

## PROYECTO DE LEY

### **"SISTEMA INTEGRAL REGULATORIO DE LOS VIDEOJUEGOS Y LAS APUESTAS EN LÍNEA (SIRVAL)"**

La Honorable Cámara de Diputados y el Senado de la Nación Sancionan con Fuerza de Ley:

#### TÍTULO I

##### Disposiciones Generales

#### CAPÍTULO I

##### Objeto, Objetivos y Definiciones

**Artículo 1. Objeto.** La presente ley tiene como objeto establecer un sistema integral regulatorio sobre todas las áreas y dimensiones de la vida singular y comunitaria en la que opera e impacta el consumo problemático y no problemático de juegos y apuestas en línea en todo el territorio nacional.

**Artículo 2. Objetivos.** Son objetivos de esta ley

- a. Informar a la población en general sobre el estado de situación epidemiológica respecto a las consecuencias sociales y sanitarias que acarrea el consumo de juegos y apuestas en línea -que se ejecutan a través de diversas tecnologías digitales de plataformas- en la salud mental individual y comunitaria.
- b. Sensibilizar sobre los riesgos y daños que puede generar un consumo compulsivo y/o dependiente de juegos y apuestas en línea, como así también dar a conocer estrategias individuales, grupales y comunitarias sobre prácticas de cuidado para esta problemática epocal.
- c. Prevenir el uso precoz de este tipo de consumos en niños, niñas y adolescentes, fomentando herramientas de comprobación de edad y filtros de contenidos en línea.
- d. Desincentivar la publicidad positiva por parte de celebridades e influencers digitales con capacidad incidir en las decisiones de las personas, respecto de los juegos y apuestas en línea que pueden conllevar

consecuencias como la ludopatía digital o la ciberludopatía.

**e.** Eliminar publicidad apta para todo público y segmentar la difusión de este tipo de "mercados recreativos" con criterios de salud pública y protección de derechos de personas vulnerables.

**f.** Concientizar a la población en general y a la comunidad educativa en particular sobre las consecuencias negativas que tienen los juegos y apuestas en línea para el proceso pedagógico dentro del ámbito escolar, y sobre los límites necesarios para la realización de las actividades educativas.

**g.** Sancionar a operadores/licenciatarios de la explotación de apuestas y/o juegos en línea que habiliten el ingreso a sus interfases a personas menores de edad (18 años), que ofrezcan dinero a modo de deuda morosa por parte de los futuros jugadores/operadores; o que tercericen su colocación de apuestas en cuentas o usuarios digitales sin ningún tipo de relación laboral.

**h.** Educar sobre las estrategias de cuidado para reducir y/o prevenir el consumo problemático de tecnologías digitales de plataformas en general y sobre juegos y apuestas en línea en particular, con una perspectiva de promoción del bienestar digital como fortalecimiento de una ciudadanía digital.

**i.** Dar a conocer formas de entretenimiento lúdicas y recreativas que no impliquen el uso celulares inteligentes u otra plataforma digital como único objeto para el ocio y entretenimiento.

**j.** Atender y acompañar de forma interdisciplinaria y comunitaria con enfoque de salud pública y de derechos humanos a todas las personas que presenten padecimientos subjetivos vinculados con la compulsión y/o dependencia al juego o apuestas en línea, tal cual lo establece la Ley Nacional de Salud Mental (Ley N° 26.657) y el Plan Integral de Abordaje de los Consumos Problemáticos (Ley N° 26.934).

**k.** Fomentar el derecho a la desconexión digital como práctica de cuidado para la salud física y mental de la población, ya sea en ámbitos educativos donde podría llegar a lesionar el proceso pedagógico, como así también en ámbitos de trabajo fuera del horario de actividad laboral.

**l.** Capacitar al personal del sistema de salud y educativo sobre los potenciales riesgos y daños que genera el consumo problemático de videojuegos y plataformas de apuestas, y sobre los diferentes modelos de abordaje para dichos padecimientos, priorizando una perspectiva de salud

pública y de respeto por los derechos humanos.

**m.** Capacitar a todo el personal de loterías, bingos y casinos en relación a la problemática de la ludopatía y la ludopatía digital, tanto en los procesos formativos como de actualización práctica y teórica .

**n.** Disuadir maniobras de fraude y lavado de activos, y de utilización de datos privados para estrategias comerciales sin consentimiento de los propios usuarios.

**o.** Fortalecer el abordaje territorial del consumo compulsivo y/o problemático de juegos y apuestas en línea a través de los dispositivos territoriales existentes, asociaciones civiles vinculadas a la temática para el abordaje de consumos problemáticos y de padecimientos de salud mental, y clubes y entidades deportivas, clubes de barrio y del pueblo y espacios deportivos en barrios populares.

**Artículo 3. Definiciones.** A los efectos de la presente ley se establecen las siguientes definiciones:

**a.** Juegos y apuestas en línea: cualquier tipo de transacción de apuestas monetarias a través de internet en la que el jugador arriesga determinadas cantidades de dinero sobre el desenlace de un acontecimiento azaroso, independientemente se desarrolle en modo "on line" u "off line".

**b.** Se adopta para la presente ley la definición de "Salud Mental" cf. Artículo 3 de la Ley 26.657 "Ley Nacional de Salud Mental".

**c.** Se adopta para la presente ley la definición de "Consumo Problemático" cf. Artículo 2 de la Ley 26.934 "*Plan Integral Para El Abordaje De Los Consumos Problemáticos*", entendiendo los consumos problemáticos como un asunto pertinente al campo de la Salud Mental.

**d.** Ludopatía virtual: trastorno que conlleva la pérdida de control del comportamiento en relación con el juego y la apuesta en línea, que se produce especialmente por la capacidad adictiva que aparece, en cuanto transcurre poco tiempo entre la apuesta y el premio conseguido. La misma está comprendida en la ludopatía en general como un padecimiento subjetivo que debe ser abordado desde el campo de la Salud Mental.

**e.** Consumidor vulnerable e hipervulnerable: son aquellos a los que la vulnerabilidad estructural en la que ya se encuentran situados en el mercado, se le suma otra vulnerabilidad vinculada a su edad, condición psicofísica, género, socioeconómica o cultural u otras circunstancias permanentes o

transitorias.

**f.** Consumidor sobreendeudado: ocurre cuando el consumidor de juegos y apuestas en línea, gasta más de sus ingresos, quedando en una imposibilidad de cubrir todas las obligaciones a su cargo y satisfacer sus necesidades básicas.

**g.** Operadores/licenciatarios de la explotación de juegos y apuestas en línea: todo aquel proveedor de servicios de juegos y apuestas en línea efectuados en el país a través de cualquier tipo de plataforma digital, cualquiera sea el dispositivo utilizado para su descarga, visualización o utilización, incluso aquellos llevados a cabo a través de la red Internet o de cualquier adaptación o aplicación de los protocolos, plataformas o de la tecnología utilizada por Internet u otra red a través de la que se presten servicios equivalentes que, por su naturaleza, estén básicamente automatizados.

## TÍTULO II

### De la Creación de Programas Educativos, de Salud Mental y de Abordaje Socio Comunitario

#### CAPÍTULO I

##### *"Programa Educativo Nacional sobre Uso y Consumo Problemático de Videojuegos y Apuestas en Línea"*

**Artículo 4. Creación.** Se crea en el ámbito de la Secretaría de Educación dependiente del Ministerio de Capital Humano, o el organismo que en el futuro la reemplace, el "Programa Educativo Nacional sobre Uso y Consumo Problemático de Videojuegos y Apuestas en Línea", destinado a estudiantes, docentes y profesionales integrantes de los equipos de orientación escolar o asesoría pedagógica de instituciones educativas de los niveles obligatorios, tanto de gestión pública como privada, en toda la República Argentina.

**Artículo 5. Objetivos.** El Programa tiene como objetivos:

**a.** Abordar la problemática del uso y consumo problemático de videojuegos y apuestas en línea desde una perspectiva integral e interdisciplinaria, teniendo en cuenta el contexto social, económico, cultural y familiar de los/as estudiantes.

- b. Formar y capacitar a docentes, estudiantes de Institutos de Formación Docente (IFD) y profesionales integrantes de los equipos de orientación escolar o asesoría pedagógica en las instituciones educativas sobre el uso, abuso y consumo problemático de juegos y apuestas en línea.
- c. Concientizar a estudiantes de los niveles obligatorios educativos sobre los riesgos y complejidades de los consumos problemáticos de videojuegos y apuestas en línea.
- d. Elaborar un plan de acción nacional mediante talleres lúdico-formativos que posicionen a los/as estudiantes como sujetos/as activos en la problemática, promoviendo su participación, la escucha activa y la intervención colectiva e interdisciplinaria.
- e. Garantizar el derecho a la educación de los/as estudiantes de los niveles obligatorios educativos que realizan prácticas riesgosas o consumen de manera problemática videojuegos y/o realizan apuestas en línea.
- f. Prevenir los consumos problemáticos de videojuegos y la participación en apuestas en línea en estudiantes de los niveles obligatorios educativos.

**Artículo 6. Intervención y funcionamiento.** El Programa se implementará mediante un plan de acción a desarrollarse en cada jurisdicción, bajo los siguientes lineamientos generales:

- a. La difusión de los objetivos presentes en esta Ley;
- b. El diseño y armado de los programas de capacitación a docentes, estudiantes de Institutos de Formación Docente (IFD) y profesionales integrantes de los equipos de orientación escolar o asesoría pedagógica en las instituciones educativas;
- c. El diseño y planificación de la propuesta de talleres de enseñanza lúdico formativos, teniendo en cuenta la integralidad de la problemática y abordando el contexto social, económico, cultural y familiar de los/as estudiantes;
- d. El diseño, producción y/o selección de materiales didácticos que se crean pertinentes para la ejecución del Programa;
- e. El seguimiento, supervisión y evaluación de las actividades del Programa mediante la conformación de mesas intersectoriales jurisdiccionales.

**Artículo 7. Destinatarios.** El Programa tiene como destinatarios a estudiantes,

docentes, estudiantes de Institutos de Formación Docente (IFD) y profesionales integrantes de los equipos de orientación escolar o asesoría pedagógica de instituciones educativas de los niveles obligatorios.

**Artículo 8. Autoridad de aplicación.** Las jurisdicciones nacional, provinciales, de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y municipales garantizarán la realización obligatoria, a lo largo del ciclo lectivo, de acciones educativas sistemáticas en los establecimientos escolares, para el cumplimiento del Programa.

## CAPÍTULO II

### **"Programa de Salud Mental Nacional para la Atención de Usuarios y Usuarias de Videojuegos y Apuestas en Línea"**

**Artículo 9. Creación.** Se crea en el ámbito del Ministerio de Salud, o el organismo que en el futuro lo reemplace el "Programa de Salud Mental Nacional para la Atención de Usuarios y Usuarias de Videojuegos y Apuestas en Línea".

**Artículo 10. Objetivos.** El Programa tiene como objetivos:

- a. Abordar el consumo problemático de los videojuegos y apuestas en línea que impactan en el proceso de salud mental de las personas, desde una perspectiva integral y de cuidados
- b. Formar y capacitar a equipos de salud interdisciplinarios sobre el impacto en el proceso de salud-padecimiento/enfermedad del uso y consumo problemático de tecnología en general y videojuegos y apuestas en línea en particular, con un enfoque desde la Atención Primaria de la Salud y Salud Mental comunitaria.
- c. El diseño, producción y/o selección de materiales didácticos que se crean pertinentes para la ejecución del Programa
- d. El seguimiento, supervisión y evaluación de las actividades del Programa mediante la conformación de mesas intersectoriales jurisdiccionales.
- e. Construir una herramienta de relevamiento epidemiológico sobre el consumo de videojuegos y apuestas en línea y su impacto en la salud mental.

**Artículo 11. Destinatarios.** El Programa tiene como destinatarios a los equipos de salud interdisciplinarios del Primer Nivel de Atención y equipos interdisciplinarios de salud mental de los tres niveles de atención, del ámbito público y privado de las 24

jurisdicciones.

**Artículo 12. Autoridad de Aplicación.** Las jurisdicciones nacional, provinciales, de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y municipales garantizarán la realización obligatoria, de prácticas sistemáticas en los establecimientos de salud, para el cumplimiento del Programa.

### CAPÍTULO III

#### ***"Programa de Abordajes Socio Comunitarios de bajo umbral de accesibilidad con anclaje territorial relativo a Videojuegos y Apuestas en Línea"***

**Artículo 13. Creación.** Créase el *"Programa de Abordajes Socio Comunitarios de bajo umbral de accesibilidad con anclaje territorial relativo a Videojuegos y Apuestas en Línea"*, el que funcionará dentro de la órbita del Ministerio de Salud o el organismo que en el futuro la reemplace, específicamente en el área competente al acompañamiento en asuntos de Salud Mental.

**Artículo 14. Objetivos. El programa tiene como objetivos:**

- a. Fortalecer el acompañamiento social y comunitario a las personas con padecimientos de salud mental vinculados al uso problemático de videojuegos y apuestas en línea, desde una perspectiva de salud pública y respeto por los derechos humanos, en la búsqueda de prácticas más cuidadas y saludables para su vida singular y en sociedad.
- b. Garantizar la accesibilidad a dispositivos territoriales de cercanía y con bajo umbral de requerimientos para apuntalar el abordaje comunitario de la problemática, y facilitar la continuidad de cuidados que requiera el tratamiento que la persona decida llevar adelante.
- c. Fortalecer los dispositivos comunitarios existentes, Asociaciones Civiles y Organizaciones No Gubernamentales que ya vienen trabajando en el campo de la salud mental y los consumos problemáticos, a través de capacitaciones brindadas por especialistas en la temática para que incorporen estas problemáticas en sus campos de acción.
- d. Entramar e integrar los dispositivos específicos que vengán trabajando cuestiones vinculadas a la ludopatía clásica (bingos, loterías, casinos físicos), con la red de efectores que abordan las cuestiones de salud mental y consumos problemáticos.
- e. Impulsar la inclusión social e integración colectiva a través de la promoción, fortalecimiento y desarrollo de los clubes de barrio y de pueblo mediante la asistencia y colaboración, con el fin de fortalecer su rol comunitario y social (cf

Ley 27.098 "Régimen de Promoción de los Clubes de Barrio y de Pueblo").

**Artículo 15. Destinatarios.** El Programa tiene como destinatarios a:

- a. Personas que atraviesan un padecimiento subjetivo asociado al consumo problemático de videojuegos y juegos en línea,
- b. Trabajadoras y trabajadores de dispositivos territoriales de organizaciones de la sociedad civil que abordan cuestiones de Salud Mental y Consumos Problemáticos,
- c. Trabajadoras y trabajadores de centros de atención en ludopatía clásica (loterías, bingos y casinos físicos),
- d. Clubes de Barrio y del Pueblo (cf. artículo 2° de la Ley 27.098),
- e. Clubes y Entidades Deportivas relevadas en el Relevamiento Nacional de Clubes y Entidades Deportivas (RENACED),
- f. Espacios deportivos en barrios populares (cf. resultado de la Licitación abreviada: n°fc031/2023)

**Artículo 16. Autoridad de Aplicación.** Las jurisdicciones nacional, provinciales, de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y municipales garantizarán la realización obligatoria, de prácticas sistemáticas en los establecimientos de salud, para el cumplimiento del Programa.

### TÍTULO III

#### Consejo Asesor Interministerial

**Artículo 17. Creación.** Créase el "*Consejo Asesor Interministerial en materia de Videojuegos y Apuestas en Línea*", en adelante "*CAIVAL*", el que funcionará en la órbita de la Jefatura de Gabinete de Ministros de la Nación.

**Artículo 18. Objeto.** El "*CAIVAL*" tendrá como objeto asesorar a la Autoridad de Aplicación en los Programas creados en el Título II y en la preparación, puesta en marcha y supervisión del Estudio Epidemiológico de Salud Pública Relativo a los Videojuegos y Apuestas en Línea así como en las Campañas Públicas creadas en el Título VII. Podrá también realizar recomendaciones de políticas públicas relativas al objeto de la presente Ley.

**Artículo 19. Integración.** El "*CAIVAL*" estará integrado por académicos/as especialistas en la materia, organizaciones de la sociedad civil, organizaciones de defensa de usuarios/as y consumidores, clubes y entidades deportivas, de barrio y de barrios populares, organizaciones sociales y toda otra persona física o jurídica

abocada a la temática objeto de la presente Ley. Sus miembros desempeñarán la tarea ad honórem.

**Artículo 20. Funcionamiento.** El Poder Ejecutivo Nacional definirá en la reglamentación de la presente Ley el funcionamiento y la integración del "CAIVAL".

## TÍTULO IV

### Prohibiciones

#### CAPÍTULO I

##### Prohibición De Publicidad

**Artículo 21. Prohibición.** Se prohíbe la publicidad de operadores/licenciatarios de la explotación de apuestas y/o videojuegos en línea, según los siguientes criterios:

- a. En cualquier medio o soporte, incluyendo esto la vía pública
- b. En cualquier horario
- c. En cualquier evento, sea este deportivo, musical, cultural, etc.
- d. En todo tipo de vestimenta, indumentaria o equipamiento de integrantes de organizaciones y disciplina deportiva, ya sean deportistas, cuerpo técnico, dirigentes, profesionales médicos o auxiliares.
- e. Por parte de periodistas o figuras públicas
- f. En establecimientos deportivos.

**Artículo 22. Excepciones.** Se exceptúa del cumplimiento de lo dispuesto en el artículo anterior:

- a. Publicidades en radio y televisión entre las 00:00 a 05:00 horas.
- b. En campañas publicitarias destinadas a prevenir la ludopatía virtual.

#### CAPÍTULO II

##### Prohibición de integrar la Comisión Directiva en las asociaciones civiles deportivas.

**Artículo 23.** Modifíquese el Artículo 20 bis de la LEY N° 20.655 "LEY DEL DEPORTE" por el siguiente texto:

*"Artículo 20 bis: Las listas que se presenten para la elección de los/las integrantes de la*

*Comisión Directiva en las asociaciones civiles deportivas de primer grado del Sistema Institucional del Deporte y la Actividad Física, deben tener entre los candidatos a los cargos titulares a elegir, un mínimo de VEINTE POR CIENTO (20%), en conjunto, de mujeres y de personas jóvenes entre DIECIOCHO (18) y VEINTINUEVE (29) años de edad, que reúnan las condiciones propias del cargo para el cual se postulen y no estén comprendidos en alguna de las inhabilidades estatutarias. Dicha proporción debe mantenerse cuando se produzcan renovaciones parciales de los cargos titulares. El régimen electoral de las asociaciones civiles deportivas de primer grado del Sistema Institucional del Deporte y la Actividad Física debe asignar UNO (1) o más cargos titulares en la Comisión Directiva, para la primera minoría, siempre que reúna como mínimo, un número que represente el VEINTICINCO POR CIENTO (25%) de los votos emitidos, si los estatutos no fijaran una proporción menor.*

**No podrán integrar las listas que se presenten para la elección de los/las integrantes de la Comisión Directiva en las asociaciones civiles deportivas de primer grado del Sistema Institucional del Deporte y la Actividad Física quienes sean directores, representantes o mandatarios de operadores/licenciatarios de la explotación de videojuegos y/o apuestas en línea. Tampoco podrán serlo quienes, en el mismo tipo de empresas, posean participación accionaria, por sí o por intermedio de otras sociedades, en sociedades o empresas, cualquiera sea su denominación."**

## TÍTULO V

### **Prohibición de entrega de bonos o créditos, Mecanismos de Autoexclusión, Verificación de Identidad, Derecho a la Desconexión y Advertencias**

**Artículo 24. Prohibición de entrega de bonos o créditos.** Se establece para los operadores/licenciatarios de la explotación de apuestas y/o juegos en línea la prohibición de entrega de bonos o créditos para usuarios o usuarias que ingresen por primera vez a la plataforma.

**Artículo 25. Mecanismos de Autoexclusión.** La Autoridad de Aplicación confeccionará un Registro Nacional de Autoexclusión, el que será de uso obligatorio para los operadores/licenciatarios de la explotación de videojuegos y apuestas en línea. Los usuarios o usuarias podrán expresar de manera voluntaria su exclusión temporal o definitiva del uso del servicio, así como establecer topes de dinero en la frecuencia que deseen.

**Artículo 26. Verificación de Identidad.** Establécese para todos los operadores/licenciatarios de la explotación de de videojuegos y apuestas en línea la obligatoriedad de disponer de herramientas de comprobación de edad y filtros de

contenidos, a fin de evitar el consumo por parte de niños niñas y adolescentes. Dichos mecanismos deberán resguardar los datos personales, en los términos de la Ley N° 25.326.

**Artículo 27. Derecho a la Desconexión.** Ningún usuario de videojuegos y apuestas en línea podrá permanecer en un sitio de videojuegos y apuestas en línea por más de 15 minutos. Los Operadores/licenciarios de la explotación de videojuegos y apuestas en línea emitirán señales de "tiempo invertido" en su plataforma, con recordatorios de descanso del uso de la plataforma y sobre el derecho de los usuarios a desconectarse.

**Artículo 28. Advertencias.** Los Operadores/licenciarios de la explotación de videojuegos y apuestas en línea deberán incluir los siguientes carteles de advertencia:

- a. En la pantalla de inicio, ocupando la totalidad de la pantalla:
  - i. "Está prohibida la participación de menores de edad."
  - ii. "Los VIDEOJUEGOS Y LAS APUESTAS EN LÍNEA pueden generar problemas en tu salud integral. Si igualmente vas a consumirlos, tené en cuenta que ante cualquier duda puedes comunicarte con tu centro de referencia sanitaria más cercano. La salud es un derecho y el Estado debe garantizar que vos puedas acceder a la atención que necesitas."
- b. Durante el desarrollo de la aplicación, ocupando un zócalo de al menos el QUINCE POR CIENTO (15%) de la pantalla:
  - i. De forma permanente: "Los VIDEOJUEGOS Y LAS APUESTAS EN LÍNEA pueden generar problemas en tu salud integral."
  - ii. De forma alternada:
    1. "Los VIDEOJUEGOS Y LAS APUESTAS EN LÍNEA pueden producir depresión."
    2. "Los VIDEOJUEGOS Y LAS APUESTAS EN LÍNEA pueden producir alteraciones de la conducta."
    3. "Los VIDEOJUEGOS Y LAS APUESTAS EN LÍNEA pueden producir pérdida de la noción del tiempo."
    4. "Los VIDEOJUEGOS Y LAS APUESTAS EN LÍNEA pueden producir cambios en el sueño."
    5. "Los VIDEOJUEGOS Y LAS APUESTAS EN LÍNEA pueden producir problemas de postura."

6. "Los VIDEOJUEGOS Y LAS APUESTAS EN LÍNEA pueden producir descuido del aspecto físico."
7. "Los VIDEOJUEGOS Y LAS APUESTAS EN LÍNEA pueden producir mala alimentación"
8. "Los VIDEOJUEGOS Y LAS APUESTAS EN LÍNEA pueden producir falta de aseo"

La Autoridad de Aplicación podrá incorporar otros carteles de advertencia. El CAIVAL podrá recomendar la incorporación de otros carteles de advertencia.

c. Al finalizar la aplicación, ocupando la totalidad de la pantalla: "Los VIDEOJUEGOS Y LAS APUESTAS EN LÍNEA pueden generar problemas en tu salud integral. Si igualmente vas a consumirlos, tené en cuenta que ante cualquier duda puedes comunicarte con tu centro de referencia sanitaria más cercano. La salud es un derecho y el Estado debe garantizar que vos puedas acceder a la atención que necesitas."

## TÍTULO VI

### Impuesto Indirecto sobre apuestas online y Régimen Sancionatorio

#### CAPÍTULO I

##### "Impuesto Indirecto sobre apuestas online"

**Artículo 29. Incremento del Impuesto.** Modifíquese el Artículo 5° aprobado por el Artículo 6° 'Impuesto Indirecto sobre apuestas online' de la Ley N° 27.346, el que quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 5°: El impuesto a ingresar surgirá de la aplicación de la alícuota del **DIEZ POR CIENTO (10%)** sobre el valor neto de los depósitos que realice el apostador en su cuenta de juego. Esta alícuota se reducirá en un **CINCUENTA POR CIENTO (50%)** para el caso de apuestas en que intervengan sujetos vinculados a la explotación de juegos de azar y/o apuestas que tengan inversiones genuinas en el país vinculadas a dicho rubro.

La alícuota se incrementará al: (i) **VEINTE POR CIENTO (20%)**, para el caso de apuestas en que intervenga, de manera directa o indirecta, un sujeto del exterior, o; (ii) al **TREINTA POR CIENTO (30%)**, para el caso de apuestas en que intervenga, de manera directa o indirecta, un sujeto del exterior que se encuentre ubicado, constituido, radicado o domiciliado en una jurisdicción no cooperante o de baja o nula tributación, en los términos de la Ley de Impuesto a las Ganancias, texto ordenado en 2019 y sus

modificaciones."

**Artículo 30. Destino. Afectación específica.** Modifíquese el Artículo 9° aprobado por el Artículo 6° del 'Impuesto Indirecto sobre apuestas online' de la Ley 27346, el que quedará redactado de la siguiente manera:

*"Artículo 9°: El producido del impuesto establecido en el presente capítulo, se destinará:*

*a) El CINCO POR CIENTO (5%) a la EMPRESA ARGENTINA DE SOLUCIONES SATELITALES SOCIEDAD ANÓNIMA -ARSAT-, importe que revestirá similar naturaleza jurídica que el de la transferencia recibida en concepto de "Fondo de Servicio Universal".*

**b) El DIEZ POR CIENTO (10%) al financiamiento del "SISTEMA INTEGRAL REGULADORIO DE LOS VIDEOJUEGOS Y LAS APUESTAS EN LÍNEA (SIRVAL)"**

*b) El OCHENTA Y CINCO POR CIENTO (85%) se distribuirá de conformidad al régimen establecido por la ley 23.548, y sus respectivas normas complementarias y modificatorias.*

## CAPÍTULO II

### Régimen Sancionatorio

**Artículo 31.** La aplicación de las sanciones deberá realizarse teniendo como marco de referencia la preservación del derecho a la protección de la salud física y mental.

**Artículo 32. Sanciones para operadores, licenciatarios o intermediarios de la explotación de apuestas y/o juegos en línea.** El incumplimiento de las disposiciones de la presente ley o de las reglamentaciones que en su consecuencia se dicten, sin perjuicio de las sanciones civiles o penales que pudieran corresponder como consecuencia de sentencias judiciales vinculadas a estos incumplimientos, serán pasibles de las siguientes sanciones, en las condiciones que fije la reglamentación; a saber:

a. Apercibimiento.

b. Multa: cuya cuantía será definida de acuerdo a la gravedad de la infracción verificada y las circunstancias del caso. La sanción de multa será establecida en unidades de valor denominadas "Unidades Fijas" (UF), equivalentes al precio de un (1) litro de combustible gasoil de acuerdo al siguiente detalle:

i. La multa mínima será de cincuenta Unidades Fijas (50 UF) y la máxima de cinco mil Unidades Fijas (5.000 UF) para Residentes en el país e inscriptos en el "Registro de Control Online del

Sistema de Apuestas"

- ii. La multa mínima será de cien Unidades Fijas (100 UF) y la máxima de ocho mil Unidades Fijas (8.000 UF) para Residentes en el país NO inscriptos en el "Registro de Control Online del Sistema de Apuestas"
  - iii. La multa mínima será de doscientas Unidades Fijas (200 UF) y la máxima de veinte mil Unidades Fijas (20.000 UF) para la Organización o explotación de apuestas y/o juegos de azar SIN intervención de sujeto del país. La reglamentación deberá segmentar a los sujetos radicados o domiciliados en jurisdicciones no cooperantes o de baja o nula tributación.
- c. Suspensión de la licencia para desarrollar la actividad.
  - d. Quita de la licencia para desarrollar la actividad.
  - e. Inhabilitación para operar en los plazos previstos en la reglamentación.

**Artículo 33.** Las sanciones contempladas en el artículo anterior serán aplicadas por la Autoridad de Aplicación previa instrucción de un sumario, que se sustanciará de acuerdo al procedimiento administrativo que oportunamente se fije por vía reglamentaria, en el que se garantizará el derecho de defensa de los presuntos infractores o las presuntas infractoras. Las sanciones se graduarán de acuerdo con la naturaleza y gravedad de la infracción verificada, si existe reincidencia, así como por el daño ocasionado, con independencia de la eventual responsabilidad civil y/o penal imputable a los mismos o las mismas.

**Artículo 34. Destino. Afectación específica.** El producido por las sanciones establecidas en el presente Capítulo será destinado al financiamiento de los Programas creados en el TÍTULO II y al Estudio De Salud Pública y la Campañas Públicas creados en el TÍTULO VII de la presente Ley.

## TÍTULO VII

### Estudio De Salud Pública y Campañas Públicas

#### Capítulo I

#### Estudio Epidemiológico de Salud Pública Relativo a los Videojuegos y Apuestas en Línea

**Artículo 35.** Se encomienda al Ministerio de Salud de la Nación a promover la realización anual de un estudio epidemiológico de salud pública destinado a tener información confiable relativa al consumo problemático de videojuegos y apuestas en línea en la República Argentina, así como los determinantes sociales, políticos, económicos y culturales que los influyen. El estudio deberá garantizar información segmentada por rango etéreo, género, provincia y nivel socioeconómico.

**Artículo 36.** El resultado de dicho estudio deberá ser remitido al Honorable Congreso de la Nación para su análisis.

## Capítulo II

### Campañas Públicas

**Artículo 37.** El Poder Ejecutivo Nacional desarrollará campañas públicas masivas destinadas a sensibilizar y concientizar a la población acerca de los riesgos que implica el consumo problemático de los videojuegos y apuestas en línea.

## TÍTULO VIII

### Capacitación a Trabajadores y Trabajadoras de loterías, bingos y casinos.

**Artículo 38.** El Ministerio de Salud Nacional, o el organismo que en el futuro lo reemplace, en coordinación con los ministerios de salud provinciales, las secretarías o direcciones de salud del ámbito municipal serán los responsables de brindar capacitaciones regulares sobre cuestiones de salud mental y consumos problemáticos a todo el personal de loterías, bingos y casinos.

**Artículo 39.** Será condición obligatoria para ingresar a trabajar a dichas empresas o entes públicos vinculados con los juegos de azar atravesar una capacitación que sensibilice sobre las principales consecuencias para la salud singular y comunitaria que podrían generar este tipo de prácticas sociales.

## TÍTULO IX

### Disposiciones Finales

**Artículo 40. Instrucción a la Unidad de Información Financiera.** Se instruye a la Unidad de Información Financiera (UIF) a establecer mecanismos de control destinados a prevenir maniobras de fraude y el lavado de activos vinculadas específicamente a la operación en actividades de videojuegos y apuestas en línea, así como a la prevención, detección y erradicación del juego ilegal.

**Artículo 41. Autoridad de aplicación.** Será autoridad de aplicación de la presente ley la que designe el Poder Ejecutivo en los casos en que no se haya establecido de manera explícita en los artículos precedentes.

**Artículo 42. Invitación a las provincias.** Se invita a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a complementar las disposiciones de la presente ley con normativas locales que coadyuven al objeto y los objetivos de la presente ley.

**Artículo 43. Invitación a Instituciones del Nivel Superior.** Se invita a las Universidades Nacionales, e Institutos de Educación Superior dependientes de las distintas jurisdicciones del país a impulsar campañas, jornadas e instancias de capacitación, concientización y difusión en esta problemática.

**Artículo 44.** El gasto que demande el cumplimiento de la presente ley se financiará con los recursos provenientes de:

- a. El producido de las multas establecidas en el Capítulo II del Título VI de la presente ley.
- b. La recaudación resultante del "Impuesto Indirecto sobre apuestas online" en el porcentaje fijado;
- c. Las sumas que a esos fines se asignen en el Presupuesto de la Administración Nacional.

**Artículo 45. Vigencia.** La presente ley entrará en vigencia a partir del día siguiente al de su publicación.

**Artículo 46. Reglamentación.** El Poder Ejecutivo reglamentará la presente ley dentro de los noventa (90) días de publicada.

**Artículo 47.** Comuníquese, etc.

ITAI HAGMAN  
NATALIA ZARACHO

## FUNDAMENTOS

Señor Presidente:

Estamos viviendo las tensiones y desafíos que se desprenden de la fase actual del capitalismo de "plataformas" (Srnicek, 2018), "electrónico-informático" (Lins Ribeiro, 2017), "cognitivo" (Vercellone, 2011), "digital" (Schiller, 2000). Es un escenario en el cual las denominadas TIC (tecnologías de la información y la comunicación) o TDP (Tecnologías Digitales de Plataformas) asumen un rol fundamental en el desarrollo de la vida en sociedad. Su impacto directo no se da solamente en el plano económico, político o cultural, sino también a nivel sanitario de nuestras comunidades y en relación con el modo en el que estos vínculos tienen lugar.

La pandemia del COVID-19 y la legitimación por parte de los Estados para digitalizar gran parte de las acciones de nuestra vida cotidiana (sistema educativo, salud digital, compras virtuales, entretenimientos en línea, etc.) colaboraron para que esta tendencia se acelere y profundice.

Reconociendo este contexto en el que vive nuestro pueblo, la propuesta de ordenamiento jurídico y normativo del campo de los videojuegos y apuestas en línea responde a las demandas que día a día resuenan cada vez más seguido en instituciones escolares, dispositivos de atención, medios de comunicación y desde diversas esferas de la vida social y comunitaria.

A riesgo de apresurarnos, inferimos que la postpandemia nos ha colocado en contexto signado por una subjetividad de época caracterizada por la abstracción, compulsividad y aceleración del flujo de información y ritmo de vida. Concluimos que, algunas de estas dinámicas -por momentos violentas-, responden a la precariedad de herramientas para afrontar situaciones de crisis, angustia, padecimiento y/o el encuentro con un otro diferente- tan negado en la era de la repetición y copia que sostiene la web.

En este mismo sentido, tal como plantea espíritu de la Ley Nacional de Salud Mental, consideramos que transversalizar las lógicas desmanicomiales supone despatologizar ciertas conductas que se repiten en diferentes grupos etarios, para popularizar el abordaje de la salud mental desde un paradigma de cuidados y no de exclusión. Esto demanda que el Estado tome una posición responsable en la lectura de las presentaciones que la sociedad en general está problematizando en la relación sujeto-objeto, persona-dispositivo.

Asimismo, este asunto nos permite dar cuenta que los consumos

problemáticos no son exclusivamente de sustancias, sino que lo que hay que jerarquizar es la función de los objetos -cualquiera sea- en la vida de los sujetos, poniendo la atención en la salud mental de los mismos. Esta subjetividad de época totalmente influida por exigencias de consumo, preferentemente mediados por las plataformas digitales, colabora con poner nuevamente a la salud mental en un lugar prioritario.

Respecto a cuestiones que tienen que ver con la caracterización de la problemática que pretende abordar esta ley, a continuación realizamos algunas descripciones pertinentes. En primer lugar, ubicamos una complejidad en lo referido a la cantidad de horas que pasan las personas mirando y usando su teléfono celular, objeto clave para comprender muchas de las variables que rodean al videojuego digital y apuestas en línea. No es una novedad afirmar que hoy en día los dispositivos tecnológicos (computadoras, tablets y teléfonos celulares) cumplen una función clave en el desarrollo de nuestras vidas, no solo adultas, sino sobre todo en niños, niñas y adolescentes, que ya nacen mediados por estos objetos.

Para tomar real dimensión del impacto que estas tecnologías pueden tener en nuestras vidas, el elemento que más usa el ser humano hoy en día es el celular. Algunos estudios afirman que *"una persona pasa en promedio un poco más de 76,500 horas en su celular a lo largo de su vida, lo que equivale a 8.74 años (...). Esto se ve impulsado por el hecho de que la edad promedio de un usuario para adquirir un teléfono móvil es de 10 años, dándole un uso promedio de 3.07 horas diariamente."*<sup>1</sup>

En relación con esto cabe preguntarse qué tipo de problemas concretos empezamos a visualizar para motivarnos a impulsar este constructo normativo que aquí estamos proponiendo. Respecto al uso compulsivo de teléfonos celulares y otros dispositivos tecnológicos podemos mencionar al "multitasking", en tanto acceso a todo y a nada a la vez; proceso compulsivo cada vez más invisibilizado, a través del cual, la mayoría de las veces, se niegan los límites de la existencia misma. Tal como lo plantea Sigmund Freud (1927) *"lo que los sujetos quieren es alcanzar la dicha y sostenerla, pero este plan es imposible"*. Esta imposibilidad ensayada una y otra vez en acto, sin pasar por la palabra tiene grandes repercusiones en la desvinculación de los sujetos con sus lazos al tiempo de una vinculación a los objetos. En este escenario la frustración es camino asegurado; aquí podríamos preguntarnos qué pasa con la concentración, elección y capacidad deseante de las personas y el modo en que se articulan para dar lugar a un proyecto de vida. También aparecen problemas

---

<sup>1</sup> Para más información ver:

<https://www.xataka.com/medicina-y-salud/pasaras-casi-9-anos-tu-vida-viendo-pantalla-smartphone-es-tudio#:~:text=Una%20persona%20pasa%20en%20promedio,promedio%20de%203.07%20horas%20diariamente>

vinculados a administrar nuestra privacidad, ya que existe poca o nula concienciación digital.

A su vez, el desajuste entre la realidad material y virtual sobre todo en población joven (Hopenhayn, 2008) se manifiesta de diferentes formas y síntomas: FOMO ("Fear Of Missing Out", por sus siglas en inglés) se entiende como el miedo a estar ausente, y se relaciona con la ansiedad que genera el temor a perderse un evento social o cualquier otra experiencia positiva, especialmente del tipo de actividades que te enteras vía redes sociales.

Dentro de todas estas problemáticas aparece una puntual que hace a la esencia de este proyecto de ley: la tendencia en aumento de apuestas y videojuegos en línea en diversos tipos de plataformas. Algo que comienza como lúdico y divertido, pronto pasa a operar en el sistema de recompensas de nuestro cerebro, con el consecuente aumento de la adrenalina y liberación de dopamina. En esta misma dirección muchos diferentes referentes y profesionales especializados en la temática hablan del *nuevo pharmakon* de la época en esta sociedad de consumos digitalizada (Di Biasi, 2022).

En cierta medida, algunas plataformas o sitios de apuestas funcionan como los oferentes de cualquier sustancia ilegalizada: al comienzo regalan o facilitan el acceso a dinero para iniciar en las apuestas y luego comienzan a cobrar. A su vez, diferentes analistas e investigadores plantean que existe una relación directa entre el uso nocivo de pantallas y aplicaciones en infancias y adolescencias, consumos de sustancias psicoactivas (principalmente alcohol) y el inicio en las apuestas en línea. Esta triada muchas veces se presenta de manera anudada o entrelazada.

En este mismo sentido, muchos especialistas coinciden en la caracterización de que el consumo problemático de apuestas entre los jóvenes crece debido a la liberalización del sector por parte de los gobiernos, aumento del gasto en entretenimiento, cambio de percepción social sobre el juego, publicidad intensiva y patrocinio de eventos deportivos (Perfil, 2024).

Yendo específicamente a los efectos del uso de celulares particularmente en la intersección de infancias y sistema educativo encontramos problemas de socialización, auditivos, oculares, de postura, tensión muscular, nerviosismo, angustia y estrés, todo ello con una repercusión directa en la conducta de la infancia y en el proceso de aprendizaje. Creemos que debe ser parte de las políticas públicas y de acompañamiento a grupos de crianzas e instituciones, porque actualmente no se cuenta con una regulación clara que adhiera al paradigma de protección de niños, niñas y adolescentes. En esta misma línea, entender cómo dosificar esos usos puede ser una pista para abordarlos de mejor manera.

Por otro lado, estas plataformas digitales promueven un extractivismo de datos o lo que algunos analistas definen como una lógica de negocios basado en un modelo dato exportador, que tiene como una de sus características principales la monetización del tiempo de ocio (Di Palma, 2021). Aquí, en esta forma de vida digital "on-off line" se manifiesta como una continuidad permanente donde no hay un corte o desconexión posible. Ergo, no hay límite.

Sin embargo, el cerebro humano no se encuentra preparado morfológica, evolutiva y cognitivamente para asimilar una virtualidad de la vida de manera continua y permanente donde el sistema de recompensas de nuestro organismo opere de manera constante e instantánea. Es por esto mismo que dentro de este proyecto de ley promovemos el derecho a la desconexión como forma de cuidado de nuestra salud mental y como estrategia para fortalecer los vínculos afectivos dentro del ámbito familiar, educativo, laboral y comunitario.

¿Cómo abordar entonces semejante problemática? Una primera pista: es el propio Estado argentino el que reconoce como un problema que *"Argentina no tiene una ley nacional sobre juegos en línea"* y que eso trae entre otras consecuencias que *"los sitios ilegales no están sometidos a ningún control estatal haciendo publicidad por redes sociales donde incentivan a los adolescentes para que apuesten su dinero"*<sup>2</sup>. Otros países, en cambio, han realizado un recorrido en este sentido: Francia (2010), España (2011), Colombia (2015, primer país en latinoamérica), Uruguay (2017), entre otros.

Concluimos, por tanto, que no pueden darse respuestas parciales o segmentadas, que servirían para mitigar de forma inacabada e ineficiente la problemática creciente y generalizada descripta. Es preciso abordarla de manera integral, interdisciplinaria y de raíz, con todas las herramientas que tiene actualmente y puede construir el Estado Nacional, sumando el valioso aporte del conjunto de las organizaciones de la sociedad civil, especialistas, etc. que viene construyendo hipótesis de trabajo y herramientas.

Por ello, proponemos la creación de un "SISTEMA INTEGRAL REGULATORIO DE LOS VIDEOJUEGOS Y LAS APUESTAS EN LÍNEA (SIRVAL)", compuesto, entre otros, por los siguientes lineamientos:

- 1. Programa Educativo Nacional sobre Uso y Consumo Problemático de Videojuegos y Apuestas en Línea** destinado a estudiantes, docentes y profesionales integrantes de los equipos de orientación escolar o asesoría pedagógica de instituciones educativas de los niveles obligatorios.

---

<sup>2</sup><https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online>

2. **Programa de Salud Mental Nacional para la Atención de Usuarios y Usuarías de Videojuegos y Apuestas en Línea** destinado a los equipos de salud interdisciplinarios del Primer Nivel de Atención y equipos interdisciplinarios de salud mental de los tres niveles de atención.
3. **Programa de Abordajes Socio Comunitarios de bajo umbral de accesibilidad con anclaje territorial relativo a Videojuegos y Apuestas en Línea** destinado a trabajadoras y trabajadores de dispositivos territoriales, de centros de atención en ludopatía clásica, y entidades deportivas, clubes de barrio y espacios deportivos en barrios populares
4. **Consejo Asesor Interministerial en materia de Videojuegos y Apuestas en Línea (CAIVAL)** para integrar a las políticas públicas a académicos/as, organizaciones de la sociedad civil, de defensa de usuarios/as y consumidores, clubes y entidades deportivas y clubes de barrio y de barrios populares.
5. **Prohibición de publicidad** para operadores/licenciatarios de la explotación de apuestas y/o videojuegos en línea en cualquier horario y soporte y para personalidades deportivas y periodísticas.
6. **Prohibición de integrar la Comisión Directiva en las asociaciones civiles deportivas** a integrantes de operadores/licenciatarios de la explotación de videojuegos y/o apuestas en línea
7. **Prohibición de entrega de bonos o créditos, Mecanismos de Autoexclusión, Verificación de Identidad, Derecho a la Desconexión y Advertencias.**
8. **Aumento de la alícuota del "Impuesto Indirecto sobre apuestas online" y destino específico del 10% de lo recaudado a SIRVAL.**
9. **Régimen sancionatorio** con apercibimientos, multas, suspensiones, quita de licencia e inhabilitaciones.
10. **Estudio Epidemiológico de Salud Pública Relativo a los Videojuegos y Apuestas en Línea** para tener anualmente información confiable relativa al consumo problemático de videojuegos y apuestas en línea.
11. **Campañas Públicas** destinadas a sensibilizar y concientizar a la población acerca de los riesgos que implica el consumo problemático de los videojuegos y apuestas en línea.
12. **Capacitación a Trabajadores y Trabajadoras de loterías, bingos y casinos.**

Es por los motivos expuestos que solicito la aprobación del presente proyecto de ley.

ITAI HAGMAN  
NATALIA ZARACHO