

Proyecto de Ley

El Senado y la Cámara de Diputados de la Nación reunidos en Congreso...

SANCIONAN

CAMPAÑA DE PREVENCIÓN DEL JUEGO POR PARTE DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES MEDIANTE APUESTAS EN LÍNEA Y REGULACIÓN DE SU PUBLICIDAD

Capítulo I

Campaña Preventiva

Artículo 1°.- Objeto. Impleméntese en todo el territorio nacional una campaña preventiva, dirigida a niños, niñas y adolescentes, sobre los riesgos del juego en línea mediante apuestas.

Artículo 2°.- Contenido. La campaña debe incluir, entre otros elementos:

- a) Actividades pedagógicas en los establecimientos educativos de todos los niveles destinadas a brindar contenido para reconocer la problemática de las adicciones como una enfermedad y un proceso determinado por componentes históricos, socio-económicos, culturales, biológicos y psicológicos,
- b) Difusión de material que destaque los peligros y las consecuencias negativas del juego con apuestas online,
- c) Educar a los niños, niñas y adolescentes sobre los riesgos de las apuestas en línea, la importancia de tomar decisiones financieras informadas y la concientización digital,
- d) Capacitación docente en el contexto de contenidos en la temática Educación Integral sobre Adicciones y Consumos Problemáticos,

- e) Realización de jornadas y talleres en los establecimientos educativos, con la participación tanto de profesionales como expertos en adicciones y salud mental,
- f) Articulación y colaboración con organizaciones de la sociedad civil especializadas en la prevención y tratamiento de la ludopatía, y en instituciones deportivas y culturales donde concurren y participan niños, niñas y adolescentes,
- g) Detección y derivación al sistema de asistencia socio-sanitaria ante presuntos casos de consumos problemáticos que afecten a alumnos, con la colaboración del Ministerio de Salud;
- h) Promoción de actividades alternativas y recreativas saludables para los destinatarios citados, fomentando el desarrollo de habilidades además de la participación en actividades sociales y deportivas.

La Autoridad de Aplicación coordinará la implementación de la campaña preventiva con las autoridades educativas de cada provincia que adhiera a la presente.

Artículo 3°.- Autoridad de Aplicación. La Autoridad de Aplicación será la Dirección Nacional de Defensa del Consumidor y Arbitraje del Consumo o el organismo que en el futuro adquiera sus funciones, y en cada provincia será la dependencia responsable de defensa del consumidor.

Artículo 4°.- Campañas de difusión. La Autoridad de Aplicación debe llevar a cabo campañas de difusión dirigidas a concientizar a los niños, niñas, adolescentes y sus familias sobre el juego patológico, dar a conocer los canales de comunicación, orientación y asistencia.

Artículo 5°.- Control. El Poder Ejecutivo debe incrementar la regulación en la industria de las apuestas en línea, implementando medidas más estrictas para verificar la edad de los usuarios y prevenir el acceso de menores.

Capítulo II

Publicidad

Artículo 6°.- Publicidad. Las acciones de promoción de juegos de apuesta deben cumplimentar las prescripciones establecidas en la presente ley y aquellas que reglamentamente la Autoridad de Aplicación.

La publicidad debe registrarse por el principio de responsabilidad social, sin menoscabar ni banalizar la complejidad de la actividad del juego ni sus potenciales efectos perjudiciales sobre las personas, debiendo respetar la dignidad humana y los derechos y libertades constitucionalmente reconocidos.

Queda prohibido en la publicidad, promoción y patrocinio de los juegos de azar, destreza y apuestas mutuas, lo siguiente:

- a) Difundir publicidad en medios de comunicación social audiovisuales en el horario de 08:00 a 23:00,
- b) Colocar en la publicidad de las empresas de juego, los logos de los institutos o dependencias de lotería del Estado de las distintas jurisdicciones que les han otorgado permiso o concesión,
- c) Difundir publicidad en servicios de intercambio de vídeo a través de plataforma cuyo contenido se encuentre exclusivamente dirigido a menores de edad o su emisión emitirse en los bloques publicitarios que se emitan durante, inmediatamente anteriores o posteriores en plataformas de videos dirigidos específicamente a menores de edad,
- d) Su inserción en aplicaciones, páginas web, o contenidos digitales dirigidos específicamente a menores de edad,
- e) Su difusión en servicios de intercambio de video a través de plataformas que no posean instrumentos para evitar que la publicidad se dirija a menores de edad,
- f) El diseño de spots o avisos orientados en forma directa o indirecta a menores de dieciocho (18) años, en la que aparezcan menores, o la que induzca a la asociación de la madurez con el juego,
- g) La participación de deportistas, personajes famosos, figuras de relevancia pública, personajes de ficción o en su defecto la alusión a los mismos, salvo cuando protagonicen un mensaje respecto del juego responsable,

- h) La asociación de los juegos de apuestas con el éxito personal, social o profesional,
- i) Comunicar expectativas falsas o engañosas sobre las posibilidades de ganar, o manifestar o dar a entender que determinadas habilidades o destrezas individuales pueden influir en los resultados,
- j) Difundir a través de soportes estáticos, digitales o cualquiera sea su formato emplazados en la vía pública o durante la transmisión de eventos deportivos, cuando el misma se emita a través de medios audiovisuales,
- k) Auspiciar equipos deportivos o deportistas en forma individual. Utilizar su marca o denominación comercial para identificar a una instalación deportiva, estadios, academias deportivas, centros recreativos, espacios públicos, centros de entrenamiento,
- l) Su difusión en festivales o recitales artísticos o musicales en los que participen familias y menores de dieciocho (18) años;
- m) Señalar que con lo obtenido por el Estado a través del juego se realizan obras con contenido o finalidad social, educativo o sanitario en beneficio de la población.

Artículo 7°.- Leyenda de prevención obligatoria en publicidad. En toda publicidad de juegos de apuesta se debe incluir en forma destacada y lugar visible la leyenda "EL JUEGO COMPULSIVO ES PERJUDICIAL PARA VOS Y TU FAMILIA". Asimismo, debe contener el canal de comunicación para la orientación y asistencia a personas afectadas por el juego patológico que disponga la Autoridad de Aplicación.

Artículo 8°.- Filtros. Las empresas de juegos de azar en línea deben poseer en sus sitios o páginas web mecanismos, herramientas o filtros que garanticen en forma fehaciente la imposibilidad de acceso de menores.

Las empresas que tengan concesiones de juego en línea al momento de la puesta en vigencia de la presente, tendrán un plazo máximo de 60 días desde la promulgación, para acreditar la existencia en sus sitios de lo establecido en el párrafo precedente.

Artículo 9°.- Presupuesto. Los gastos que demande el cumplimiento de las disposiciones de la presente serán atendidos con los recursos que destine, a tal efecto, la Ley de Presupuesto para la Jurisdicción de la Autoridad de Aplicación.

Autorízase al Poder Ejecutivo a realizar las readecuaciones presupuestarias que correspondan a los efectos de implementar lo dispuesto en la presente, en el año de su aprobación.

Artículo 10.- Sanciones. Las empresas de Juego o cualquier otro permisionario autorizado para la comercialización, distribución o expendio de juegos de apuesta que incumplan la presente serán pasibles de las sanciones establecidas en la Ley Nº 24.240, de Defensa del Consumidor, y de acuerdo a los hechos y al procedimiento que determina dicha norma.

Estas sanciones serán establecidas por la Autoridad de Aplicación en forma gradual y acumulativa teniendo en cuenta las circunstancias del caso, la naturaleza y gravedad de la infracción y los antecedentes del infractor, sin perjuicio de otras responsabilidades civiles y penales a que hubiere lugar.

Artículo 11.- Destino de las multas. La Autoridad de Aplicación debe destinar el producido de las multas al cumplimiento de lo establecido en el Capítulo I de la presente.

Artículo 12.- Adhesión. Invítase a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente.

Artículo 13.- Convenios jurisdiccionales. La Autoridad de Aplicación debe promover acuerdos o convenios con las autoridades de las provincias adherentes, a fin de diseñar e implementar acciones conjuntas, dentro del marco general de la política nacional fijada por la presente ley.

Artículo 14.- Convenios de colaboración. La Autoridad de Aplicación podrá suscribir convenios con entidades de bien público o entidades privadas dedicadas al estudio y tratamiento del juego responsable.

Artículo 15.- Comuníquese al Poder Ejecutivo.

MICAELA MORÁN

DIPUTADA NACIONAL

FUNDAMENTOS

Señor Presidente:

Es fundamental diferenciar entre el juego como pasatiempo y la adicción al juego de azar. Aquellos que disfrutan de apostar ocasionalmente sin que esto afecte negativamente sus vidas se consideran jugadores recreativos. Sin embargo, las personas que apuestan de manera compulsiva, sin control y sin importar las consecuencias, pueden tener un problema de adicción al juego. En este contexto, los menores de edad deben mantenerse alejados de cualquier forma de juego mediante apuestas dinerarias y no es aceptable que lo practiquen antes de alcanzar la mayoría de edad.

El juego con apuestas en línea (on line) se ha convertido en una preocupación creciente debido a su accesibilidad y atractivo sobre todo para los más jóvenes. Los niños, niñas y adolescentes son especialmente vulnerables a los riesgos asociados con el juego, incluyendo la adicción, el endeudamiento y los problemas de salud mental.

El avance de las plataformas tecnológicas y la transformación de los hábitos digitales durante la pandemia han contribuido en gran medida a esta expansión, volviendo el juego online con apuestas más accesible y atractivo para los jóvenes.

Este crecimiento exponencial de los juegos en línea y la creciente disponibilidad de la tecnología acerca a los menores al uso de plataformas de juegos que muchas veces son ilegales.

En los últimos años –pandemia y Mundial de Fútbol mediante– el universo de las apuestas online creció en todo el mundo. Pero su proliferación en las aulas empezó a causar sorpresa. Y alarma.

“A veces tienen ganancias, y ese es el estímulo. De pronto gritan el gol de un equipo africano en medio de una clase porque hicieron alguna apuesta. También juegan a la ruleta. Sé de chicos que han ganado 60 o 70 mil pesos. Pero sé de otros que, por ejemplo, perdieron el importe de la beca Progresar”, señaló a medios periodísticos Leandro Montaña, profesor de Literatura en una escuela secundaria porteña.

Estos testimonios de docentes se repiten en distintas provincias y ciudades del país, con similares apreciaciones y con una profunda preocupación.

Los menores, acceden tanto a sitios de apuestas deportivas como a casinos online. En algunos casos, con los datos de las tarjetas de crédito de sus padres o madres, ya que por ley los menores de 18 años no pueden participar de apuestas, aunque el circuito de juego online implica el contacto también con empresas radicadas en el exterior, bajo otros marcos regulatorios. También hay quienes tienen contactos con intermediarios adultos que les prestan sus datos a cambio de un porcentaje de las ganancias. Todo por WhatsApp, desde el celular, en el aula.

Por ello la necesidad de actuar en la prevención, para informar y formar, sobre los riesgos que las apuestas en estos juegos representan

La asociación civil Jugadores Anónimos trabaja en coordinación con otra, Jug-Anon, que nuclea a familiares de personas ludópatas. Laura forma parte desde hace 18 años. Ella ingresó por la adicción de su esposo, pero en el último tiempo notó que se sumaron cada vez más madres y padres. "Muchos adolescentes miraban Gran Hermano, y quienes salieron de ahí se dedicaron a promocionar el juego online, además de todo lo que aparece cuando ves un partido de fútbol", expresó.

Por su parte, Verónica Mora Dubuc, psiquiatra e integrante de la Asociación de Psiquiatras Argentinos (APSA), expresó: "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'".

Alberto Álvarez, psiquiatra de la misma asociación expresó que "la adolescencia es un momento muy importante de transición y hay maneras de tratar de sortear eso, como unirse en grupos. Un ejemplo pueden ser las apuestas porque también son algo grupal y se han puesto de moda y apuntó que "los riesgos son la falta de control y el aumento de la impulsividad, que podría desarrollar una adicción al juego".

De acuerdo a la consultora internacional Research and Markets, se prevé que el mercado de los juegos de azar online crecerá un 18% en los próximos seis años en América Latina, lo que indica una expansión significativa de esta actividad en la región.

En España, según estadísticas del Ministerio de Sanidad, el 10,3% de los jóvenes entre 14 y 18 años realiza apuestas en internet. Por eso, la organización Orange, en conjunto con la Policía Nacional, lanzó una campaña para concientizar a las familias sobre los riesgos que suponen este tipo de actividad en los menores:

aislamiento, ansiedad, agresividad y adicción son apenas algunas de sus posibles consecuencias.

Las apuestas deportivas, sobre todo las que se hacen en fútbol, son las que más crecimiento registran. Y como consecuencia de que en Europa las restricciones son cada vez más duras, buena parte de las plataformas aterriza en América latina.

En Chile, la mayoría de los equipos de primera división son patrocinados por casas de apuestas. Por eso, en la Comisión de Deportes de la Cámara de Diputados se presentó un proyecto de ley para prohibir toda su publicidad.

Este es el segundo aspecto que contemplamos en esta propuesta de Ley. Primero, actuar en la prevención mediante la información y la educación. Y, segundo, la regulación de la publicidad que es el principal atractivo para niños, niñas y adolescentes en este mundo consumista, producto de la posmodernidad y la acentuación del capitalismo, no solo en sus aspectos económicos, sino como una forma de vida.

Por otra parte, según informó la Agencia Télam el pasado 8 de abril del corriente, "especialistas en salud mental y de la Defensoría del Pueblo y la Lotería de la Provincia de Buenos Aires advirtieron sobre el crecimiento entre los jóvenes de las apuestas online, especialmente las deportivas, un fenómeno novedoso relacionado a la crisis económica, la hiperconectividad y el aumento de la publicidad en medios de comunicación, donde "la promesa de ganancias importantes es un factor muy atractivo para jugar".

Juan Gossen, director de la Defensoría del Pueblo bonaerense e integrante del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos del organismo, afirmó a la citada agencia de noticias, que "en el último año hemos detectado la aparición de consultas de jóvenes con problemas de juego compulsivo".

Entre las medidas de prevención, los especialistas destacaron la importancia de acceder a información sobre los riesgos y de promover en las familias el diálogo.

A todo esto, debemos afirmar sin dudas que la legalización de juegos online aumentó la cantidad de apostadores y la ludopatía.

"Nos duele porque es algo de lo que habíamos alertado con énfasis. Habíamos dicho que cada casa, cada celular se puede convertir en un casino y está pasando en las escuelas", afirmó el sacerdote Munir Bracco de la Pastoral Social de Córdoba.

Pablo Rossi, psicólogo especializado en prevención y asistencia de las adicciones y director de la Fundación Manantiales señaló cinco motivos que explican, desde su óptica, este crecimiento en la cantidad de consultas que recibieron por casos de ludopatía: mayor tiempo libre en el hogar; aumento del estrés y la ansiedad; el aislamiento social; la promoción agresiva de este tipo de consumos; y la falta de regulación y fácil accesibilidad a las plataformas de apuestas.

Desde la escuela es necesario generar espacios de escucha activa, en los que se puedan poner en juego algunos interrogantes sobre los consumos y que los actores institucionales puedan ayudar a los estudiantes a construir límites a sus consumos.

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. "Los juegos de apuestas tienen la particularidad de ser legales en la Argentina; no se está haciendo nada ilegal", precisa y comenta que cuando algo legal se publicita se incrementa el consumo.

"Para los pibes es natural el uso de pantallas. Cada vez desde más chiquitos se les da un celular y empiezan a tener todo a través de una pantalla. La pandemia naturalizó muchas actividades que antes eran presenciales y que ahora adoptaron el formato virtual. Los adolescentes jugaban en la cuadra, en la vereda, en los clubes. Ahora juegan en sus casas o en las escuelas a través de las pantallas. Desde las redes sociales, los influencers, los youtubers, los tiktokers ocupan un lugar ideal para los pibes porque tienen aprobación que se llama me gusta y ganan gaita. Si un influencer dice 'apuesten que está buenísimo', los pibes no van a hacer otra cosa más que apostar", analiza Blanca.

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 seguramente estaba destinada para otros gastos. La directora de Lazos en juego recuerda que los adolescentes disponen de cierta independencia con el dinero y entonces lo gastan en las apuestas en línea. "Si tienen menos de 18 años y apuestan, están transgrediendo la ley porque tienen que ser mayores de edad; por eso una de las cuestiones importantes a considerar es que falsean datos y documentación", subraya la psicóloga y en cuanto al comportamiento expresa que "apuestan lo que ganan hasta que empiezan a perder y aparece el vínculo tóxico con el juego, que es lo que se llama ludopatía, que tiene como condición la pérdida".

El informe Global Online Gambling Market ilustra un fenómeno que es mundial y crece a pasos agigantados: en 2020 los juegos de azar online recaudaron 65.316 millones de dólares y se proyectan cerca de 130 mil millones para 2027. No es un dato menor que las principales casas de apuestas en línea instaladas en Argentina están patrocinando a los grandes equipos futbolísticos; un negocio multimillonario que llegó para quedarse.

En la camiseta de River Plate está Codere; en las de Vélez y Estudiantes de La Plata, el auspiciante es Bplay; mientras que la selección nacional se aseguró el auspicio de Betwarrior. La sueca Betsson luce en el pecho de las camisetas de Boca y Racing; City Center aparece en las de Newell's Old Boys y Rosario Central. A su vez la empresa BetWarrior es auspiciante de la selección argentina desde mayo del 2022 y con un contrato hasta 2026.

El aumento de las publicidades en las redes sociales generó un negocio propicio para los casinos virtuales y las apuestas en línea. El peligro de la falta de regulación y el incremento de los influencers y famosos que se suman a promocionar estas prácticas -muchas veces son clandestinas- generan que la información termine al alcance de la mano de un público muy influenciado: los niños, niñas y adolescentes. Todo al alcance de la mano y de la conectividad de internet.

Como señalamos, por la presente propuesta legislativa nos proponemos actuar en la prevención y regular la publicidad. Consideramos que con la materialización de estos dos aspectos, podemos actuar desde el Estado, en conjunto con organizaciones de la sociedad civil y las familias, en luchar contra este nuevo fenómeno que se observa en nuestras sociedades: la adicción de nuestros niños y jóvenes a las apuestas en juegos en línea.

Por todo lo expuesto, agradecemos a nuestros pares su voto positivo para con esta iniciativa.

MICAELA MORÁN

DIPUTADA NACIONAL