

PROYECTO DE LEY

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA INFANTIL EN LÍNEA

CAPÍTULO 1 – Disposiciones Generales

Artículo 1°.- Objeto. La presente ley tiene por objeto establecer un marco normativo para la prevención de la ludopatía infantil en línea.

Artículo 2°.- Definiciones. A los efectos de la presente ley se entiende por:

- a) Ludopatía infantil en línea: patrón de comportamiento de niños, niñas y adolescentes de compra de cajas de botín y juego de apuestas persistente o recurrente que se realiza principalmente a través de internet.
- b) Cajas de botín o *loot boxes*: Elementos que se encuentran en aplicaciones en línea que contienen recompensas virtuales aleatorias que los jugadores pueden adquirir o desbloquear.
- c) Juego de apuestas en línea: juegos de azar y/o destreza, apuestas deportivas, apuestas en juegos virtuales y apuestas en eventos no deportivos realizados mediante la utilización de plataformas de juego en línea
- d) Sistema de Identificación Digital (SID): Plataforma desarrollada íntegramente por el Estado que permite validar la identidad a distancia y en tiempo real con el RENAPER mediante factores de autenticación biométrica.

Artículo 3°.- Ámbito de aplicación. La presente ley será de aplicación obligatoria en todo el territorio de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, abarcando las personas humanas y/o jurídicas que operen dentro de esta jurisdicción.

Artículo 4°.- Fines. La presente Ley perseguirá los siguientes fines:

- a) Promover la aplicación de medidas preventivas y disuasorias de la ludopatía infantil en línea por parte de la autoridad de aplicación.
- b) Concientizar sobre la problemática de la ludopatía infantil en línea.

Artículo 5°.- Autoridad de aplicación. La autoridad de aplicación de la presente ley será Lotería de la Ciudad de Buenos Aires S.E.

CAPÍTULO 2 – Plan de Prevención

Artículo 6°.- La autoridad de aplicación deberá elaborar un programa específico cuyo objetivo será la concientización y prevención de la ludopatía infantil en línea.

Artículo 7°.- Acceso. Las plataformas de juegos en línea deberán requerir para su ingreso que cada usuario y usuaria se declare mayor de 18 años, en carácter de declaración jurada. Asimismo, será obligatorio efectuar la verificación de esta declaración conforme lo dispuesto en el artículo siguiente.

Artículo 8°.- Obligación de identificación digital. Será necesaria la identificación digital a través del SID en las plataformas de juegos de azar y apuestas en línea para:

- a) La creación del registro
- b) Ingreso y egreso de dinero

CAPÍTULO 3 – Responsabilidad de las Agencias de juego en línea

Artículo 9.- Obligación de implementación. Las Agencias de juego en línea deberán incorporar sistemas de identificación digital en sus procesos de registro y para el ingreso y egreso de dinero por parte del usuario.

Artículo 10.- Protección de datos. Los datos de identificación recopilados estarán sujetos a las leyes de protección de datos personales según la Ley N° 1845 (texto consolidado por Ley N° 6017). Las Agencias de juego en línea deberán garantizar la seguridad y confidencialidad de esta información.

Artículo 11.- Cláusula transitoria. Se establece el plazo de dos (2) años, a partir de la entrada en vigencia de la presente ley para que las plataformas de juegos en línea se adecuen a esta nueva normativa.

Artículo 12.- Comuníquese, etc.

FUNDAMENTOS

Sra. Presidente:

La ludopatía, o adicción al juego de azar, representa una preocupación creciente en la sociedad contemporánea, particularmente entre los segmentos más jóvenes de la población. Los niños y adolescentes son cada vez más susceptibles a desarrollar este trastorno del juego debido a la accesibilidad y la promoción generalizada de juegos de azar en diversas plataformas y entornos digitales.

La ludopatía infantil no solo afecta la salud mental y el bienestar emocional de los niños, sino que también conlleva consecuencias adversas en su desarrollo cognitivo, emocional y sociocultural. Esta adicción puede generar problemas graves en el rendimiento escolar, la integridad familiar y las relaciones interpersonales de los menores.

En el ámbito legislativo, tenemos el imperativo legal de proteger los derechos fundamentales de los niños y las niñas, incluido el derecho a un desarrollo saludable y libre de influencias nocivas. Para ello, resulta necesario implementar medidas eficaces para prevenir y mitigar los efectos perjudiciales asociados con la ludopatía infantil, garantizando así un entorno seguro y propicio para el crecimiento y la realización de los menores.

Los niños, niñas y adolescentes son particularmente susceptibles a la publicidad persuasiva y manipuladora, lo que puede llevar a decisiones poco informadas sobre juegos en línea ya que perciben estas actividades como un ocio normalizado y aceptado, compatible con interactuar entre amigos, ir al cine, etc. Para ellos, es verdaderamente difícil ser consciente de los riesgos, como son la adicción o las pérdidas económicas, dado que en un principio lo consideran una forma de diversión o un acto grupal.

El uso cotidiano de dispositivos les permite acceder con facilidad a juegos de apuestas en línea en cualquier momento del día. Esto implica que desarrollen un hábito rápidamente de apostador. Es crucial establecer mecanismos de detección temprana y de intervención oportuna para identificar y brindar apoyo a los niños en riesgo o afectados por esta problemática.

Este proyecto propone la implementación de un marco legal integral que aborde la problemática de la ludopatía infantil, estableciendo medidas preventivas, regulatorias y de intervención que salvaguarden los derechos y el bienestar de los niños, niñas y adolescentes.

En este sentido, es esencial para velar por la protección, prevenir la adicción al juego, proteger la salud mental (ansiedad, depresión, estrés y problemas de autoestima), promover hábitos saludables y proporcionar apoyo a los padres y tutores en la tarea de proteger a los jóvenes de los riesgos asociados al juego compulsivo.

Es por todo lo expuesto que solicitamos a este Cuerpo aprobar en presente proyecto de Ley.