



H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires

"2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad
universitaria en la República Argentina".

PROYECTO DE LEY

**EL SENADO Y CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE BUENOS
AIRES, SANCIONAN CON FUERZA DE**

LEY

ARTÍCULO 1°. La presente Ley tiene por objeto restringir el acceso a juegos de azar online a niños, niñas y adolescentes y prevenir y concientizar sobre la ludopatía en las infancias y adolescencias.

ARTÍCULO 2°. Modifíquese el Artículo 162° de la Ley 15.079, el cual quedará redactado de la siguiente forma:

Artículo 162°. A los fines de jugar bajo la modalidad del presente Título, **una persona** debe registrarse como cliente del/**la** titular de la licencia. El registro debe contener información sobre el nombre y apellido de **la persona**, el tipo y número de documento, **y domicilio real.**

Las personas titulares de licencias deben, a este efecto, obtener la documentación necesaria para comprobar la exactitud de la identidad de la persona y cotejarla con la existente en el Registro.

Para la comprobación de la información deberán **solicitar los datos biométricos de la persona registrada como mecanismo de comprobación de identidad.** La Autoridad de Aplicación establecerá las especificaciones técnicas a fin de cumplir con lo establecido en el presente artículo.

A los efectos de cumplir con las disposiciones de la presente Ley, el registro debe estar conectado con la base de datos de los



organismos que la Autoridad de Aplicación considere, a fin de obtener los datos y corroborar que **la persona** esté en condiciones de registrarse.

Los/as titulares de licencias deben mantener la información personal registrada durante 5 años una vez haya finalizado la relación con el cliente; después de dicho periodo el titular de la licencia podrá eliminar la información.

ARTÍCULO 3°. Incorpórese el Artículo 162° bis a la Ley 15.079 el cual quedará redactado de la siguiente forma:

Artículo 162° bis. Los datos biométricos estipulados en el Artículo 162° deberán ser solicitados a las personas jugadoras cada vez que ingresen a la página de juego online a fin de permitir el acceso a la actividad del juego.

ARTÍCULO 4°. Incorpórese el Artículo 160° bis a la Ley 15.079 el cual quedará redactado de la siguiente forma:

Artículo 160° bis. Sin perjuicio de lo estipulado en el Artículo 160°, la publicidad, patrocinio y promoción de los juegos online quedará prohibida sin excepción en:

a. Medios de comunicación audiovisuales, páginas web, aplicaciones y contenidos digitales de la Provincia de Buenos Aires dirigidos a niños, niñas y adolescentes.

b. Vía pública, espacios públicos y espacios de acceso público con alcance a niños, niñas y adolescentes.

c. Eventos masivos deportivos, musicales, artísticos, culturales en los que participen niños, niñas y adolescentes y todos aquellos que la Autoridad de Aplicación determine.

d. Equipos deportivos, jugadores individuales y clubes sociales.



ARTÍCULO 5°. Modifíquese el Artículo 171° de la Ley 15.079 el cual quedará redactado de la siguiente forma:

Artículo 173°. Las personas humanas y jurídicas que pretendan la autorización **como** operadores/as y/o la transferencia en los casos de cesión abonarán al Instituto Provincial de Lotería y Casinos en su carácter de Autoridad de aplicación un canon, que no podrá ser menor al dos por ciento (2%) de las utilidades brutas, a determinarse en el procedimiento establecido por la reglamentación. Del canon que se establezca, los Municipios de la Provincia de Buenos Aires recibirán el porcentaje previsto en el inciso 6 del artículo 1° del Decreto N° 356/04, texto según Decreto N° 348/18 o el que lo sustituya en el futuro, distribuido en base al Coeficiente Único de Distribución (CUD) establecido de acuerdo a la Ley N° 10.559 y modificatorias o régimen que en el futuro lo reemplace. A tales efectos no resultaran de aplicación los apartados a) y b) del referido inciso 6.

De ese mismo canon se destinará un porcentaje, determinado por la Autoridad de Aplicación, para la elaboración e implementación de programas de prevención de ludopatía en niños, niñas y adolescentes en las instituciones educativas de todos niveles y modalidades de la Provincia de Buenos Aires.

ARTÍCULO 6°. La Autoridad de Aplicación de la presente Ley será determinada por el Poder Ejecutivo.

ARTÍCULO 7°. La Autoridad de Aplicación deberá realizar las siguientes funciones:

- a. Diseñar y distribuir cartelera y/o folletería que contenga información sobre la ludopatía en niños, niñas y adolescentes.
- b. Desarrollar campañas de difusión y concientización sobre la ludopatía en niños, niñas y adolescentes en sus páginas y plataformas oficiales, y en los medios de comunicación escritos y audiovisuales.
- c. Garantizar que lo estipulado en los incisos precedentes tenga alcance en:



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

*"2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad
universitaria en la República Argentina".*

1. Instituciones educativas de nivel primario y secundario del ámbito de la Provincia de Buenos Aires.
2. Medios de comunicación audiovisuales, páginas web, aplicaciones y contenidos digitales de la Provincia de Buenos Aires dirigidos a niños, niñas y adolescentes.
3. Vía pública, espacios públicos y espacios de acceso público.
4. Eventos masivos deportivos, musicales, artísticos y culturales.
5. Equipos deportivos, jugadores individuales y clubes sociales.
6. Todo espacio que la Autoridad de Aplicación determine.

ARTÍCULO 8°. Invítese a los Municipios a efectuar campañas de concientización y difusión a los efectos de complementar el objeto de la presente Ley.

ARTÍCULO 9°. El Poder Ejecutivo reglamentará la presente Ley dentro de los noventa (90) días siguientes a su promulgación.

ARTÍCULO 10°. Comuníquese al Poder Ejecutivo.-



FUNDAMENTOS

HONORABLE LEGISLATURA. Sometemos a consideración el presente proyecto de Ley que tiene por objeto restringir el acceso a juegos de azar online a niños, niñas y adolescentes y prevenir y concientizar sobre la ludopatía en las infancias y adolescencias.

El juego online se convirtió en una de las principales modalidades de ocio. Es así que la industria de juegos ha incrementado exponencialmente en los últimos años; crecimiento que estuvo acompañado por una de las mayores problemáticas a la cual hoy nos enfrentamos: las apuestas online.

La normalización social del juego online, en gran medida impulsada por la promoción y la legalización, ha generado un aumento significativo en su práctica, particularmente entre las y los jóvenes. Este fenómeno se evidencia en la preferencia de niños, niñas y adolescentes por actividades como las apuestas deportivas y los juegos de casino en línea, en contraste con los juegos tradicionales. Cabe destacar que las características estructurales del juego online conllevan un mayor riesgo de adicción en comparación con al juego tradicional.

Recientemente observamos la presencia constante de publicidades y promociones de páginas web para apuestas online, sean deportivas, casinos, loterías, entre otros. La difusión masiva de dichos juegos ha tenido un enorme alcance en grupos poblacionales que antes no referenciaban en este tipo de juegos. Las redes sociales se convirtieron en una herramienta tecnológica utilizada para influenciar sobre dichas páginas a una gran diversidad de personas. Las apuestas online son una de las principales problemáticas que hoy atraviesan las y los jóvenes. Cada vez es más frecuente en las infancias y adolescencias, siendo



una gran preocupación por el impacto y los riesgos que ello conlleva en tan temprana edad.

Los niños y niñas representan un grupo especialmente vulnerable, con tasas más altas de participación en juegos de riesgo. Esta vulnerabilidad se debe a una combinación de factores, incluida su falta de madurez para evaluar adecuadamente los riesgos asociados con el juego, así como la influencia de la publicidad, ya sea en la vía pública o en formato digital, desde donde se promocionan las apuestas como actividad de ocio, la influencia del entorno y la accesibilidad del juego en línea.

Esta tendencia de las y los adolescentes a introducirse en el juego de apuestas online ha crecido exponencialmente a nivel global, impulsado por el confinamiento como consecuencia de la pandemia provocada por el virus Sars-Cov-2. El mundial de fútbol en Qatar desarrollado durante el año 2022, como también los partidos de fútbol de las ligas nacionales argentinas, han acelerado las intenciones de juego. Sumado a ello observamos la presencia de las páginas de juegos online como sponsor, patrocinio y publicidad de muchos jugadores/as y equipos de fútbol.

Esta problemática, que cada vez avanza y se hace más presente en la vida de niños, niñas y adolescentes, tiene un amplitud de variables que requieren de atención y respuesta urgente.

En la Provincia de Buenos Aires, la Ley 15.079 regula el acceso a los juegos online, por lo cual establece la prohibición de práctica a personas menores de 18 años de edad, siendo obligatorio determinar los datos personales de quienes ingresan en dichas plataformas digitales o páginas web para iniciar la actividad del juego. Sin embargo, en la praxis se está evidenciando que las y los jóvenes logran acceder a los juegos en línea por medio de una manipulación de datos de personas adultas, particularmente de quienes cumplen el rol de tutoras o tutores a cargo. Esto se refiere a la utilización indebida de datos personales de otras personas a fin de cumplimentar con los requisitos de edad exigidos para garantizar



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

*"2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad
universitaria en la República Argentina".*

el acceso a las apuestas, o incluso el uso de tarjetas de débito o crédito de familiares para apostar dinero. Es decir que incurren en prácticas ilegales.

Otro ítem a considerar es la existencia de las billeteras virtuales, las cuales pueden ser utilizadas por niños, niñas y adolescentes. Esta forma de manejar dinero se convirtió en una fuente de provisión de moneda para las apuestas online, ya que una herramienta digital que tiene por fin resguardar el dinero provisto por familiares para uso cotidiano o gastos diarios termina siendo apostado en juegos online con el fin de obtener ganancias y premios o recuperar lo perdido. Esta conducta reiterada de juego deriva en ludopatía, ya que la necesidad de apostar para alcanzar montos mayores de dinero por medio del azar y de forma fácil se convierte en una rueda constante cuando ganar motiva a ganar más dinero, y perder motiva a continuar apostando para recuperar lo perdido, provocando grandes deudas; se trata finalmente de una conducta compulsiva, problemática y patológica. Es importante destacar que la ludopatía, o adicción al juego, comparte rasgos clínicos y correlatos neurobiológicos con otras formas de adicción. Este hallazgo subraya la seriedad del problema y la necesidad de abordarlo de manera integral.

La evidencia del incremento de las apuestas en línea realizada por niños, niñas y adolescentes deviene de la preocupación expresada por el cuerpo docente y autoridades de las instituciones educativas de nivel primario y secundario; quienes observan constantemente las conductas de las y los estudiantes principalmente al momento del recreo, pero que también trasciende en los horarios de clases. De acuerdo a diversos testimonios, se han observado con frecuencia el encuentro de jóvenes, en grupos, en un espacio físico, con sus celulares en mano hablando acerca de las apuestas a realizar, el dinero a usar y los resultados de ello, es decir que estamos ante una conducta tanto individual como grupal de las apuestas, enmarcándose en lo que se define como la ludopatía digital. Esta situación se repite en distintos ámbitos sociales, donde se visualiza el aislamiento de las y los jóvenes.



Mencionamos que estas prácticas de apuestas se evidencian principalmente en el género masculino, son los varones de temprana edad los principales jugadores y apostadores en eventos deportivos y casinos online.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), el Trastorno por Juegos de Apuesta (TJA) se refiere a la alteración progresiva del comportamiento del juego, en la que la jugadora o el jugador presenta falta de control a pesar de las consecuencias negativas. Asimismo, el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V) lo clasifica como un trastorno adictivo no relacionado con sustancias. Aunque el juego activa el sistema cerebral de recompensa de manera similar a los trastornos provocados por el abuso de sustancias tóxicas, presenta una alta similitud en los síntomas clínicos, incluida la abstinencia, la pérdida de control y las consecuencias negativas en el ámbito económico, interpersonal y laboral.

Esta práctica se tornó común entre jóvenes, las apuestas en línea son, hoy en día, la principal preocupación. Distintos profesionales de la psicología y psiquiatría ven el origen de estas prácticas en el fenómeno observado en niños, niñas y adolescentes sobre la inmediatez y la necesidad de la satisfacción aquí y ahora, provocando conductas adictivas. Un dato a destacar es que si bien la edad promedio con la que los jóvenes comienzan a apostar es de 15 años, comenzó a avizorarse niños y niñas que comienzan con estas prácticas a los 12 años.

Esta situación nos invoca a pensar y diseñar acciones que den tratamiento a esta problemática que preocupa tanto a padres y madres como a la sociedad en su conjunto. Es por ello que presentamos el presente proyecto de Ley basado en dos ejes: el primero centrado en restringir el acceso de niños, niñas y adolescentes a las páginas de juegos online mediante una serie de modificaciones a artículos de la Ley 15.079 que regula el juego online en la Provincia de Buenos Aires, regulando la publicidad, patrocinio y promoción de dichas páginas de juego online, y el segundo orientado a desarrollar campañas de concientización y prevención a través de la Autoridad de Aplicación, responsable de diseñar y



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

*"2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad
universitaria en la República Argentina".*

distribuir folletería y/o cartelería sobre la ludopatía en niños, niñas y adolescentes garantizando su alcance en los diferentes ámbitos en los que participan las y los jóvenes.

Principalmente, el mayor aporte del presente proyecto de Ley se centra en determinar el mecanismo de comprobación de identidad de jugadores/as al momento de registrarse como clientes/as. Es por ello que se expone como método la solicitud de datos biométricos de cada persona jugadora, a fin de evitar los perfiles falsos y la falsificación de datos. Al mismo tiempo, se establece que los datos biométricos sean requeridos por las páginas de juego online cada vez que quienes juegan ingresen, con el objetivo de otorgar permiso para acceder a la actividad del juego y así evitar que se falsifiquen los datos al momento de ingresar, garantizando la verdadera identidad de quien juega y estableciendo las restricciones en caso de tratarse de personas menores a 18 años de edad.

En el articulado también se establece la necesidad de prohibir la publicidad, patrocinio y promoción de las páginas de juego online en aquellos ámbitos en los que niños, niñas y adolescentes participan o tienen acceso: medios de comunicación audiovisuales, páginas web, aplicaciones y contenidos digitales dirigidos a las infancias y adolescencias; la vía pública, espacios públicos y espacios de acceso público; eventos masivos deportivos, musicales, artísticos, culturales, y equipos deportivos, jugadores individuales y clubes sociales.

Estas medidas deben estar acompañadas por distintas políticas públicas destinadas a los principales espacios en los que se desarrolla esta problemática, siendo dirigidas a quienes son sujetos directos. Es por ello que se estipula la necesidad de financiar programas sobre prevención de ludopatía en niños, niñas y adolescentes en las instituciones educativas de nivel primario y secundario de la Provincia de Buenos Aires, por lo cual se establece que un porcentaje determinado por la Autoridad de Aplicación proveniente del canon abonado por quienes solicitan la autorización como operadores/as de juegos online debe ser



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

*"2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad
universitaria en la República Argentina".*

destinado al financiamiento de dichos programas, cuya elaboración y contenido será definido por la Autoridad de Aplicación.

Comprendemos que la propuesta del presente proyecto de Ley contempla a aquellas páginas de juegos online que se encuentran habilitadas en el ámbito de la Provincia de Buenos Aires, es decir, aquellas consideradas legales y enmarcadas bajo la legislación vigente de la Ley 15.079 y su reglamentación a través del Decreto 181/19. Sin embargo, debemos pensar en aquellos sitios web que no se encuentran enmarcados en las normas legales, por lo cual consideramos que es fundamental desarrollar campañas mediante cartelería y/o folletería diseñada y distribuida por la Autoridad de Aplicación para concientizar sobre estas prácticas, con información que tenga por objeto prevenir la ludopatía en niños, niñas y adolescentes e informar a las personas tutoras y a la sociedad en general para que tomen conocimiento de lo que está sucediendo.

Resulta menester destacar la relevancia de este tema, las apuestas online se han posicionado como una de las principales problemáticas que se encuentran atravesando las infancias y adolescencias, por lo que requiere de nuestro compromiso en la materia para elaborar todas aquellas medidas y acciones tendientes a restringir el acceso a los juegos online para frenar la participación en las apuestas y a prevenir y concientizar sobre la ludopatía en las y los jóvenes. Es fundamental implementar medidas efectivas de prevención dirigidas específicamente a este grupo demográfico. Esto podría incluir campañas de concienciación sobre los peligros del juego excesivo, así como políticas más estrictas de control de la publicidad relacionada con el juego dirigido a las y los jóvenes, entre otros. Es necesario proporcionar recursos y apoyo adecuados para aquellos que ya muestran signos de problemas con el juego, con el fin de intervenir tempranamente y evitar consecuencias más graves a largo plazo.

Atendiendo a los fundamentos expuestos y en el convencimiento de la necesidad de atender el tema en tratamiento, es que solicito a las Sras.



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

*"2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad
universitaria en la República Argentina".*

Legisladoras y los Sres. Legisladores que acompañen con su voto positivo el presente proyecto de Ley.