EXPTE. D- 3316

/23-24

Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

H.C. DE DIPUTADOS FOLIO Pcia. BS. AS.

PROYECTO DE LEY

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

L E Y

ARTÍCULO 1°: La presente ley tiene como objeto modificar la Ley 15.131 con el propósito de resguardar a niños, niñas y adolescentes de la adicción al juego, ya sea compulsivo, problemático o patológico, en lo que respecta a los juegos de azar.

ARTÍCULO 2°: Incorpórese el artículo 13° bis a la Ley 15.131, con el siguiente literal:

"Artículo 13 bis: Se prohíbe la participación de niños, niñas y adolescentes en juegos de apuestas virtuales en la provincia de Buenos Aires. Los operadores de juegos de apuestas virtuales deben implementar medidas de verificación de edad efectivas para garantizar que sus usuarios sean mayores de 18 años, incluyendo la verificación de la identidad y la edad."

ARTÍCULO 3°: Incorpórese el artículo 13° ter a la Ley 15.131, con el siguiente literal:

"Articulo 13 ter: Se prohíbe que las entidades financieras y proveedores de billeteras virtuales pertenecientes a menores de 18 años sean utilizadas para efectuar pagos o transacciones hacia lugares de apuestas virtuales, casinos en línea, sitios de juegos de azar en línea y cualquier otra plataforma de este tipo que opere en la provincia de Buenos Aires.

Las entidades financieras y proveedores de billeteras virtuales deberán establecer sistemas de monitoreo continuo para detectar y prevenir transacciones no autorizadas hacia lugares de apuestas virtuales

EXPTE. D- 3316 /23-24

H.C. DE DIPUTADOS FOLIO 2 Pcia. BS. AS.

Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

por parte de menores de 18 años. En caso de detectar dichas transacciones, deberán tomar medidas inmediatas para bloquearlas y notificar a las autoridades pertinentes."

ARTÍCULO 4°: Incorpórese el artículo 13° quater a la Ley 15.131, con el siguiente literal:

"Artículo 13 quater: La autoridad de aplicación promoverá campañas de concientización dirigidas específicamente a niños, niñas, adolescentes y sus padres o tutores legales sobre los riesgos del juego de apuestas virtuales y la ludopatía.

Se establecerán programas de educación en las escuelas para informar a los estudiantes sobre los peligros del juego de apuestas virtuales y la ludopatía, así como fomentar prácticas de juego responsables."

ARTÍCULO 5°: Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Dra. Abigail Gómez
Diputada Provincial

FUNDAMENTOS

La presente iniciativa tiene como objeto primordial resguardar el bienestar de los niños, niñas y adolescentes de la Provincia de Buenos Aires. A pesar de contar con una legislación vigente que regula el "juego en línea" y prohíbe la participación de menores de edad, hoy en día nos encontramos frente a una realidad en la que las apuestas y casinos virtuales son una presencia innegable en la vida de los más jóvenes.

En este contexto, surge esta propuesta que busca modificar, ampliar y fortalecer la legislación vigente en la materia. La misión fundamental es proteger a los niños, niñas y adolescentes de los riesgos que implica la adicción al juego, ya sea en sus formas compulsivas, problemáticas o patológicas, especialmente en lo que respecta a los juegos de azar. Estamos todos de acuerdo en que la infancia y la adolescencia deben ser etapas de crecimiento saludable, libres de influencias que puedan condenarlos a una vida de dificultades y adicciones.

Con respecto a la legislación vigente en la materia, nos encontramos con la Ley 15.131[1], por la cual se establece la regulación y asistencia del juego compulsivo, problemático o patológico sobre los juegos de azar, a su vez crea el registro de autoexclusión bajo la órbita del instituto provincial de loterías y casinos. Fue publicada en el Boletín Oficial en 2019. Por otro lado, la Ley 15.079[2] que, entre otras cuestiones, regula el Juego On Line, en el artículo 150° prohíbe la participación en los "juegos on line" a los menores de edad.

Sin perjuicio de lo dispuesto por la legislación vigente, sabemos que los juegos de apuestas son una realidad entre los menores de edad que encuentran en la escuela y en el teléfono celular, el ámbito perfecto para adentrarse en el mundo de las apuestas. Así lo relata en sus distintas publicaciones Daniela Leiva, docente de La Plata que alertó de la situación que estaba viendo en los establecimientos educativos. Lo primero que detectó fue el cambio de humor repentino de sus alumnos. Como no está en contra del uso del celular en el aula, le es normal ver a los chicos interactuar con

[1] https://normas.gba.gob.ar/documentos/VmKzvtlx.html
[2] https://normas.gba.gob.ar/documentos/VNRndsMV.html

las pantallas. Pero de repente escuchaba que golpeaban las mesas repentinamente. Eran los enojos de quien perdía una apuesta, según se enteraría después. Pero el miedo se disparó cuando vio a uno de los alumnos destrozar su propio celular contra el suelo. Era un chico normalmente tranquilo, que tuvo un ataque de furia.

Por su parte, la vocera de Jug-Anon (grupo de autoayuda para familiares y amigos de jugadores compulsivos) comenta que "Es un tema complejo al que no se le da tanta atención. Empiezan jugando en broma, pero después muchos se hacen compulsivos. No lo pueden frenar, entran en carrera". **La carrera a la que refiere es el camino del jugador compulsivo, cuando rompe la barrera entre lo social y lo problemático.** En otras épocas esa compulsión era más fácil de palpar ya que el jugador se tenía que encerrar en el casino, ya sea viajando a ciudades como Mar del Plata o en un bingo. Ahora lo puede hacer desde el baño, con el teléfono. **Durante la pandemia los casos de ludopatía en niños y adolescentes se incrementaron en un 300% y tres años después, el fenómeno sigue en ascenso.**

"Cuando pasa la línea de social a compulsivo, después es difícil regresar. Por eso es tan complicado trabajar con el online, muchas veces cuando nos damos cuenta ya es compulsivo". Los chicos juran que lo tienen controlado, que no pasa nada. Para hacer las cargas utilizan las billeteras virtuales, que ya se pueden usar desde los 13 años.

La incorporación del artículo 13 bis a la Ley 15.131 constituye un paso crucial en esta legislación, al establecer de manera enfática la prohibición de la participación de niños, niñas y adolescentes en juegos de apuestas virtuales. Esta medida responde a la urgente necesidad de evitar que los menores se vean tentados por un mundo virtual en el que la adicción al juego acecha constantemente. Además, se impone la responsabilidad a los operadores de implementar eficaces medidas de verificación de edad, asegurando así un entorno más seguro para los usuarios mayores de 18 años.

Por otro lado, entendemos que es imprescindible prohibir de forma tajante el uso indebido de entidades financieras y billeteras virtuales por parte de menores de 18 años en transacciones relacionadas con juegos de azar. Para ello, se requiere la implementación de sistemas de monitoreo continuo por parte de las entidades financieras

H.C. DE DIPUTADOS
FOLIO
5
Pcia. BS. AS.

y proveedores de billeteras virtuales, con el fin de prevenir transacciones no autorizadas y proteger a los jóvenes de las devastadoras consecuencias económicas, sociales y psicológicas que conlleva la adicción al juego.

Por último, la prevención ocupa un lugar central en esta propuesta. La autoridad de aplicación tendrá la responsabilidad de diseñar y llevar a cabo campañas de concientización dirigidas específicamente a niños, niñas, adolescentes y sus padres o tutores legales. Además, se implementarán programas educativos en las escuelas con el propósito de informar a los estudiantes sobre los riesgos del juego de apuestas virtuales y la ludopatía, alentando al mismo tiempo prácticas de juego responsable.

Por todo lo expuesto, solicito a mis pares me acompañen con el presente proyecto de Ley.

Dra. Abigail Gómez
Diputada Provincial