



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

PROYECTO DE LEY

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

LEY

ARTÍCULO 1°: Modifícase el art. 160 de la Ley N° 15.079, el cual quedará redactado de la siguiente manera:

ARTÍCULO 160. Queda prohibida la publicidad, patrocinio o promoción, bajo cualquier forma, **de Máquinas Electrónicas de Juegos de Azar, Apuestas hípicas, Juegos de Casino y Loterías**, así como la publicidad o promoción de los operadores de **estas actividades**, cuando se carezca de la correspondiente autorización de la Autoridad de aplicación para la realización de la misma.

Cualquier entidad, red publicitaria, agencia de publicidad, prestador de servicios de comunicación audiovisual o electrónica, medio de comunicación o servicio de la sociedad de la información que difunda la publicidad y promoción directa o indirecta de juegos o de sus operadores, deberá constatar que quien solicite la inserción de los anuncios publicitarios dispone del correspondiente título habilitante expedido por la Autoridad de aplicación y su autorización para la realización de la publicidad solicitada, absteniéndose de su práctica si careciera de aquél. A los fines del presente artículo, el Instituto Provincial de Lotería y Casinos, a través de su página web mantendrá actualizada y accesible la información sobre los operadores habilitados para desarrollar la modalidad de juego on line y deberá expedir al operador la autorización respectiva a los fines de su presentación ante el medio publicitario correspondiente.

ARTÍCULO 2°: Incorpórase como ARTÍCULO 160 bis de la Ley N° 15.079 el siguiente:

ARTÍCULO 160 BIS. Queda prohibida la publicidad, patrocinio o promoción, bajo cualquier forma, de las siguientes actividades y sus operadores:

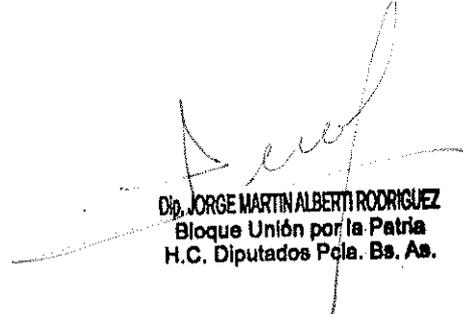
- a. Apuestas sobre juegos virtuales, con exclusión de los juegos de lotería.



*Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires*

b. Apuestas sobre eventos reales, deportivos y no deportivos. En este último caso, se encuentran comprendidos siempre que los eventos no sean de carácter político.

ARTÍCULO 3°: Comuníquese al Poder Ejecutivo.



Dip. JORGE MARTIN ALBERTI RODRIGUEZ
Bloque Unión por la Patria
H.C. Diputados Pcia. Bs. As.



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

FUNDAMENTOS

Señor Presidente:

El proyecto que vengo a poner a consideración de mis pares tiene por objetivo atender un problema de salud pública que requiere que actuemos con urgencia.

Este mundo en el que vivimos está sumergido en un proceso de transformaciones y cambios vertiginoso e impredecible, producto de una revolución tecnológica que ocurre a una velocidad sin precedentes. Muchos de estos cambios son auspiciosos y abren infinitas posibilidades de mejora de nuestras condiciones de vida.

Pero algunos otros están comenzando a evidenciarse como peligrosos. Nuevos descubrimientos transforman de raíz nuestros hábitos, nuestra manera de vincularnos y hasta elementos centrales de nuestra cultura y nuestras instituciones, sin que tengamos tiempo siquiera para evaluar sus impactos, sus consecuencias a futuro, los posibles daños colaterales.

En este marco general se dan la masificación del acceso a internet, de los teléfonos celulares y las redes sociales, el consumo de pantallas desde edades cada vez menores y los negocios surgidos a partir del desarrollo de estos entornos digitales, que hoy nos colocan ante un flagelo inimaginado pocos años atrás: el crecimiento galopante de la ludopatía en adolescentes.

Desde la Organización Mundial de la Salud¹ a UNICEF², pasando por gobiernos nacionales y subnacionales de todos los continentes, el diagnóstico sobre este problema es contundente y el reclamo unánime: se deben adoptar medidas urgentes para contener el avance de las apuestas online en las infancias y adolescencias³.

¹ <https://www.who.int/docs/default-source/substance-use/the-epidemiology-and-impact-of-gambling-disorder-and-other-gambling-relate-harm.pdf>

² <https://www.unicef.org/georgia/media/6916/file/A%20Study%20of%20Adolescents%20Knowledge,%20Attitude%20and%20Practice%20to%20Gambling.pdf>

³ Un listado de países miembro de la Organización Mundial de la Salud que desarrollaron programas especiales para abordar los trastornos de juego puede consultarse aquí: <https://apps.who.int/gho/data/node.main.RSUD650?lang=en>. Cabe destacar que la lista incluye países tan variados como Australia, Canadá, China, Cuba, República Dominicana, Kazajistán, Singapur, Sudáfrica, Italia y Uruguay, entre otros.



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

La ludopatía es un mal conocido. Hace ya más de cuarenta años que la Sociedad Americana de Psicología (APA) lo incluyó por primera vez como trastorno en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM). Pero el crecimiento exponencial de esta patología en personas menores de edad es una novedad absoluta y perturbadora.

Cuando uno se detiene en las causas principales que los propios jóvenes reconocen como motivación para jugar y apostar emergen factores que son indisociables de este presente en constante cambio que estamos viviendo: aburrimiento, deseo de ganar mucho dinero de manera fácil, mecanismo de socialización o aceptación por parte de pares, entre otros⁴.

Tanto en el aburrimiento como en la búsqueda de dinero fácil vemos rastros de la fugacidad y volatilidad que las redes sociales van imprimiendo a nuestra cotidianidad. También es dable atribuir responsabilidad a estas redes en la despersonalización de las relaciones sociales, que lentamente abandonan el vínculo físico para trasladarse al vínculo virtual (baste como ejemplo la lucha que están dando a nivel global asociaciones de madres y padres que buscan limitar el uso de celulares en las escuelas y que, en aquellas instituciones que han avanzado en esa dirección, se comprueba en poco tiempo la revitalización de los juegos y las charlas en los recreos escolares⁵).

Todos estas transformaciones y novedades, junto con otras como por ejemplo la masificación de las billeteras virtuales, son el marco en el cual se da la viralización de la ludopatía en infancias y adolescencias.

El daño a futuro que podemos esperar de esta patología es incommensurable. Una publicación reciente del actual gobierno nacional sostiene que un consumo problemático de los juegos y apuestas en línea "implica perder el auto-control dañando nuestra salud física y/o psíquica y perjudicando los vínculos personales, familiares o laborales"⁶.

Desde ya que este flagelo no puede abordarse aisladamente sino que debe contemplarse en un panorama más general -y más preocupante- de crisis creciente en lo relativo a la salud mental de infancias y adolescencias, el cual fue infinitamente agravado

⁴ <https://unlp.edu.ar/investiga/bajolalupa/las-apuestas-on-line-bajo-la-lupa-de-la-unlp-80261/#:~:text=Es%20importante%20destacar%20las%20consecuencias,deterioro%20de%20las%20relaciones%20personales>

⁵ En Argentina: <https://www.manoslibres.org.com.ar/>, En España: <https://adolescencialibredemoviles.es/>
En Inglaterra: <https://smartphonefreechildhood.co.uk/>

⁶ "Pautas para evitar que los adolescentes apuesten online". Disponible en <https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online>.



Honorable Cámara de Diputados
 Provincia de Buenos Aires

por la pandemia de COVID-19 cuyas consecuencias seguimos -y seguiremos- descubriendo y padeciendo. Reproducimos a modo de ejemplo un párrafo del documento "Estudio sobre los efectos en la salud mental de niñas, niños y adolescentes por COVID-19" publicado por UNICEF Argentina en 2021:

La reducción significativa de los intercambios con pares y otros referentes adultos no convivientes se expresan en altibajos emocionales, desgano, enojo, irritabilidad, angustia y resignación. También algunas y algunos mencionaron atravesar emociones de soledad, tristeza, ansiedad, miedo y presentar una mayor sensibilidad. Estas emociones, en especial en quienes están cercanos a la finalización del ciclo secundario, aparecen ligadas a la incertidumbre respecto a las posibilidades de concreción de sus proyectos futuros. En adolescentes de sectores populares la angustia se puede vincular también con las privaciones materiales que sufren y que se profundizaron con la pandemia⁷.

Lo mismo se comprueba en la edición 2023 del informe "Situación de salud de adolescentes y jóvenes en la Argentina", elaborado por el Ministerio de Salud de la Nación, el cual refleja que entre los motivos de consultas de personas jóvenes por temas de salud mental destacan los siguientes:

Al analizar el desagregado de motivos incluidos en la categoría "Salud mental" se observa que el motivo "Estados de ánimo, malestar psicológico y autoestima" registra la mayor proporción de asesoramientos respecto del total "Salud mental" (...) El segundo motivo de consulta más frecuente para todos los géneros es "Relaciones afectivas, familiares y con pares"⁸.

Esta breve exposición del contexto pretende graficar la fragilidad y exposición de nuestros chicos y chicas a una patología en expansión, que pueden generar consecuencias estructurales para el resto de sus vidas, y que no vamos a poder mitigar si no atacamos uno de los factores principales que explican este crecimiento: la *agresiva* publicidad de los sitios de apuestas online legales e ilegales.

Hemos destacado en *itálica* el adjetivo porque no nos corresponde, sino que lo tomamos de numerosos documentos que abordan esta problemática. Sin ir más lejos, el ya citado documento del Gobierno Nacional argentino "Pautas para evitar

⁷ "Estudio sobre los efectos en la salud mental de niñas, niños y adolescentes por COVID-19", Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, Octubre 2021, Buenos Aires, Argentina, pág. 72.

⁸ Ministerio de Salud de la Nación, "Situación de salud de adolescentes y jóvenes en la Argentina", edición 2023, págs. 149-150. Disponible en https://bancos.salud.gob.ar/sites/default/files/2023-12/situacion_salud_adolescentes_jovenes_en_la_argentina_6122023.pdf.



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

que los adolescentes apuesten online” le dedica el primer lugar entre los factores que han popularizado estos juegos a la “Publicidad agresiva en TV y redes sociales. Equipos de fútbol, youtubers, tiktokers, celebridades e influencers promocionan las apuestas”⁹.

Un trabajo publicado por la psicóloga e investigadora española Marta Marcos a raíz del abordaje terapéutico de un caso de adicción a las apuestas deportivas sostiene que:

...la recompensa económica que a veces se produce, junto con las condiciones del propio juego, son fundamentales para entender que la conducta de jugar está sometida a un proceso de condicionamiento operante. De hecho, el juego electrónico está diseñado específicamente para provocar una conducta adictiva (Schüll, 2014) y, en este caso, las apuestas deportivas tienen los principales elementos estructurales para generarlas (...)

Las condiciones del juego que favorecen la aparición de conductas disfuncionales que pueden conducir a la aparición de un trastorno de juego *online* son de dos tipos: estructurales y ambientales. Algunas de las condiciones estructurales que favorecen la adicción a este tipo de juego son (Griffiths, 2003) la *inmediatez* del resultado de la apuesta, la *accesibilidad* con la que es posible jugar desde cualquier dispositivo electrónico con acceso a la red, la *comodidad* con la que se puede apostar o incluso la *intimidad* con la que es posible llevarla a cabo.

En lo que se refiere a las condiciones ambientales, están directamente relacionadas con la normativa de cada país y harían referencia a variables como la oferta de los juegos, la disponibilidad (cantidad de webs o locales donde jugar *online*), la promoción o publicidad del juego, entre otros. En este sentido, se trata de variables que están relacionadas con el estatus legal del juego *online* (...).

La autorización legal suele estar directamente relacionada con la promoción de esta actividad y con la generalización del juego *online* como una actividad cotidiana, especialmente, por parte de población juvenil y ado-

⁹ “Pautas para evitar que los adolescentes apuesten online”. Disponible en <https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online>.



Honorable Cámara de Diputados
 Provincia de Buenos Aires

lescente, que es el «nicho de mercado» al que se suelen dirigir las estrategias de promoción y *marketing*¹⁰.

Cabe destacar que el citado caso, que -en palabras de la investigadora- tuvo por objeto "no solo reducir una conducta de juego que está provocando la ruina personal (y esta no solo es económica), sino modificar el estilo de vida y consolidar pautas de comportamiento funcionales para tener una vida plena y sin juego"¹¹, el cual tomó más de un año hasta mostrar resultados sostenibles, es el caso de una persona de 23 años de edad. No será difícil imaginar lo dramático y complejo que debe ser sufrir/tratar una patología de estas características en una persona de 12, 14 o 16 años de edad.

Llegados a este punto, esperamos quede clara la preocupación que nos lleva a proponer la prohibición de publicidad de apuestas sobre juegos virtuales (con exclusión de los juegos de lotería) y de las apuestas sobre eventos reales, deportivos y no deportivos (siempre que los eventos no sean de carácter político), de acuerdo a la terminología utilizada por el Decreto N° 181 Reglamentario de la Ley N° 15.079 cuyo título VIII reglamenta el juego online en la provincia.

A nivel nacional e internacional; desde perspectivas de salud pública y educativas; organizaciones públicas y privadas: el nivel de consciencia respecto de esta problemática y su crecimiento vertiginoso es total.

¿Cuánto tiempo vamos a esperar para limitar el avance de estas patologías que, insistentemente, crecen a un ritmo furtivo y cuyos daños a futuro son impredecibles?

El consumo de tabaco, a mediados del siglo pasado, se masificó gracias a la publicidad en televisión. ¿Cuántas vidas se perdieron y se pierden todavía producto de todos esos años de publicidad *agresiva*?

Es importante señalar que no nos estamos exponiendo al riesgo de ser una expresión solitaria. En todo el mundo hay ejemplos de normativa que se empieza a sancionar para combatir la ludopatía infantil.

Tampoco estamos promoviendo posturas inútilmente retardatarias del progreso. No buscamos legislar en contra del avance tecnológico, el cual no sólo es indetenible sino que es también virtuoso. Lo que se busca es restringir un negocio que abusa de la técnica para generar conductas compulsivas y adictivas cuyo perjuicio en las vidas de millones de niños, niñas y adolescentes puede ser irreversible.

¹⁰ Marcos, M. (2020). Juego online: tratamiento de un caso de adicción a apuestas deportivas. *Liberabit*, 26(2), e399, págs. 2-3. Disponible en <https://ojs3.revistaliberabit.com/index.php/Liberabit/article/view/399>.

¹¹ Ídem.

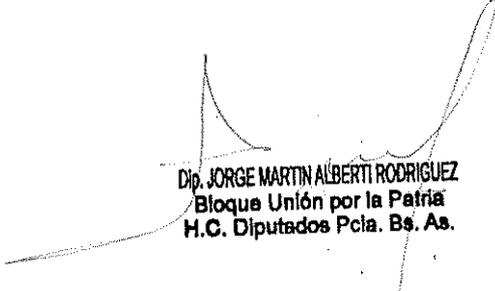


*Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires*

Y si acaso necesitáramos un antecedente claro para entender que esta problemática es real, está aquí y debe ser combatida, citemos que dos de las ligas futbolísticas más prestigiosas del planeta, como son la inglesa y la española, han decidido prohibir o limitar la publicidad de casas de apuestas¹².

En definitiva, Señor Presidente, es a todas luces imperioso hacer cuanto esté a nuestro alcance para evitar que se expanda en nuestra provincia el fenómeno de las apuestas online de niños, niñas y adolescentes. Prohibir su publicidad es un paso imprescindible en esta dirección.

Por todos estos motivos, solicito a mis pares la aprobación del presente proyecto de ley.


Dip. JORGE MARTÍN ALBERTI RODRÍGUEZ
Bloque Unión por la Patria
H.C. Diputados Pcia. Bs. As.

¹² <https://www.cronista.com/espana/actualidad-es/bomba-la-premier-league-prohibe-la-publicidad-de-casas-de-apuestas-cuando-se-pondra-en-vigen-cia/#:~:text=Desde%20el%2031%20de%20agosto,de%20una%20casa%20de%20apuestas>