



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires



PROYECTO DE LEY

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

LEY

Artículo 1º: Objeto: El presente proyecto de Ley tiene como objeto la modificación de la Ley N° 15.079 "Titulo VIII Regulación del Juego On Line", a fin de erradicar y prevenir la ciberludopatía salvaguardando a los niños, niñas y adolescentes, como sujetos de derecho.

Artículo 2º: Modifíquese el inciso "b" del Artículo 156 que quedará redactado de la siguiente forma:

b) La identidad de los participantes mediante sistemas de validación biométrica; reconocimiento facial y/o cualquier tipo de autenticación digital que garantice que el individuo registrado en el sitio es el único capaz de utilizar las herramientas disponibles en todos aquellos dispositivos que permitan la conectividad.

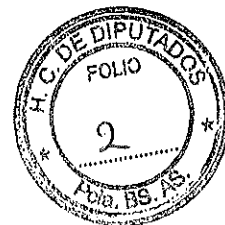
Artículo 3º: Modifíquese el Artículo 159 que quedará redactado de la siguiente manera:

Las licencias y autorizaciones reguladas en este Título se extinguirán en los siguientes supuestos:

a) Por incumplimiento en la implementación y funcionamiento de mecanismos de seguridad que prohíban el ingreso de personas menores de edad a las plataformas de juegos on line, según lo establecido en el presente título.

b) Por rescisión unilateral del operador al contrato de Licencia.

c) Por el transcurso del período de vigencia establecido, como máximo en 15 años, sin que se solicite o conceda su renovación, cuando dicha renovación se



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

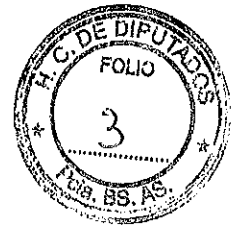
hubiera previsto en las bases de la convocatoria del procedimiento correspondiente.

d) Por resolución de la Autoridad de aplicación, en la que expresamente se constate la concurrencia de alguna de las causas de resolución que se detallan:

1. La pérdida de todas o alguna de las condiciones que determinaron su otorgamiento.
2. La muerte o incapacidad sobrevenida del titular de la autorización, cuando sea persona física, la disolución o extinción de la sociedad titular de la licencia o autorización, así como el cese definitivo de la actividad objeto de dichos títulos habilitantes o la falta de su ejercicio durante al menos un año, en los supuestos de licencia.
3. La declaración de concurso o la declaración de insolvencia en cualquier otro procedimiento.
4. La imposición como sanción en el correspondiente procedimiento sancionador.
5. El incumplimiento de las condiciones esenciales de la autorización o licencia.
6. La cesión o transmisión del título habilitante, sin la previa autorización.
7. La obtención del título habilitante con falsedad o alteración de las condiciones que determinaron su otorgamiento.

Artículo 4°: Modifíquese el Artículo 160 que quedará redactado de la siguiente manera:

- a) Queda prohibida la publicidad, patrocinio o promoción, bajo cualquier forma, de los juegos de azar incluidos en el presente Título, así como la publicidad o promoción de los operadores de los juegos, cuando se carezca de la correspondiente autorización de la Autoridad de aplicación para la realización de la misma.



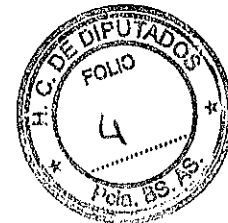
Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

b) *Toda publicidad, promoción o incentivo de participación en juego de apuestas on-line, deberá incluir la leyenda "Prohibida la participación de menores de 18 años", o "La participación en los juegos de apuesta puede generar adicción".*

c) *Toda publicidad, promoción o incentivo de participación en juego de apuestas on-line, no deberá:*

- 1) Ser dirigida a menores de dieciocho (18) años;*
 - 2) Utilizar en ella a menores de dieciocho (18) años;*
 - 3) Sugerir que la participación o consumo de juegos de apuestas on-line mejora el rendimiento físico o intelectual de las personas;*
 - 4) Utilizar a personalidades destacadas del campo del conocimiento, entretenimiento, las artes, o el deporte para la difusión del juego de apuestas on-line, en cualquiera de sus manifestaciones.*
- d) *Deberá ser socialmente responsable, para que no se asocie juego al éxito personal, social o profesional, o se compare el juego con el trabajo, el estudio o el esfuerzo, minusvalorando estos últimos*
- e) *Deberá garantizar la prevención de la ciberludopatía salvaguardando a las niñeces y las adolescencias como sujetos de derecho.*

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



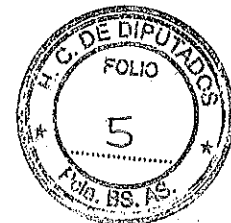
Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

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 5°: Modifíquese el Artículo 162 que quedará redactado de la siguiente manera:

A los fines de jugar bajo la modalidad del presente Título, un jugador debe registrarse como cliente del titular de la licencia.

- a) *Se deberá validar la identidad mediante sistemas de validación biométrica; reconocimiento facial y/o cualquier tipo de autenticación digital que garantice que el individuo registrado en el sitio es el único capaz de utilizar las herramientas disponibles en todos aquellos dispositivos que permitan la conectividad.*
- b) *Se deberá validar la identidad mediante sistemas de validación biométrica; reconocimiento facial y/o cualquier tipo de autenticación digital, para que los usuarios y/o responsables no solo puedan crear nuevo usuario y acceder a las plataformas de juegos en línea, sino que, además, realicen dicho reconocimiento cada vez que inicie sesión en la misma.*
- c) *Los datos proporcionados deberán registrarse con el fin de evitar la utilización de documentación apócrifa y preservar la seguridad jurídica y patrimonial de las personas ajenas a la comisión de posibles fraudes.*
- c) *El registro deberá contener información sobre el nombre y apellido del jugador, el tipo número y número de trámite de documento, dirección donde se domicilia el jugador y cualquier otra información que se establezca en la reglamentación.*
- d) *Los titulares de licencias deben comprobar la exactitud de la información facilitada por el jugador en relación con el registro. Los titulares de licencias deben, a este efecto, obtener la documentación necesaria para comprobar la exactitud de la información.*



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

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 el jugador esté en condiciones de registrarse.

Los titulares de licencias deben mantener la información personal de un jugador registrado durante 5 años una vez haya finalizado la relación con el cliente; después de dicho período el titular de la licencia podrá eliminar la información.

Artículo 6°: Modifíquese el Artículo 165 que quedará redactado de la siguiente manera:

El ejercicio de las actividades de juego bajo la modalidad on line, será abordado desde una política integral de responsabilidad social que contemple el juego como un fenómeno complejo, combinando acciones preventivas dirigidas a la sensibilización y difusión de las buenas prácticas del juego, así como los posibles efectos de las prácticas no adecuadas y sus efectos incluirán además intervención y control.

Se entenderá por política integral de responsabilidad del juego el conjunto de principios y prácticas a adoptar con el objeto de proteger el orden público garantizando la integridad del juego y optimizando simultáneamente los beneficios para la Sociedad.

Los operadores del juego deben:

- 1) Habilitar una función que le permita al jugador establecer límites de depósitos.*
- 2) Habilitar una función para que el jugador pueda solicitar su exclusión temporal o permanente del juego y/o su restricción horaria.*
- 3) Iniciar una alerta que le indique al usuario que ha iniciado sesión hace más de 3 horas, repitiendo la misma por cada nueva hora cumplida.*
- 4) Informar en forma clara y precisa que la mayoría de edad es un requisito inexcusable para jugar.*



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

5) *Contar con un perfil de juego que permita a quien será participante- jugador conocer su comportamiento, sus patrones de juego y el riesgo asociado con ellos, así como consejos para reducir su riesgo de desarrollar un problema.*

6) *Establecer referencias reales: las pantallas de juego deberán contener información adecuada sobre el dinero gastado/jugado y la visualización del tiempo durante la sesión y por jornada.*

La Autoridad de Aplicación determinará las modalidades y los tiempos a los que se sujetarán dichas exclusiones, como así también otros mecanismos que permitan perfeccionar estas políticas en el futuro.

Artículo 7°: Incorpórese el inciso "j" al Artículo 169, el cual quedará redactado de la siguiente manera:

j) el incumpliendo de las disposiciones establecidas en el Artículo 162 ° del presente título.

Artículo 8°: Incorpórese los incisos "f", "g" y "h" en el Artículo 170 con el siguiente texto:

f) Suspensión de la licencia habilitante por incumplimiento en implementación y funcionamiento de mecanismos de seguridad que prohíban el ingreso de personas menores de edad a las plataformas de juegos on line, según lo establecido en el presente título.

g) Suspensión de la licencia habilitante por incumplimiento del Artículo 160 de este título.

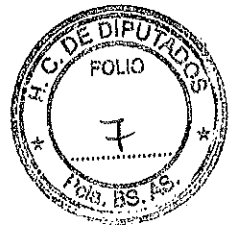
h) Suspensión de la licencia habilitante por incumplimiento del Artículo 162 de este título.

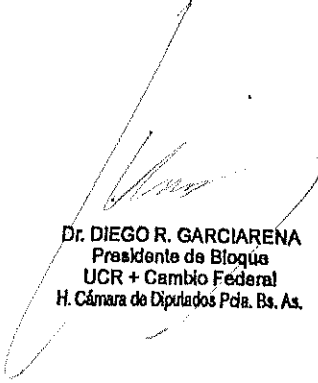
Artículo 8°: Determínese el plazo de CIENTO OCHENTA (180) días corridos a partir de la entrada en vigencia de la presente Ley para su adecuación.

Artículo 9°: Comuníquese al Poder Ejecutivo.



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires




Dr. DIEGO R. GARIARENA
Presidente de Bloque
UCR + Cambio Federal
H. Cámara de Diputados Pcia. Bs. As.

FUNDAMENTOS

En el año 2016 se creó por Decreto 4/2016 el Organismo Provincial de Niñez y Adolescencia (OPNYA) en reemplazo de la Secretaría de Niñez y Adolescencia, que tiene como objetivo el monitoreo y evaluación de los programas y acciones de promoción y protección de los derechos del niño, relevar indicadores a fin de garantizar el efectivo cumplimiento de esos derechos y proponer nuevas medidas para efectivizar las políticas públicas vinculadas con la niñez (OPNYA, 2021). El OPNYA trabaja desde una perspectiva propia respecto de los derechos de niños, niñas y adolescentes, así como de las propias obligaciones que competen a los estados y a la comunidad. Las niñas, niños y adolescentes son considerados como sujetos de derecho, y no como objeto de protección. De esta manera, se reconoce la capacidad de tener y ejercer derechos, superando la noción de niño definido por su incapacidad jurídica.

Por otro lado, la Provincia de Buenos Aires cuenta con normativas que regulan los juegos de azar, como por ejemplo las leyes N° 13.470 y N° 15.079; o la Ley N° 15.131.



*Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires*

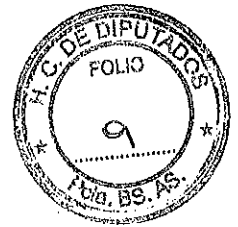
El Artículo 169 de la Ley N° 15.079 norma sobre la constitución de las infracciones en la regulación del juego on line, y en su inciso "D" se manifiesta que "permitir el acceso a la actividad de juego de las personas que lo tienen prohibido, tales como los menores de edad y ludópata" es causa constituyente de infracción. Por otro lado, en su Artículo 170 establece que las infracciones serán sancionadas con una o varias sanciones, a saber: apercibimiento; multa; suspensión de la licencia habilitante por un plazo determinado; revocación de la licencia habilitante; e inhabilitación para la realización de las actividades. La ley prohíbe a los menores de edad apostar. Sin embargo, la legislación se incumple con frecuencia.

Así, pese a contar mecanismos de intervención que hacen al abordaje de las y los adolescentes como sujetos de Derecho, y con normativas que regulan el juego on line, la vulnerabilidad de niñas, niños y adolescentes ante la "ciberludopatía" y el crecimiento de los "criptocasinos" es una problemática que ha crecido en gran escala en los últimos años en nuestra Provincia.

La edad de iniciación promedio es a los 15 años, pero psicólogas y psiquiatras especializadas en adicciones están recibiendo consultas por chicos de 12 años. Los adolescentes crean un perfil falso con datos de la madre, del padre o de quien sea y usan plata que quizás estaba destinada para otros gastos.

La normalización de esta mal conceptuada forma de ocio, ha llevado a un incremento inquietante de casos de ludopatía en este grupo poblacional, que es necesario frenar con una fuerte decisión y acción política desde el Estado: erradicar y prevenir la ciberludopatía salvaguardando a los niños, niñas y adolescentes, como sujetos de derecho.

En medio del gran impacto que significan las apuestas online, por su adicción a dichos juegos, hay niñas, niños y adolescentes que se han convertido en víctimas de este tipo de actividad. Las apuestas a través de Internet se han naturalizado dentro del mundo de los jóvenes. El conocimiento de las agresivas estrategias de marketing y publicidad empleadas por los operadores nos ha



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

acercado a esa parte oscura y silenciosa que se esconde tras las apuestas y que, en muchos casos, especialmente entre nuestros jóvenes, comienza a ser un problema cuando apostar, lejos de ser un entretenimiento como quieren hacernos creer, se convierte en una adicción.

Como señala Lucas Moyano¹ la pandemia ha traído aparejada la transformación del mundo digital, su acceso y hábitos, contribuyendo así a la proliferación de las plataformas de juego destinadas a las apuestas online.

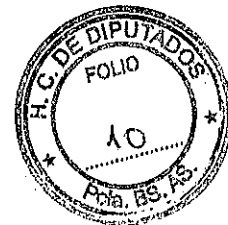
En la actualidad, el entorno digital ha permitido que sea mucho más fácil acceder a sitios de apuestas sin tantas restricciones. El anonimato es una de las claves que evita registrar números oficiales acerca de la cantidad de jóvenes que apuestan en el país. "Estas plataformas no requieren muchos controles y por eso cualquier persona puede ingresar fácilmente. Muchos menores de edad con acceso a internet y un teléfono pueden entrar y apostar sin ninguna barrera, poniendo en riesgo su salud y sus datos"²

El juego online con apuestas ilegales es de fácil acceso desde el lugar donde nos encontremos a través de nuestro dispositivo telefónico, resultando atractivo para los adolescentes, quienes son especialmente vulnerables a los riesgos vinculados con ese tipo de actividad, siendo crecientes inconvenientes la adicción, el endeudamiento y los problemas de salud mental.

La Asociación de Psiquiatras Argentinos (APSA) ha advertido al respecto: "El juego de apuestas es un estímulo que varía de persona a persona, que va desde el placer de la diversión hasta necesidades muy básicas sustentadas en un pensamiento mágico y mesiánico de que con esto 'me voy a salvar'". Una proyección indica que en América Latina el mercado de los juegos de azar online crecerá un 18% en los próximos seis años, según la consultora internacional

¹ La vulnerabilidad de los adolescentes ante la "ciberludopatía" y el crecimiento de los criptocasinos (7 de abril de 2024, diario El Tiempo),.

² José Farhat, Abogado, pionero de la Ciudadanía Digital en Tucumán. Creador del Programa Seguridad Inteligente, especialista en Ciberseguridad.



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

Research and Markets. En tanto, en Gran Bretaña 30 mil niños de hasta 11 años son ludópatas. Y en España, el 10,3% de los adolescentes apuesta

Dentro de este nocivo ecosistema, emergen los criptocasinos, proyectándose también como una tendencia en aumento, ya que aseguran un nivel de pseudoanonimato que otras plataformas no pueden garantizar. Y, además, favorecen la inclusión financiera de sectores no bancarizados, quienes ahora pueden participar en el entretenimiento online sin necesidad de tener una cuenta bancaria.

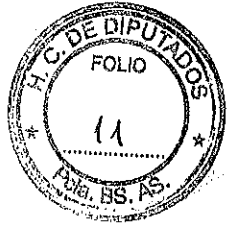
Al mismo tiempo, esa circunstancia implica nuevos desafíos, ante la falta de regulación y la posibilidad cierta de que, a través de ellos, puedan conocerse los orígenes de esos fondos, que podrían provenir de actividades ilícitas.

Este problema de adicción al juego se acrecienta en las niñas, niños y adolescentes, quienes son especialmente vulnerables debido a su inexperiencia, la baja percepción del riesgo, la impulsividad, la facilidad de acceso a estas plataformas y las publicaciones en redes sociales, donde se reflejan historias de premios obtenidos por acertar algún resultado deportivo, pero nunca se muestran las pérdidas.

"Soy entrenador en un club de rugby de chicos de 16 años; ayer dos grupos de chicos estaban atentos a los resultados de otros partidos sacando cuentas de la diferencia de puntos apostada. 80 minutos sólo atentos a esos números"

(Alejandro, 45 años, entrenador La Plata)

En este contexto, docentes bonaerenses advierten un aumento de las apuestas online en estudiantes adolescentes que vacían sus billeteras virtuales en los recreos. Un marco regulatorio integral para la identificación, prevención, y mitigación de la ciberludopatía es un primer paso necesario para evitar la gravedad de esta problemática y proteger a nuestros jóvenes de la adicción que genera el juego online. Sin embargo, y a modo de ejemplo, no hay estadísticas públicas oficiales sobre la evaluación sanitaria en el Marco del Programa de



Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

Grupos de Ayuda en relación al tratamiento de Ciberludopatía, o cuáles son las acciones o mecanismos de intervención que se llevan adelante para la prevención y asistencia del juego compulsivo, problemático o patológico sobre los juegos de azar habilitados bajo las modalidades creadas o a crearse en la Provincia de Buenos Aires.

El crecimiento de las plataformas de juego on line trajo consigo una serie de desafíos y peligros, que requieren, necesariamente, de la acción colectiva, y políticas públicas concretas a los fines de enfrentar esta patología tan compleja como peligrosa.

"Mi hermano tiene 17 años y sus apuestas son por el tema de fútbol. Siempre apuesta lo que tiene en el momento. Ha vendido cosas para tener al menos algo que apostar y no perder la oportunidad"

(Irupé, 20 años, Chivilcoy)

Débora Blanca, psicóloga especializada en ludopatía y directora de Lazos en juego, revela que la adicción a los juegos en línea aumenta entre los adolescentes porque crecen los consumos diversos (alcohol, drogas, las pantallas, las redes sociales) y bajan las edades de inicio.

Escuelas, familiares y amigos comienzan a estar preocupados ante la adicción que los adolescentes están adquiriendo con el juego. Según Eugenia Ramos³ desde la pandemia el juego online aumentó un 70% en la Argentina. "En España pasó lo mismo, se incrementó un 60 % durante el confinamiento, pero el gobierno puso un límite al uso y la publicidad del mismo. En Argentina si bien hay diferentes códigos y se han presentado diversas leyes hasta ahora están en un veremos"

Es hora de accionar, de encontrar los consensos y los denominadores comunes. No es que nos falten políticas o plexos jurídicos-normativos respecto al tema: las políticas están fallando generando una ruleta rusa burocrática y enunciativa, y

³ Ciberludopatía: la adicción que envuelve a los más jóvenes (27 de julio de 2023, diario Bacap)



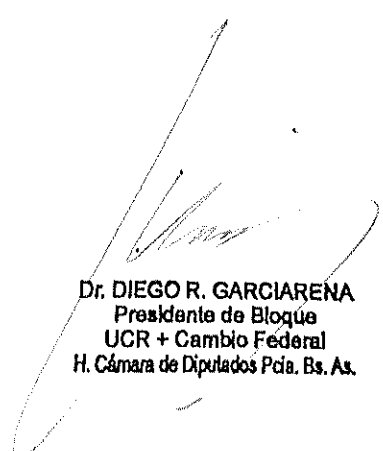
Honorable Cámara de Diputados
Provincia de Buenos Aires

con ello, violando las garantías de protección de nuestros niños, niñas y adolescentes.

Las publicidades de plataformas de juego siguen vigentes, no existen requisitos efectivos de control biométrico de acceso por edad, se siguen otorgando licencias y no se ataca de manera sostenida la proliferación de los sitios ilegales de apuesta.

Por ello, este proyecto de Ley propone la modificación de la Ley N° 15.079 "Titulo VIII Regulación del Juego On Line" con eje en restricciones y sanciones a fin de erradicar y prevenir la ciberludopatía salvaguardando a los niños, niñas y adolescentes, como sujetos de derecho.

Por todo lo expuesto, y teniendo en cuenta, que todo lo que estamos atravesando nos muestra que los mecanismos de intervención implementados son ineficientes, y que se necesita de coherencia y coordinación en la acción pública; y una verdadera decisión política, es que solicito a mis pares acompañen con su voto la presente iniciativa.



Dr. DIEGO R. GARIARENA
Presidente de Bloque
UCR + Cambio Federal
H. Cámara de Diputados Pcia. Bs. As.