Chascomús, 4 de Agosto de 2024

Sr. Presidente del

Honorable Concejo Deliberante

**SANUCCI ANDRES**

**S/D.**

De nuestra consideración:

 Remitimos copia del presente proyecto para ser incluida en el orden del dia:

**SOLICITE AL DEPARTAMENTO EJECUTIVO SE TOMEN MEDIDAS URGENTES POR EL AUMENTO DE CASOS DE LUDOPATIA EN LOS JOVENES PRINCPALMENTE EN ESCUELAS SECUNDARIAS**

**VISTO:**

La problemática social generada por el incremento de casos de ludopatía en nuestra comunidad

**CONSIDERANDO:**

Que, ei juego en apuestas virtuales ha crecido vertiginosamente en los últimos dos años en la ciudad de chascomus

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

 Que, segun la una encuesta realizada entre el **17** y el **20 de mayo** de este año con más de mil casos, donde se detectó que el 9% de los encuestados reconoce que realiza apuestas online y crece la preocupación especialmente porque entre los jóvenes la cifra de participación en este tipo de transacciones trepa al 16%. En el informe realizado por **Opina Argentina** se señala que el **24%** cree que el grupo más afectado por la ludopatía son los adolescentes de 12 a **16** años.

 Que, aproximadamente el 80% de los casinos en línea que circulan en redes son clandestinos, según datos divulgados por la Asociación de Loterías Estatales Argentinas;

 Que la ludopatía es una enfermedad emocional reconocida por la Organización Mundial de la Salud;

 Que, los adultos y jóvenes de nuestra comunidad son vulnerables a los riesgos asociados con el juego, incluyendo la adicción, el endeudamiento y los problemas de salud mental;

 Que, a través de distintos medios de comunicación, se ha manifestado una preocupación creciente por el incremento en el número de casos de ludopatía; Que, la ludopatía consiste en una alteración progresiva del comportamiento por la que un individuo siente una incontrolable necesidad de jugar a juegos de azar y/o apostar de manera compulsiva;

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

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

 Que, es necesario implementar una campaña preventiva dirigida a toda nuestra comunidad con el fin de concientizar sobre los riesgos del juego con apuestas online y brindar información adecuada;

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

 Que, éste Honorable Concejo Deliberante tiene el deber de promover el bienestar de sus ciudadanos, previendo aquellos problemas sociales que afecten su calidad de vida;

Por ello, **el Bloque UCR - GEN** en atribución a sus facultades que le confiere la Ley Orgánica de las Municipalidades, propone lo siguiente:

**PROYECTO DE ORDENANZA:**

**Artículo 1º**: Autorícese al Departamento Ejecutivo a implementar en el Partido de Chascomus, una campaña integral preventiva, dirigida a toda la comunidad, sobre los riesgos del juego con apuestas online.

**Articulo 2°:** La campaña deberá incluir, entre otros elementos:

 a) Difusión de material que destaque los peligros, así como las consecuencias negativas del juego con apuestas online.

 b) Campaña audiovisual mediante medios de comunicación y redes sociales, diferenciando las mismas entre adultos y jóvenes.

 c) Realización de charlas y talleres, con la participación tanto de profesionales como expertos en adicciones y salud mental.

 d) Articulación colaborativa con instituciones intermedias donde sean parte de la campaña, las vinculadas a jóvenes.

 e) Promoción de actividades alternativas saludables y recreativas para los adultos y jóvenes, fomentando el desarrollo de habilidades, además de la participación en actividades sociales, culturales y deportivas.

 f) Demás actividades que se consideren necesarias para la prevención.

**Artículo 3°:** Autorícese al Departamento Ejecutivo a promover acciones de formación y capacitaciones de recursos humanos, especializados en atención y tratamiento de la ludopatía

**Artículo 4°:** Crear un espacio exclusivo para casos **graves** de ludopatia en Jovenes, atendidos por especialistas “psiquiatras” capacitados en la materia.

**Articulo 5°:** De forma.