



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

PROYECTO DE LEY

El Senado y la Cámara de Diputados de la Nación Argentina, sancionan con fuerza de ley,

Régimen de prevención y abordaje integral e interdisciplinario de la ludopatía

Capítulo I:

Disposiciones generales.

ARTÍCULO 1°.- Objeto: La presente ley tiene por objeto crear un régimen de prevención y abordaje integral e interdisciplinario de la ludopatía.

ARTÍCULO 2°.- Definiciones: A los fines de la presente ley se entiende por:

- a. **Plataformas de juegos de azar y/o apuestas en línea:** Toda aplicación o juego en línea que ofrezca una recompensa de bienvenida, que permita o contenga mecanismos que relacionen aleatoriedad con premios referenciados explícitamente a dinero en efectivo u otros medios de pago podrá ser categorizado como sitio de apuestas o aplicación de apuestas.
- b. **Ludopatía:** alteración progresiva del comportamiento a través de una inhabilidad para resistir los impulsos de jugar por apuestas o de azar, consistente en una adicción patológica que llega a afectar de forma negativa el ámbito personal, familiar, emocional, social, económico y financiero del jugador.

ARTÍCULO 3°.- Finalidad: la presente ley tiene por finalidad:

- a. Desarrollar estrategias de prevención a través del acceso a las plataformas de juegos en línea estableciendo la obligación de identificación biométrica en los niños, niñas y adolescentes;



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

- b. Establecer capacitación docente obligatoria, permanente, actualizada y continua en ludopatía en niños niñas y adolescentes;
- c. Concientizar y sensibilizar a la población respecto de los efectos adversos del juego problemático y la ludopatía tanto en salas de juego o azar como a través del juego en línea;
- d. Concientizar a los progenitores, tutores y/o responsables legales de niños, niñas y adolescentes a los fines de interiorizarlos sobre las herramientas adecuadas para prevenir el juego problemático y la ludopatía en sus hijos;
- e. Regular la publicidad de las apuestas en línea estableciendo restricciones y sanciones.

Capítulo II

"Prevención de la ludopatía infantil y adolescente de juegos de azar en línea"

ARTÍCULO 4°. Acceso e identificación a plataformas: Las plataformas de juegos en línea deben requerir y verificar para su ingreso, la declaración jurada del usuario del sitio, de ser mayor de 18 años.

Asimismo, para la creación del registro en las plataformas y el ingreso y egreso de dinero será obligatoria la identificación digital a través de los datos biométricos.

ARTÍCULO 5°.- Protección de datos. Los datos de identificación recopilados por las plataformas de juego en línea deben ser protegidos conforme lo establecido por la ley de protección de datos personales -Ley N° 25326, garantizando la seguridad y confidencialidad de los mismos.

Capítulo III

Responsabilidad de las Agencias de juego en línea



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

ARTÍCULO 6°.- Obligación de implementación. Las plataformas de juegos en línea deberán incorporar sistemas de identificación digital en sus procesos de registro y para el ingreso y egreso de dinero por parte del usuario conforme a lo establecido en el artículo 4° de la presente ley.

Capítulo IV

Capacitación y concientización

ARTÍCULO 7°.- Capacitación docente. Establézcase la capacitación docente obligatoria, permanente, actualizada y continua en ludopatía en niños niñas y adolescentes según, lo establecido en el inciso q) del Artículo 11° de la Ley 26.206 de Educación Nacional para los docentes de las instituciones públicas de gestión estatal y de gestión privada de los niveles obligatorios de todas las modalidades del Sistema Educativo Nacional.

ARTÍCULO 8°.- Ejecución de la capacitación. La Secretaría de Educación, en acuerdo con el Consejo Federal de Educación (CFE) y con el Instituto Nacional de Formación Docente (INFOD), promueve los acuerdos necesarios a fin de dar cumplimiento a lo establecido en el artículo precedente de la presente ley, y es la responsable de supervisar la metodología y organización de las capacitaciones.

ARTÍCULO 9°.- Jornadas. Las instituciones públicas de gestión estatal y de gestión privada de los niveles obligatorios de todas las modalidades del Sistema Educativo Nacional deben realizar la "Jornada de Sensibilización, Concientización y Capacitación sobre la ludopatía" al menos dos veces durante el ciclo lectivo con el objetivo de que estudiantes, familiares y docentes desarrollen y afiancen actitudes, conocimiento, valores, herramientas y prácticas preventivas.

ARTÍCULO 10°.- 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 11.- Contenido. La campaña debe incluir:

- a. Actividades pedagógicas en los establecimientos educativos tanto de gestión estatal como privada 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, socioeconómicos, 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. 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 y sus familiares;
- e. 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;
- f. 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;
- g. Realización de encuentros con empresas especializadas en los establecimientos educativos con participación obligatoria de progenitores, tutores y/o



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

responsables legales de los alumnos, a los fines de generar herramientas adecuadas, como la utilización de diferentes aplicativos para que ejerzan un control pertinente en los dispositivos móviles de sus hijos.

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

Capítulo V

Publicidad

ARTÍCULO 12.- Publicidad. Queda prohibida la publicidad de los juegos de azar en línea o en todo tipo de plataformas en el horario comprendido entre las 06:00 y las 22:00 horas y cuando se cumplan los siguientes supuestos:

- a. Esté dirigida directa o indirectamente a menores de dieciocho (18) años, incluya la aparición de menores, o induzca a asociar la madurez con el juego;
- b. Promueva comportamientos inadecuados en relación con el juego responsable, que puedan llevar a un juego patológico;
- c. Se difunda en cartelería de publicidad electrónica o estática en partidos de fútbol, o en cualquier otro evento deportivo profesional;
- d. Incluya la participación de deportistas, personajes famosos, figuras de relevancia pública o personajes de ficción, o haga alusión a los mismos, salvo cuando estos protagonicen mensajes de juego responsable;
- e. Asocie el juego de apuestas con el éxito personal, social o profesional, o lo compare con el trabajo, el estudio o el esfuerzo;



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

- f. Difunda expectativas falsas o engañosas sobre las posibilidades de ganar, o sugiera que ciertas habilidades o destrezas individuales pueden influir en los resultados;
- g. Otorgue recompensas basadas en la cantidad de tiempo continuo que un usuario dedica a jugar sin tomar descansos;
- h. Implemente sistemas donde los usuarios acumulen puntos o suban de nivel únicamente en función del dinero que apuestan;
- i. Comercialice o distribuya cajas de recompensas cuyos porcentajes de premio no sean transparentes para el usuario;
- j. Utilice mecanismos que provoquen una urgencia repentina de jugar para conseguir recompensas aleatorias;
- k. Ofrezca bonificaciones o incentivos por hacer depósitos repetidos en un corto período de tiempo;
- l. Organice eventos especiales que presionen a los jugadores a hacer apuestas dentro de un plazo muy limitado;
- m. Promueva la competencia entre usuarios mediante clasificaciones o desafíos que recompensen a aquellos que más apuestan o ganan;
- n. Incluya elementos culturales tomados de redes sociales y/o videojuegos populares entre adolescentes y jóvenes.

Capítulo VI

Régimen sancionatorio

ARTÍCULO 13.- Sanciones. Será sancionado con multa de entre diez a cincuenta salarios mínimos vitales y móviles:



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

- a. El que intermediare en el acceso a personas menores de dieciocho (18) años a las apuestas y/o juegos de azar en línea;
- b. El que publicitare, promocionare y/o patrocinare juegos de azar y apuestas en línea en contravención a lo establecido en el artículo n°12 de la presente ley.

Capítulo VII

Verificación y control.

ARTÍCULO 14.- Control. La Autoridad de Aplicación deberá arbitrar los mecanismos pertinentes que tengan por finalidad verificar el cumplimiento de lo previsto en la presente ley y evaluar las políticas y procedimientos implementados por las plataformas de juego en línea y salas de juego físicas.

Capítulo VIII

Rehabilitación

ARTÍCULO 15.- Equipos interdisciplinarios. Los hospitales públicos nacionales deben contar con un equipo interdisciplinario que esté capacitado para brindar atención a quienes padezcan ludopatía.

ARTÍCULO 16.- Alerta temprana. Los gabinetes interdisciplinarios establecidos por el artículo 32 inciso h de la ley 26.206 de Educación Nacional son los encargados de desarrollar mecanismos de alerta temprana ante posibles casos de ludopatía, y su correspondiente protocolización.

ARTÍCULO 17.- Registros de autoexclusión: La autoridad de aplicación creará registros de autoexclusión en el que podrán registrarse de forma on line las personas que padezcan ludopatía a fin de que se les prohíba la entrada a casinos, loterías, salas de juego y plataformas de juego.



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

ARTÍCULO 18.- Registros de exclusión: La autoridad de aplicación creará registros de exclusión en el que las personas que estén realizando un tratamiento por ludopatía deberán ser inscriptas por la institución responsable del tratamiento.

Solo podrá salir del registro luego de 5 años de recibida el alta del tratamiento.

Capítulo IX

Disposiciones finales

ARTÍCULO 19.- Autoridad de aplicación. El Poder Ejecutivo Nacional determinará la Autoridad de Aplicación de la presente norma e implementará, a través de los Ministerios de Salud, la Secretaría de Educación y el Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM) o los organismos que en el futuro los reemplacen, a los fines de cumplir con la presente ley.

ARTÍCULO 20.- Presupuesto. El Poder Ejecutivo destinará las partidas presupuestarias necesarias a los efectos de dar cumplimiento a lo establecido por la presente ley.

ARTÍCULO 21.- Adhesión. Invítase a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a suscribir convenios para la implementación de mecanismos de prevención de la ludopatía en niñas, niños y adolescentes y personas mayores en los términos aquí establecidos.

ARTÍCULO 22.- De forma. Comuníquese al Poder Ejecutivo.

María Eugenia Vidal

Emmanuel Bianchetti, Gabriela Besana, Alejandro Finocchiaro, Marilú Quiroz, Karina Bachev, María Sotolano y Álvaro González.



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

FUNDAMENTOS

Señor presidente:

La ludopatía es un problema de salud pública que afecta a millones de personas en Argentina y el mundo. Este trastorno patológico no sólo impacta negativamente en la vida de quienes lo padecen, sino también en la de sus familias y en la comunidad en general.

La proliferación de los juegos de azar y de apuestas, tanto en forma presencial como en línea, ha exacerbado esta problemática, haciendo urgente la implementación de medidas de prevención y concientización eficaces, como así también de regulación de la publicidad de estos juegos.

La ludopatía no siempre recibe la atención necesaria como problema de salud pública. Por eso considero que es crucial la intervención del Estado, para que a través de la legislación, pueda proteger a los ciudadanos, y en especial a los niños, niñas y adolescentes, que muchas veces se encuentran indefensos ante estos fenómenos novedosos de juegos de azar y apuestas en línea, proporcionando recursos y herramientas para prevenir y tratar esta adicción.

Desde el origen mismo de la palabra ludopatía, si tenemos en cuenta su etimología, que proviene del griego "ludus" que es juego y "pathos" que significa padecimiento o comportamiento anormal, podemos reconocer de forma clara que estamos en presencia de una condición patológica, caracterizada por impulsos crecientes que resultan cada vez más difíciles de controlar por parte de las personas, a pesar del reconocimiento de sus consecuencias negativas.

A pesar que la adicción al juego no es algo novedoso, y viene de larga data, el reconocimiento de este consumo problemático como una patología o enfermedad, comenzó hace pocas décadas atrás.



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

De hecho, el primer reconocimiento de la ludopatía como una enfermedad se produjo en 1980 por la Asociación de Psiquiatría Americana (APA), quién lo realizó de forma expresa en el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM-III), donde se aborda una conceptualización integral de la problemática, y se establecen los principales criterios para su diagnóstico, entre los cuales se identifican: la preocupación por el juego, la necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de adrenalina deseado, el fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego, el engaño a los miembros de la familia o a psicólogos para ocultar el deseo ilimitado de jugar, entre muchos otros.

Más allá de este antecedente, recién en 1992 la ludopatía es reconocida a nivel mundial como enfermedad por un organismo subsidiario de la ONU, como es la Organización Mundial de la Salud (OMS), que la incluye en la Clasificación Internacional de Enfermedades, caracterizándola como un trastorno, con reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, que manejan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares.

Un poco más cercano a nuestro tiempo, en el año 2013, y a partir de los avances tecnológicos y sus consecuencias en el comportamiento social, la Asociación Americana de Psiquiatría incluyó la adicción al juego en línea dentro de la categoría de trastornos mentales, señalando la obsesión constante por el juego de quienes sufren esta patología, que siempre va acompañada de altas dosis de ansiedad y de una sensación incontrolable de necesidad.

Esta prestigiosa institución, reconoce que para los ludópatas, el juego en línea se termina convirtiendo en un escape de la realidad en la que viven, en un camino de búsqueda incesante de la felicidad que los haga olvidar de sus principales problemas, lo que puede provocar un impacto negativo significativo en el bienestar tanto emocional como mental, sobre todo en el momento de la pérdida del juego, con la gran frustración y la poca tolerancia al fracaso, que eso causa en el sujeto adicto.



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

En lo que respecta a las estadísticas de la ludopatía a nivel internacional, tenemos varios estudios que arrojan resultados muy preocupantes, y que debemos tener en cuenta a la hora de legislar sobre esta materia en Argentina.

El impacto de la industria del juego a nivel global sigue en aumento, impulsado en gran medida por el crecimiento de las apuestas en línea. Según el último informe del "Global Online Gambling Market - Pronósticos de 2023 a 2028", el mercado del juego en línea, que generó alrededor de 76.000 millones de dólares en 2021, se proyecta que alcance los 145.600 millones de dólares en 2028. Este notable crecimiento refleja una tasa compuesta anual de aproximadamente el 10%.

Por su parte, las estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la OMS indican que una significativa porción de la población mundial participa en juegos de azar. De hecho, el 35% de la población adulta en el mundo ha jugado alguna vez por dinero. Dentro de este grupo, el 92% lo hace con fines recreativos, mientras que más del 5% son considerados jugadores con problemas que pueden tornarse graves, y cerca del 3% son clasificados como jugadores compulsivos.

Este aumento en la participación en el juego, también se refleja en las cifras de recaudación de las casas de apuestas, que no sólo están incrementando sus ingresos, sino que también están invirtiendo considerablemente en tecnologías de juego responsable para mitigar el impacto negativo del juego problemático, aunque esto no alcanza, y no puede dejarse a la responsabilidad social empresaria que por sí misma intente mejorar esos aspectos del juego, ya que los estados deben intervenir para regular su actividad en beneficio de la ciudadanía.

La prevalencia de la ludopatía varía considerablemente entre los países, con estimaciones de la Organización Mundial de la Salud (OMS) que oscilan entre el 0,1% y el 5,8% de la población adulta (World Health Organization - WHO). A nivel global, se estima que aproximadamente el 2,3% de la población mundial experimenta problemas graves de juego (MarketSplash). Los juegos de azar más asociados con la adicción



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

incluyen las máquinas tragamonedas (75%), las apuestas deportivas en línea (33%) y los juegos de casino presenciales (32%) (MarketSplash).

Además, la población joven, especialmente entre los 18 y 24 años, presenta la mayor tasa de adicción al juego, con un 7,1%. Los hombres son aproximadamente dos veces más propensos que las mujeres a desarrollar problemas de juego (Quit Gamble). Estas cifras subrayan la necesidad de medidas preventivas y programas de tratamiento para abordar el problema del juego compulsivo a nivel mundial.

En función de este problema, que ha ido adquiriendo cada vez mayor relevancia y toma de conciencia sobre el mismo, en el año 2008 la Asociación Europea de Apuestas y Juegos de Azar (European Gaming and Betting Association-EGBA) instituyó que el 17 de febrero de cada año se celebre el Día Internacional del Juego Responsable. Este día tiene como objetivo promover prácticas de juego responsables y aumentar la conciencia sobre los riesgos asociados al juego excesivo.

Muchas experiencias exitosas de legislación internacional en la materia nos marcan el camino para un abordaje integral sobre la concientización y prevención de la ludopatía, como así también para la regulación del juego y su publicidad en Argentina.

Por ejemplo, en España, la Ley N° 13 del año 2011 regula estrictamente la publicidad y los establecimientos de juego, y ha puesto en marcha programas de prevención y tratamiento.

El objetivo de esa ley, fue adaptarse a la nueva situación del mercado, estableciendo nuevos mecanismos de regulación que ofrezcan seguridad jurídica tanto a operadores como a participantes en los diferentes juegos, que brinde protección a los menores de edad, a las personas que decidieron ingresar al régimen de auto-exclusión de las salas de juegos, como así también a la protección del orden público y la prevención de los fenómenos de blanqueo de capitales y financiación del terrorismo.



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

Casi 10 años después, los legisladores españoles sancionaron una nueva ley, la N°13/2022, denominada "Ley General de Comunicación Audiovisual", que establece nuevas e importantes medidas de protección, enfocadas sobre todo en el cuidado de niños, niñas y adolescentes, como por ejemplo, la imposición de una restricción de horarios para publicitar los juegos de azar, que podemos tomar como base para nuestra propia legislación.

En marzo de 2022, el Parlamento de Armenia aprobó nuevas restricciones a la publicidad de los juegos de azar. Estas restricciones limitan la promoción de casinos, loterías, casas de apuestas y otras organizaciones que ofrecen juegos de azar a ciertos lugares específicos. Según la legislación, la publicidad de estas actividades sólo está permitida en hoteles de cuatro estrellas o más, en puestos de control fronterizos, en las propias páginas web de las empresas de juegos y en las fachadas de los edificios que ofrecen juegos de azar.

Estas medidas se tomaron como parte de un esfuerzo por reducir la exposición del público en general a la publicidad de los juegos de azar y mitigar los posibles problemas asociados con el juego excesivo o problemático.

Por otro lado, en Canadá, se han desarrollado importantes programas comunitarios que integran la prevención de la ludopatía en servicios de salud mental, y que pueden ser tomados como modelo para nuestra legislación.

Estos ejemplos, entre muchos otros, nos demuestran que la intervención estatal puede ser efectiva y que Argentina puede beneficiarse adoptando medidas similares para concientizar y prevenir la ludopatía, y para regular y controlar los juegos de azar y las casas de apuestas en línea.

En Argentina, el juego es una actividad legal y regulada que genera importantes ingresos económicos para las empresas del sector. Sin embargo, este fenómeno también ha dado lugar a un aumento sostenido de casos de ludopatía.



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

Según estadísticas de la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA), aproximadamente el 30% de la población mantiene algún tipo de vinculación con el juego, lo que equivale a unos 19 millones de personas que juegan asiduamente. De este grupo, el 95% son jugadores recreativos, el 3.5% son jugadores problemáticos, y el 1.5% son jugadores compulsivos. Esto significa que alrededor de 665.000 argentinos tienen problemas de juego, y aproximadamente 285.000 personas pueden ser clasificadas como ludópatas.

Además, el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Defensoría del Pueblo de la Provincia de Buenos Aires reportó que el 70% de las personas con problemas de juego no busca ayuda profesional. Esta falta de búsqueda de ayuda se debe, en parte, al estigma social asociado con la ludopatía y a la falta de información sobre los recursos disponibles.

En relación con el juego virtual, una encuesta realizada por la firma Playtech revela que el 84% de los argentinos nunca recibió una advertencia sobre su nivel de juego y las posibles problemáticas derivadas del mismo. Este dato es alarmante, ya que muestra una falta significativa de comunicación y prevención por parte de las plataformas de juego.

Además, el informe de Playtech destaca que Argentina presenta cifras significativamente superiores en comparación con otros países incluidos en la encuesta, lo que subraya la necesidad de una mayor regulación y educación sobre el juego responsable en el ámbito virtual.

Estos datos reflejan una realidad preocupante que requiere una respuesta urgente y efectiva por parte del Estado. Es importante resaltar que el impacto de la ludopatía no se limita únicamente al individuo afectado, sino que también tiene consecuencias negativas para las familias y la comunidad en general, incrementando los problemas financieros, emocionales y sociales.



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

A raíz de los cambios tecnológicos de las últimas décadas, se fue incrementando el juego online en Argentina, y con ello se produjo la necesidad de que las provincias comiencen a regular este tipo de juego. Todas las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires establecieron mecanismos y organismos reguladores, muchos de los cuáles son diferentes entre sí.

En este sentido, obtener una licencia de operación en el ámbito del juego online requiere que las compañías cumplan con una serie de requerimientos y estándares de seguridad establecidos por las autoridades provinciales. Entre estos requisitos se incluye la verificación de la edad y el domicilio del jugador, así como la presentación de documentos de identificación como el DNI, entre otras formas de verificación de la identidad del jugador.

Además, muchas validan los datos personales a través de un cruce de información con el Registro Nacional de las Personas (RENAPER), y prohíben la realización de depósitos a través de cuentas de terceros, asegurando que solo el titular registrado pueda realizar transacciones dentro del sitio de juego en línea.

La implementación de estas medidas regulatorias en las provincias tiene como objetivo principal garantizar la seguridad y la integridad de la experiencia de juego en línea, al mismo tiempo que se trabaja en la prevención y el combate contra la ludopatía. Sin embargo, es importante reconocer que la descentralización de estas facultades normativas provinciales puede plantear desafíos en términos de eficacia en el control de la identidad del jugador y en el seguimiento de las actividades de las empresas de juegos.

La diversidad de normativas provinciales puede generar cierta complejidad en la coordinación y aplicación de medidas uniformes a nivel nacional, lo que puede dificultar el control exhaustivo de la identidad de los jugadores y el monitoreo de las prácticas de las empresas de juegos en línea.



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

Esta fragmentación normativa podría generar lagunas o inconsistencias en los sistemas de regulación, lo que a su vez podría afectar la eficacia global de los esfuerzos para garantizar un entorno de juego seguro y responsable, por lo que creemos conveniente que las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires adhieran al presente proyecto de ley, a fin de unificar las medidas regulatorias para dotarlas de mayor eficacia, y que a su vez adopten las herramientas de prevención y concientización de la ludopatía, que se desprenden de esta ley nacional.

Consideramos que un eslabón importante en la lucha contra la ludopatía, lo constituye la responsabilidad de las Agencias de Juego en línea, a las cuáles en el presente proyecto de ley las obligamos a que incorporen sistemas de identificación digital en sus procesos de registro y para el ingreso y egreso de dinero por parte de los usuarios. Además, exigimos que los datos recopilados por las empresas de juego en línea tienen que estar protegidos por la Ley de Protección de Datos Personales, N° 25.326, para garantizar la seguridad y confidencialidad de los mismos.

Dentro de la temática general de la ludopatía, uno de los problemas más graves y que reviste mucha actualidad, como estuvimos apreciando las últimas semanas en diversos medios de comunicación y a través de charlas con padres de alumnos, es la ludopatía infantil y juvenil, que no solo repercute negativamente en la salud mental y el bienestar emocional de niños y jóvenes, sino que también acarrea efectos adversos en su desarrollo cognitivo, emocional y sociocultural. Esta adicción además, puede desembocar en serios problemas en su rendimiento académico, en la cohesión familiar y en sus relaciones interpersonales.

Por las características específicas del creciente gasto de dinero, la búsqueda constante de fuentes de financiación y el consumo excesivo de tiempo, la ludopatía infantil y juvenil presenta similitudes alarmantes con otros fenómenos adictivos. Aunque a primera vista pueda parecer un problema menor y se tienda a banalizar su gravedad con afirmaciones del estilo, "pero no se puede comparar el juego con el joven que consume sustancias", la realidad es que sus efectos pueden ser igual de devastadores,



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

porque la ludopatía en menores no es un problema menor precisamente, porque el juego compulsivo es un consumo problemático importante.

Este problema se agrava debido a que, en el caso de los niños y jóvenes, la percepción de los adultos suele minimizar los riesgos, considerándolos sólo como una etapa pasajera de diversión inocente. Sin embargo, el aumento constante en el gasto de dinero y el tiempo dedicado a estas actividades demuestra que el impacto puede ser mucho mayor de lo esperado.

La ludopatía en menores puede desencadenar comportamientos que incluyen mentiras, engaños y la búsqueda de dinero bajo falsos pretextos, desviando fondos destinados a actividades escolares o familiares hacia el juego, o incluso puede llegar al extremo de la comisión de actividades delictivas.

Es crucial reconocer que esta adicción no solo afecta el presente de niños, niñas y adolescentes, sino que también tiene el potencial de generar hábitos perjudiciales que podrían extenderse y complicarse aún más en la adultez.

Los niños que desarrollan estas conductas adictivas, caracterizadas por la búsqueda de recompensas inmediatas, corren el riesgo de sufrir graves repercusiones psicológicas y sociales en el futuro.

Los niños, niñas y adolescentes son especialmente susceptibles a la publicidad persuasiva y manipuladora de las agencias de juego, lo que puede llevarlos a tomar decisiones poco informadas sobre los juegos de azar en línea en particular. Perciben estas actividades como un entretenimiento normal y aceptado, similar a salir a jugar al fútbol al parque con amigos, o ir a ver una película al cine.

Además, el uso frecuente de dispositivos electrónicos les brinda un acceso fácil y constante a los juegos de apuestas en línea, facilitando el desarrollo rápido de un hábito de juego. Por ello, es crucial implementar mecanismos de detección temprana y



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

de intervención adecuada para identificar y apoyar a los niños y jóvenes que están en riesgo o que ya están afectados por esta problemática.

Por lo tanto, es vital abordar la ludopatía infantil y juvenil con la seriedad que merece, implementando medidas preventivas y estrategias de intervención temprana.

En este sentido, en el presente proyecto de ley establecemos varias prohibiciones sobre la publicidad de los juegos de azar en línea o a aquellos que se desarrollan en cualquier tipo de plataforma virtual, como la prohibición de aquella publicidad que está dirigida de forma directa o indirecta a menores de 18 años de edad, la que promueva comportamientos inadecuados en relación con el juego responsable, la que se difunda en partidos de fútbol, o en cualquier evento deportivo profesional.

También prohibimos que se pueda publicitar estos juegos entre las 6 y las 22 hs, y cualquier publicidad que sea protagonizada por deportistas profesionales o personas famosas, salvo que hagan alusión al juego responsable. Tampoco está permitido que las publicidades asocien el juego de azar al éxito personal.

Muchas veces la publicidad no es la única que manipula o persuade a los jugadores para seguir jugando, sino que las propias agencias o plataformas de juego virtual, utilizan algunas prácticas y mecanismos para influenciar en el apostador, por lo que también prohibimos que se otorguen recompensas basadas en la cantidad de tiempo continuo que el usuario dedica a jugar de forma continua, o que implementen sistemas donde se puedan acumular puntos o suban de nivel en función del dinero apostado, o incluso que puedan ofrecer bonificaciones o incentivos para hacer depósitos repetidos en un corto período de tiempo.

Otro mecanismo habitual, que también prohibimos, es la organización de eventos especiales que presionen a los jugadores a hacer apuestas en un plazo muy limitado de tiempo.



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

Más allá de estas prohibiciones y regulaciones legislativas, los padres y educadores deben estar atentos a los signos de advertencia, tales como cambios en el comportamiento de sus hijos y alumnos, la ocultación de actividades y el uso inusual de dinero.

Fomentar una educación integral sobre los riesgos del juego, promover actividades recreativas saludables y mantener una comunicación abierta con los menores son pasos esenciales para prevenir y mitigar los efectos negativos de esta adicción.

La implementación de programas de apoyo y orientación dentro de las currículas de la escuela primaria y secundaria, y la capacitación permanente de docentes, como proponemos en el presente proyecto legislativo, puede ser vital también para ayudar a los niños y adolescentes a desarrollar una relación saludable con el juego y la tecnología, asegurando así un desarrollo equilibrado, un entorno seguro y favorable para su crecimiento personal, y que se mantenga libre de adicciones.

En este sentido, proponemos que se realicen en todas las instituciones públicas de gestión estatal y de gestión privada de los niveles obligatorios de todas las modalidades del sistema educativo nacional una jornada de forma semestral sobre "Sensibilización, Concientización y Capacitación sobre la Ludopatía", dirigida no solamente a estudiantes, sino también a docentes, autoridades y familiares.

Además, el presente proyecto contempla un capítulo de rehabilitación en donde se crean equipos interdisciplinarios en los hospitales públicos nacionales para atender la problemática en cuestión y por otro lado, se establece la creación de un registro de autoexclusión en el que podrán registrarse las personas que padezcan ludopatía a fin de que se les prohíba la entrada a casinos, loterías, salas de juego y plataformas de juego.



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

En lo que se refiere a la regulación del juego y el control a las empresas del sector, y en particular el combate contra el juego ilegal y entre menores de edad, debemos mencionar los avances realizados en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires al respecto.

En septiembre de 2020, la Legislatura porteña aprobó la Ley N° 6.330, la cual se centra en la prevención y concienciación del juego patológico, así como en brindar asistencia a quienes lo sufren y a sus familias. Esta legislación tiene como objetivo principal abordar las distintas modalidades del juego patológico y generar conciencia en la sociedad sobre sus consecuencias negativas a nivel individual, familiar y social. Además, busca proporcionar apoyo sanitario a las personas afectadas por este problema.

La Lotería de la Ciudad de Buenos Aires ha tomado varias medidas interesantes, dignas de mencionar como antecedentes. Su estrategia se basa en la regulación y control de la actividad, la prevención y concientización de la población, así como en la investigación y seguimiento a través de un observatorio especializado en ludopatía.

Es importante destacar que está estrictamente prohibida la participación de menores de 18 años en juegos de azar en línea y apuestas en la ciudad de Buenos Aires. Por eso, con el fin de prevenir y mitigar el acceso de los jóvenes a este tipo de actividades, la Lotería de la Ciudad de Buenos Aires ha implementado una serie de medidas. Entre ellas, se encuentra la exigencia de que las plataformas de juego habilitadas en la ciudad implementen un sistema de registro que incluya datos biométricos, así como la responsabilidad de verificar la edad del usuario. Además, se han establecido restricciones en los medios de pago autorizados, de manera que solo puedan ser utilizados por su titular y se evite el uso de cuentas de terceros para el pago de estas actividades.

También debemos mencionar como antecedentes importantes el proyecto de ley presentado por Sergio Siciliano (Expte. 1137-2024), del bloque PRO en la Legislatura de la Ciudad de Buenos Aires, que tiene por objeto establecer un marco normativo



"2024 año de defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

para la prevención de la ludopatía infantil, como así también los proyectos de ley presentados en esta Honorable Cámara de Diputados de la Nación, por los diputados nacionales del bloque PRO, Silvana Giudici (2233-D-2024) y Martín Maquieyra (2117-D-2024), que además de proponer medidas de prevención y concientización sobre la ludopatía, establecen una regulación de la publicidad sobre el juego y un régimen sancionatorio.

La ludopatía es un desafío serio que requiere una respuesta completa y coordinada. Este proyecto de ley busca proteger a la población en general, y en especial a los niños, niñas y adolescentes, mediante la implementación de medidas de regulación del juego, de prevención, concientización, tratamiento y rehabilitación. Al hacerlo, no solo se beneficiará la calidad de vida de las personas afectadas, sino que también se fortalecerá el entramado social y económico del país.

La aprobación de esta iniciativa legislativa constituye un paso fundamental hacia la construcción de una sociedad más consciente, informada y saludable.

Por todo lo expuesto, solicito a mis pares que me acompañen con su voto en el presente proyecto de ley.

María Eugenia Vidal

Emmanuel Bianchetti, Gabriela Besana, Alejandro Finocchiaro, Marilú Quiroz, Karina Bachev, María Sotolano y Álvaro González.