA GRANDE PROYECTO DE LEY DE
ABORDAJE INTEGRAL, PREVENCIÓN Y ERRADICACIÓN DE
LA LUDOPATÍA ONLINE EN NIÑOS, NIÑAS Y
ADOLESCENTES.**

Entró en la Sesión de: 15 de Diciembre 2025.

Girado a la Comisión Nº: 1, 4 y 5

Orden del día Nº:



Provincia de Tierra del Fuego
Antártida e Islas del Atlántico Sur
República Argentina
PODER LEGISLATIVO

"2025 – 60º ANIVERSARIO DE LA RESOLUCIÓN 2065 (XX) DE LA ASAMBLEA GENERAL
DE LAS NACIONES UNIDAS SOBRE LA CUESTIÓN DE LAS ISLAS MALVINAS"



PROYECTO DE LEY

Fundamentos



ABORDAJE INTEGRAL, PREVENCIÓN Y ERRADICACIÓN DE LA LUDOPATÍA ONLINE EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES.

Señora Presidente:

Tengo el agrado de dirigirme a Usted, en mi carácter de Legislador de la Provincia de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur y por su intermedio a todos los integrantes de la Honorable Legislatura con el objeto de someter a consideración y tratamiento proyecto de ley que se acompaña al presente.

Este proyecto de ley surge ante la preocupante proliferación de juegos de apuestas online y la creciente exposición de niños, niñas y adolescentes a estas prácticas. La ludopatía digital representa una forma de adicción caracterizada por la imposibilidad de resistir el impulso de apostar, afectando profundamente la salud mental, el bienestar emocional y el desarrollo social de las infancias y juventudes.

La accesibilidad a billeteras virtuales, la falta de control sobre las plataformas y la escasa regulación publicitaria contribuyen a que niños y adolescentes participen de juegos de azar incluso desde el ámbito escolar o familiar, sin supervisión adulta ni conciencia del riesgo. Esta situación se ve agravada por la utilización de algoritmos que promueven el juego compulsivo, influencers que normalizan la actividad, y la ausencia de políticas públicas preventivas coordinadas.

El juego de apuestas en línea se ha convertido en una preocupación creciente debido a su accesibilidad y atractivo para jóvenes y adolescentes. La era digital, con el fácil acceso a billeteras virtuales y métodos de pago electrónicos a través de dispositivos móviles e internet, facilita la participación de los adolescentes en actividades de apuestas sin la supervisión adecuada de adultos responsables, aumentando el riesgo de desarrollar conductas adictivas.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) ha definido al juego patológico (ludopatía) como un trastorno reconocido en la Clasificación Internacional de Enfermedades, caracterizado por episodios frecuentes y reiterados de juego que dominan la vida de la persona afectada en detrimento de sus obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares.

JUAN MATIAS LAPADULA
Legislador Provincial
PODER LEGISLATIVO



Provincia de Tierra del Fuego
Antártida e Islas del Atlántico Sur
República Argentina
PODER LEGISLATIVO

"2025 – 60º ANIVERSARIO DE LA RESOLUCIÓN 2065 (XX) DE LA ASAMBLEA GENERAL DE LAS NACIONES UNIDAS SOBRE LA CUESTIÓN DE LAS ISLAS MALVINAS"

Los portales ilegales de apuestas, alojados muchas veces en dominios ".com" y en países sin regulación, promueven la participación de menores mediante interfaces simples, ofertas de dinero virtual y escasos controles de edad. Esta situación es agravada por la

promoción a través de redes sociales y plataformas de streaming, utilizando a influencers o simbología de la cultura juvenil para atraer audiencias menores.

Es por ello que resulta urgente implementar políticas públicas de carácter integral, preventivo y educativo que protejan a las infancias y juventudes del consumo problemático de apuestas en línea. Este proyecto articula acciones de sensibilización, campañas masivas, intervención educativa, regulación publicitaria y cooperación institucional.

La presente ley encuentra sustento en los principios establecidos por la Ley Nacional Nº 26.934 y por el marco normativo de protección integral de niños, niñas y adolescentes. Asimismo, reconoce la necesidad de generar espacios de escucha activa, educación emocional, formación en ciudadanía digital y promoción de actividades recreativas saludables, como herramientas eficaces para prevenir la ludopatía online y favorecer el desarrollo pleno de los jóvenes.

En definitiva, se trata de brindar una respuesta legislativa concreta, actualizada y multidisciplinaria frente a una problemática en crecimiento, y de acompañar a las familias, escuelas e instituciones en el cuidado integral de las nuevas generaciones frente al uso riesgoso de las tecnologías digitales.

Por todo lo expuesto, solicito el acompañamiento de mis pares para la aprobación del presente proyecto de ley.

JUAN MATIAS LAPADULA
Legislador Provincial
PODER LEGISLATIVO



Provincia de Tierra del Fuego
Antártida e Islas del Atlántico Sur
República Argentina
PODER LEGISLATIVO

"2025 – 60º ANIVERSARIO DE LA RESOLUCIÓN 2065 (XX) DE LA ASAMBLEA GENERAL DE LAS NACIONES UNIDAS SOBRE LA CUESTIÓN DE LAS ISLAS MALVINAS"



LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE TIERRA DEL FUEGO, ANTÁRTIDA E ISLAS DEL ATLÁNTICO SUR SANCIÓN CON FUERZA DE LEY:

CAPÍTULO I

OBJETO Y DEFINICIONES

Artículo 1º – Objeto. La presente ley tiene por objeto establecer medidas de prevención, concientización, abordaje y erradicación del consumo problemático de juegos de apuestas en línea por parte de niños, niñas y adolescentes, promoviendo su protección integral mediante acciones educativas, comunitarias, tecnológicas, regulatorias y de salud pública.

Artículo 2º – Definición. A los efectos de esta ley, se considera ludopatía online infantil y adolescente al uso compulsivo, progresivo y perjudicial de plataformas digitales de apuestas, incluyendo juegos de casino, apuestas deportivas, videojuegos con mecánicas de azar, y cualquier otra actividad de carácter lúdico con apuesta de valor monetario virtual o real.

Artículo 3º. Crear un Programa Preventivo, en el que incluyan acuerdos con distintas instituciones financieras para control y verificación de la identidad de titulares de cuentas y billeteras virtuales usadas por menores, incluir mecanismos de notificación automática y restricción por defecto de gastos vinculados al juego.

Artículo 4º. Conformar el Observatorio Provincial de Juego Online y Ludopatía, con representación del Ministerio de Salud, Ministerio de Educación, IPRA, municipios y universidades, con funciones de seguimiento, recolección de datos y evaluación.

CAPÍTULO II

AUTORIDAD DE APLICACIÓN Y LÍNEAS DE ACCIÓN

Artículo 5º. Autoridad de Aplicación. La autoridad de aplicación será el Ministerio de Salud a través de las áreas técnicas a cargo de la implementación del programa o el organismo que en el futuro adquiera sus funciones. Podrá articular con los Ministerios de Educación, Desarrollo Humano, Justicia, Seguridad, IPRA y otras entidades públicas y privadas.

Artículo 6º. Acciones. La autoridad de aplicación deberá:

JUAN MATIAS LAPADULA
Legislador Provincial
PODER LEGISLATIVO



- a) Capacitar a operadores estatales, docentes, fuerzas de seguridad y personal de salud sobre protocolos de detección, prevención y abordaje de la ludopatía digital.
- b) Incorporar contenidos de educación financiera, digital y emocional en todos los niveles del sistema educativo provincial.
- c) Elaborar y distribuir materiales didácticos y campañas masivas sobre los riesgos del juego de apuestas en línea.
- d) Promover espacios de escucha activa, contención y orientación para adolescentes y sus familias.
- e) Fomentar espacios de juego saludable offline en escuelas, clubes y organizaciones sociales.
- f) Impulsar investigaciones y estudios sobre el impacto sociocultural y sanitario del juego online.
- g) Coordinar campañas públicas de difusión y sensibilización junto a medios de comunicación, priorizando mensajes con lenguaje claro, enfoque en el cuidado de la salud mental y canales de orientación.
- h) Articular con organizaciones de la sociedad civil y clubes deportivos para implementar actividades recreativas alternativas y talleres sobre juego responsable.
- i) Detectar y derivar al sistema de asistencia sociosanitaria los casos de presunto consumo problemático entre estudiantes del sistema educativo provincial.

CAPÍTULO III

PUBLICIDAD, PROMOCIÓN Y SANCIONES

Artículo 7º. Publicidad. Las acciones de promoción de juegos de apuesta deben cumplir con las disposiciones de la presente ley y la reglamentación de la autoridad de aplicación. El material publicitario deberá dirigirse exclusivamente a personas mayores de edad.

Queda expresamente prohibido:

- a) Mostrar a menores de edad o utilizar adultos que simulen ser menores.
- b) Usar símbolos, personajes, música, influencers o elementos de la cultura juvenil popular entre menores (videojuegos, E-Sports, loot boxes, música adolescente, etc.).
- c) Emitir publicidad en secciones "juveniles" de medios, en programas dirigidos a menores, o durante eventos dirigidos a público infantil o adolescente.
- d) Utilizar lenguaje que promueva el desprecio por normas sociales o autoridades.



Provincia de Tierra del Fuego
Antártida e Islas del Atlántico Sur
República Argentina
PODER LEGISLATIVO

"2025 – 60º ANIVERSARIO DE LA RESOLUCIÓN 2065 (XX) DE LA ASAMBLEA GENERAL DE LAS NACIONES UNIDAS SOBRE LA CUESTIÓN DE LAS ISLAS MALVINAS"



Artículo 8º. Plataformas. Las empresas de juegos online deberán implementar filtros y controles efectivos para impedir el acceso de menores de edad a sus plataformas. Deberán acreditar su cumplimiento ante la autoridad de aplicación dentro de los 60 días de entrada en vigencia de la ley.

Artículo 9º. Bloqueo de sitios ilegales. El Poder Ejecutivo provincial deberá implementar medidas técnicas y jurídicas para bloquear el acceso a sitios web de apuestas ilegales dentro del ámbito de la provincia.

Artículo 10º. Presupuesto. Los gastos derivados de la aplicación de esta ley serán atendidos con los recursos asignados en el presupuesto general y las reasignaciones que el Poder Ejecutivo determine.

Artículo 11º. Multas y destino. El producido de las multas se destinará al fortalecimiento de programas preventivos y al financiamiento del Observatorio de Juego Online.

Artículo 12º. Sanciones. Las infracciones a la presente ley serán sancionadas por la autoridad de aplicación de forma gradual, teniendo en cuenta su gravedad, reiteración y antecedentes. Se podrán aplicar sanciones económicas, administrativas y, de corresponder, derivar a la justicia.

CAPÍTULO IV

ARTICULACIÓN Y REGLAMENTACIÓN

Artículo 13º. Convenios. La autoridad de aplicación podrá suscribir convenios con municipios, entidades públicas, privadas, académicas y organismos internacionales para el cumplimiento de esta ley.

Artículo 14º. Adhesión. Invítense a los municipios de la provincia a adherir a la presente ley y sus disposiciones.

Artículo 15º. Reglamentación. El Poder Ejecutivo reglamentará la presente ley en un plazo de noventa (90) días desde su promulgación.

Artículo 16º. Regístrese, comuníquese y archívese.

JUAN MATIAS LAPADULA
Legislador Provincial
PODER LEGISLATIVO