



H. Cámara de Diputados de la Nación

PROYECTO DE LEY

El Senado y la Cámara de Diputados...

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA INFANTIL Y ADOLESCENTE DE JUEGOS DE AZAR EN LINEA

CAPÍTULO 1 – Disposiciones Generales

Artículo 1º.- Objeto. La presente ley tiene por objeto establecer un marco normativo para la prevención, concientización, asistencia, tratamiento y control de la ludopatía infantil y adolescente, de juegos de azar en línea.

Artículo 2º.- Definiciones – Se entiende por ludopatía o enfermedad de ludopatía al desorden de conducta caracterizada por la obsesión y/o compulsión por jugar y apostar con el objeto de obtener una recompensa a través de los juegos de azar y/o destreza, apuestas deportivas, apuestas en juegos virtuales y apuestas en eventos no deportivos realizados mediante la utilización de plataformas de juego en línea y/u otros similares.

Se entiende por ludopatía infantil y adolescente a la conducta o patrón de comportamiento de niñas, niños y adolescentes que a través de compra de cajas de botín y juego de apuestas, persistente o recurrente que se realiza a través de plataformas en línea.

Artículo 3º.- Fines. La presente Ley perseguirá los siguientes fines:

- a) Fomentar acciones de concientización educativas que establezcan parámetros y acciones disuasorias de la ludopatía infantil y adolescente en línea por parte de la autoridad de aplicación.
- b) Promover la aplicación de medidas preventivas y de detección temprana para evitar la adicción al juego de manera que los niños y adolescentes no desarrollen la ludopatía.
- c) Asistir a los niños, niñas y adolescentes que desarrollen la ludopatía, y sus familias a través de tratamientos y terapias de rehabilitación médico-sanitarias para recuperar el equilibrio socio-emocional de aquéllos.



H. Cámara de Diputados de la Nación

- d) Instar capacitaciones educativas y sanitarias para atender la problemática de la ludopatía infantil y adolescente.
- e) Coordinar con el Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM) la realización de campañas de concientización acerca de la nocividad del juego compulsivo en los medios de comunicación, adaptados al lenguaje, imágenes y contenidos dirigidos a niñas, niños y adolescentes.
- f) Implementar campañas de prevención y abordaje integral e interdisciplinario de la adicción a los juegos de azar en línea dirigidas específicamente a niños, niñas, adolescentes y sus familias.
- g) Priorizar la seguridad, integridad y el interés superior de niñas, niños y adolescentes, a la hora de desarrollar, implementar y ofrecer juegos en línea

Artículo 4°.- Autoridad de aplicación. La autoridad de aplicación de la presente ley será el Ministerio de Salud conjuntamente con el Ministerio de Educación.

CAPÍTULO 2 – Plan de Prevención

Artículo 5°.- Acceso. Las plataformas de juegos en línea deberán requerir y verificar para su ingreso, la declaración jurada del usuario del sitio, de ser mayor de 18 años

Artículo 6°.- Obligación de identificación digital. Será necesaria la identificación digital a través del Sistema de Identificación Digital - SID – en las plataformas de juegos de azar y apuestas en línea para:

- a) La creación del registro
- b) Ingreso y egreso de dinero

CAPÍTULO 3 – Responsabilidad de las plataformas de juego en línea

Artículo 7°.- Obligación de implementación. Las plataformas de juego en línea deberán adaptar e incorporar sistemas de identificación digital en sus procesos de registro para el ingreso y egreso de dinero por parte del usuario.

Artículo 8°.- Protección de datos. Los datos de identificación recopilados por las plataformas de juego en línea, estarán sujetos a la ley de protección de datos



H. Cámara de Diputados de la Nación

personales -Ley N° 25326 y se deberá garantizar la seguridad y confidencialidad de esta información.

Artículo 9°.- Leyenda: Todas las plataformas de juegos de azar y apuestas en línea deberán incluir, de modo visible e identificable, usándose caracteres legibles y claros, la leyenda “Jugar compulsivamente es perjudicial para la salud”.

CAPITULO 4 – Prohibiciones y Limitaciones para la publicidad de apuestas en línea.

Artículo 10°.- Queda prohibida la publicidad:

1. Que se encuentre orientada y/o destinada directa o indirectamente a menores de dieciocho (18) años, en la que aparezcan menores, o la que induzca a la asociación de la madurez con el juego.
2. Que induzca a pautas o comportamientos no adecuados al juego responsable, que puedan llevar a un juego patológico.
3. Aquella en la que participen deportistas, personajes famosos, figuras de relevancia pública, personajes de ficción o en su defecto la alusión a los mismos, salvo cuando los mismos protagonicen el mensaje de juego responsable.
4. Que asocie el juego de apuesta al éxito personal, social o profesional, o se compare el juego con el trabajo, el estudio o el esfuerzo.
5. Que difunda expectativas falsas o engañosas sobre las posibilidades de ganar, o indique que determinadas habilidades o destrezas individuales pueden influir en los resultados.

CAPITULO 5 - Medios de pago. Prohibiciones.

Artículo 11°.- Establécese como único medio de pago exclusivamente a través de tarjetas de débito emitidas por entidades bancarias.

Prohíbanse los medios de pago asociados a billeteras vituales, cuentas abiertas a solicitud de la Administración Nacional de la Seguridad Social (ANSES) o del ente administrador de los pagos que corresponda, para la acreditación de prestaciones de ayuda social provenientes de programas, entidades o servicios de la Nación, de esta u otras jurisdicciones.



H. Cámara de Diputados de la Nación

En caso de ser necesario, la autoridad de aplicación deberá suscribir convenios con las autoridades públicas competentes a fin de que se establezca un mecanismo que posibilite operativizar esta prohibición.

CAPITULO 6 – Campañas y estrategias informativas

Artículo 12°.- Se realizarán campañas de sensibilización y concientización dirigidas a la

población joven a través de:

1. Divulgación de material informativo y preventivo respecto a la ludopatía.
2. El desarrollo de acciones de prevención selectiva e indicada en población joven a través de la formación de sus familias y educadores.
3. Formación al personal empleado en las empresas del sector.
4. Estrategias de Intervención escolar con un enfoque holístico para fomentar el ocio saludable y los hábitos de vida sanos.

CAPITULO 7 - Funciones de la autoridad de aplicación

Artículo 13°.- La autoridad de aplicación tendrá, a los fines del cumplimiento y ejecución de la presente Ley, las siguientes funciones:

- a) Ejercer la supervisión, control y evaluación del cumplimiento por parte de las empresas que brindan plataformas de juego de azar en línea de las previsiones de esta Ley.
- b) Dictar los actos administrativos que sean necesarios para garantizar el cumplimiento de la presente Ley.
- c) Fijar las sanciones que se establezcan reglamentariamente para los casos de incumplimiento de los términos contenidos en la presente Ley.
- d) Sancionar administrativamente el incumplimiento de la presente Ley a través de los organismos que considere pertinentes.

Artículo 14°.- La autoridad de aplicación llevará adelante las acciones necesarias para que se incluya dentro de las políticas de salud la ejecución de medidas tendientes a prevenir y tratar la adicción a los juegos de azar en línea, en niñas, niños y adolescentes.



H. Cámara de Diputados de la Nación

CAPITULO 8 - Cláusulas transitorias

Artículo 15°- Adhesión. Invítese a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente ley.

Artículo 16°- Comuníquese al Poder Ejecutivo Nacional.

Marcela Campagnoli

Ricardo López Murphy

Oscar Agost Carreño

Facundo Manes

Ana Clara Romero

Natalia Sarapura

Aníbal Tortoriello

Roxana Reyes

Carlos Zapata

Marilú Quiroz

Maximiliano Ferraro



H. Cámara de Diputados de la Nación

FUNDAMENTOS

“Perdimos también el segundo Federico de oro; apostamos un tercero. La abuela apenas se mantenía sentada de la fijeza con que miraba, con los ojos afiebrados, la bola que saltaba por las canaletas de la rueda al girar. Perdimos un tercero. La abuela estaba que se salía de sí, no se quedaba quieta, incluso golpeó con el puño en la mesa cuando el crupierito anunció “trente six” en vez del esperado zéro. Alexéi Ivánovich” Cita de “El Jugador de Fiodor Dostoievski”, Capítulo 10

Señor Presidente:

La ludopatía ha sido definida por la OMS, como la “enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero” que impacta en diversos aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica, de quien la padece.

En el caso que nos ocupa, la ludopatía infantil, juvenil o juego patológico en niños, se refiere a la adicción al juego en personas menores de edad que suele manifestarse a través de comportamientos compulsivos relacionados con juegos de azar, videojuegos, apuestas en línea, entre otros.

Generalmente, el niño o adolescente si bien hace esfuerzos por controlar el tiempo de exposición al juego, fracasa porque las plataformas están diseñadas para atraer permanentemente su atención y generar en él una sensación de ajenidad con el entorno, ya que muchas veces el juego se usa como distracción para evadir conflictos, un déficit atencional no tratado o carencias emocionales. En casos avanzados de la patología llega incluso a mentir y tratar de ocultar su grado de adicción, la cual se revela por la baja en el rendimiento escolar y el abandono o desapego de la interacción social con amigos y familiares.

Es que el juego de azar hace que mientras apuesta, la persona experimente emociones intensas, vertiginosas y atrapantes que generan esa sensación de intoxicación que se obtiene cuando gana, el miedo que lo posee cuando arriesga demasiado y la frustración que siente cuando pierde.

Si a esto le sumamos la creciente adicción a las nuevas tecnologías (teléfonos móviles, tablets, redes sociales entre otros) cuya utilización estimula la



H. Cámara de Diputados de la Nación

liberación de dopamina (hormona del placer), tenemos un combo de difícil abandono.

“Las adiciones interfieren con el proceso natural del cerebro, alterando los centros de recompensa. Al estimular el centro de recompensa, el cerebro libera dopamina y otras hormonas relacionadas con el bienestar. La falta de este estímulo provoca una sensación de malestar en la persona y la necesidad de repetir dicha acción, repitiendo el consumo de este comportamiento.

Al igual que las drogas, los comportamientos adictivos con los videojuegos o pantallas producen una euforia intensa y una mayor liberación de hormonas de recompensa que las que se generan normalmente con las actividades diarias. Esto hace que se genere una sensación placentera y que se desee repetir esas sensaciones. En este momento es cuando se activa el mecanismo de la adicciónⁱ”.

Durante el año 2020 con la declaración de la Pandemia, se produjo un crecimiento exponencial de la adicción a los juegos de azar en línea en todas las franjas etarias, a la que no escapó el colectivo infanto-juvenil, agravado no solo por el auge de los portales online sino por la promoción de los mismos a través de figuras de famosos e influencers que le dio un gran impulso para el incremento de jóvenes ludópatas.

“Los influencers, que son los que tienen mayor aceptación a la juventud, son los que más son escuchados en este mundo con pocas identificaciones e imitan estas propuestas online, donde se pierde definitivamente el contenido verdadero del jugar por esta necesidad que alimentan, este inconsciente más la compulsión, el problema no es jugar sino no poder dejar de jugar”, sostiene el especialista José Icazatti, Lic. En psicología y Presidente de la Fundación de Ludopatía Infanto Juvenil (LINFU) de San Juanⁱⁱ.

En ese artículo el profesional mencionado advierte sobre la facilidad de acceder a estas plataformas de juego en línea porque justamente la registración es



H. Cámara de Diputados de la Nación

sencilla y se les otorgaba el acceso con solo demostrar la posibilidad de pagar a través de cualquier plataforma financiera o billetera virtual.

Lo cierto es que hay un bombardeo constante de publicidad en todos los medios de comunicación atacando a los jóvenes sin que puedan ofrecer resistencia ya que además les pagan por registrarse engañándolos con un triunfo fácil. En este sentido el año pasado también presenté un proyecto de Ley de Régimen preventivo de la publicidad de juegos de azar, Expte. 3189-D-2023 del 10 de Agosto de 2023, que lamentablemente aún no ha tenido tratamiento.

Entendiendo este vacío legal y la necesidad de establecer un marco regulatorio que impida esa “facilidad de acceso” es que venimos a presentar este proyecto que específicamente se refiere a la ludopatía infantil y adolescente en relación a los juegos de azar y/o destreza, apuestas deportivas, apuestas en juegos virtuales y apuestas en eventos no deportivos realizados mediante la utilización de plataformas de juego en línea.

Así nos parece sumamente importante llevar a cabo acciones de:

- Concientización educativas que establezcan parámetros para desincentivar hábitos y conductas patológicas relacionadas con el juego en línea por parte de la autoridad de aplicación.
- Implementar campañas de prevención y abordaje integral interdisciplinario para los jóvenes y adolescentes y sus familias a través de materiales divulgativos editados.
- Adoptar medidas a través de la legislación como la que aquí presentamos que permitan limitar de acceso y la prohibición de la práctica de juego y apuestas en línea, etc.

Entendemos que debemos de algún modo estar atentos a las señales y brindar elementos que permitan el acercamiento de la ayuda profesional pertinente de



H. Cámara de Diputados de la Nación

psicopedagogos, psiquiatras y espacios de ayuda, de prevención, así como de tratamiento.

Controlar la ludopatía en niños, jóvenes y adolescentes es fundamental por varias razones:

1. **Desarrollo cognitivo y emocional:** Los niños, jóvenes y adolescentes están en etapas críticas de desarrollo cognitivo y emocional, y la exposición al juego de azar puede interferir en este proceso, afectando su capacidad para tomar decisiones informadas y gestionar emociones.
2. **Vulnerabilidad ante la adicción:** El cerebro de los jóvenes está en proceso de desarrollo y es más susceptible a la adicción. El juego en una edad temprana puede llevar a una mayor probabilidad de desarrollar problemas de ludopatía en el futuro.
3. **Impacto en el rendimiento académico:** La ludopatía puede afectar negativamente el rendimiento escolar y la concentración de los jóvenes, lo que a su vez puede tener repercusiones a largo plazo en su educación y futuras oportunidades laborales.
4. **Consecuencias sociales y familiares:** El juego problemático en la juventud puede provocar tensiones en las relaciones familiares y sociales, así como problemas financieros que afectan no solo al individuo, sino también a su entorno cercano.
5. **Riesgo de comportamientos delictivos:** La ludopatía en la juventud puede llevar a comportamientos delictivos, como el robo o la estafa, en un intento desesperado por obtener dinero para seguir jugando.
6. **Salud mental:** El juego compulsivo puede estar relacionado con problemas de salud mental, como la depresión y la ansiedad, que pueden agravarse en la juventud debido a la presión social y académica.



H. Cámara de Diputados de la Nación

En resumen, controlar la ludopatía en niños, jóvenes y adolescentes es esencial para proteger su bienestar físico, emocional y social, así como para prevenir futuros problemas de adicción y dificultades en su vida adulta.

Por las razones expuestas, solicitamos el acompañamiento y aprobación del presente proyecto de Ley.

Marcela Campagnoli

Ricardo López Murphy

Oscar Agost Carreño

Facundo Manes

Ana Clara Romero

Natalia Sarapura

Aníbal Tortoriello

Roxana Reyes

Carlos Zapata

Marilú Quiroz

Maximiliano Ferraro

ⁱ <https://www.forumterapeutic.com/2020/01/20/dopamina-y-las-nuevas-tecnologias/>

ⁱⁱ <https://www.cronica.com.ar/sociedad/Alarma-Casinos-online-crece-la-preocupacion-por-aumento-de-menores-adictos-al-juego-y-las-apuestas-20230529-0059.html>