

PROYECTO DE LEY

Honorable Cámara de Diputados de la Nación.,

MODIFICACION DE LAS LEYES 26.061, 26877 y 26.934 – INCORPORACION DE LA PERSPECTIVA DE ABORDAJE MULTISECTORIAL E INTERDISCIPLINARIO.

Artículo 1.- Declárese de Interés Nacional la prevención y precaución en el acceso y uso, como así también, la atención prioritaria y el abordaje de manera íntegra e interdisciplinaria de la adicción de niñas, niños y adolescentes al ser sujetos altamente vulnerables, en juegos de azar, en plataforma de tipo virtual o no, en red y en cualquier otra plataforma de este tipo.

Artículo 2.- La presente ley tiene por objeto establecer un marco normativo para la prevención de la ludopatía infantil en línea.

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 virtuales o no, de juego en línea y/u otros similares.

Se entiende, asimismo, a la Ludopatía infantil en línea, como el desorden de conducta caracterizada por la obsesión y/o compulsión por jugar y apostar de niñas, niños y adolescentes de compra de cajas de botín y juego de apuestas persistente o recurrente que se realiza principalmente a través de internet.

Artículo 3.- Definiciones. A los efectos de la presente ley se entiende por:

- a) Sitios de Juego de apuestas en línea: son los juegos de azar, destreza y apuestas, en los que, con la finalidad de obtener un premio o recompensa, se compromete patrimonio u otros bienes u objetos valuados económicamente, susceptibles de ser transferidos entre los participantes, en función de un resultado incierto, si se desarrollan mediante la utilización de máquinas, instrumentos o soportes, de cualquier tipo o tecnología.
- b) Juego por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos. Son aquellos en los que se emplea cualquier mecanismo, instalación, equipo o sistema que permita producir, almacenar o transmitir

- documentos, datos e informaciones, incluyendo cualesquiera redes de comunicación abiertas o restringidas como televisión, Internet, telefonía fija y móvil o cualesquiera otras, o comunicación interactiva, ya sea ésta en tiempo real o en diferido.
- c) Apuestas en línea: Son las apuestas en juegos virtuales y apuestas en eventos deportivos o no deportivos realizados mediante la utilización de plataformas de juego en línea.
 - d) Cajas de botín o loot boxes: Elementos que se encuentran en aplicaciones en línea que contienen recompensas virtuales aleatorias que los jugadores pueden adquirir o desbloquear.
 - e) Publicidad de juegos de apuesta: divulgación o el anuncio del mismo cualquiera sea el medio utilizado para tal fin.
 - f) Promoción de juegos de apuesta: acción de plazo determinado consistente en la entrega de bienes, consumibles o no, o en la prestación de servicios, o cualquier otra actuación, con carácter gratuito u oneroso y/o por precio inferior al de mercado o la reducción de costos de ingreso o la oferta de premios consistentes en dinero u cualquier otro objeto. En ellas se incluyen, entre otras, las bonificaciones, bonos u otras ofertas gratuitas o sujetas a condiciones de depósito o participación en los juegos, premios, sorteos, descuentos y regalos, programas de fidelización, resultando no taxativo esta enumeración.
 - g) Sistema Nacional de Identificación Digital: Plataforma desarrollada íntegramente por el Estado Nacional que permite validar la identidad a distancia y en tiempo real con el RENAPER mediante factores de autenticación biométrica.
 - h) Juego Seguro: El juego seguro es el que se realiza a través de aquellas plataformas debidamente autorizadas por autoridad nacional o local, teniendo por características que es justo, transparente, fiable e íntegro, de tal forma que considera los aspectos de seguridad de la persona que juega.
 - i) Registro de Autoexclusión: Es la inscripción voluntaria en el Registro creado por el cual el sujeto inscripto tiene prohibido el ingreso, por cualquiera que sea de las formas, el ingreso en las salas de juegos de azar.

Artículo 4.- Objetivos. La presente Ley perseguirá los siguientes objetivos:

- a) Promover la aplicación de medidas preventivas, precautorias y disuasorias de la ludopatía infantil en línea por parte de la autoridad de aplicación.
- b) Concientizar sobre la problemática de la ludopatía infantil en línea, sobre la ludopatía en general, como así también sensibilizar a la sociedad sobre los riesgos de la adicción a los juegos de azar en línea o no, promoverlo desde una

perspectiva integral, interdisciplinaria e individualizada y promover alternativas saludables.

c) Organizar y dirigir programas para educar a la población y prevenir la ludopatía en niñas, niños, y adolescentes. Para la consecución de los objetivos de la presente ley, podrá coordinar acciones y celebrar convenios con otras instituciones públicas y privadas;

d) Establecer Campañas de Difusión Masivas tendientes a poner en conocimiento a la población en general respecto de los programas institucionales públicos y privados que aborden la temática y que contemplen las necesidades de información de la misma;

d) Disponer de un sistema de recepción de consultas, orientación, tratamiento y rehabilitación para la atención de personas afectadas directa o indirectamente con la problemática de la ludopatía infantil;

e) Capacitar al personal en técnicas de detección temprana de adicciones;

f) Promover la vinculación con distintos sectores e instituciones, con el propósito de sensibilizar a la sociedad toda, sobre la necesidad de actuar de manera conjunta en el carácter preventivo de esta enfermedad.

g) Brindar apoyo y acompañamiento a las familias y/o entorno afectivo de aquellos menores afectadas directa o indirectamente con la problemática de la ludopatía infantil.

h) Promover el trabajo articulado, interdisciplinario y sostenido con otras áreas del Estado Nacional, provincial y Municipal y con organizaciones de la sociedad civil.

Artículo 5.- La presente ley debe ser interpretada conforme a las disposiciones establecidas en la ley 26.657 de Salud Mental o aquella que en su futuro la reemplace y se rige en virtud de la Convención sobre los Derechos del Niño y normas conexas y complementarias.

Artículo 6.- Es Autoridad de Aplicación de la presente ley la que determine el Poder Ejecutivo de la Nación.

Artículo 7.- La Autoridad de Aplicación podrá:

a.- Desarrollar, en coordinación con las Áreas que considere pertinente, campañas educativas, informativas y de publicidad televisivas, radiales, gráficas, y/o a través de Internet, con el propósito de concientizar a toda la población sobre la problemática de la ludopatía y consecuencias nocivas de la misma; informando además acerca de los mecanismos de prevención y tratamiento previstos en la legislación vigente e incentivando valores y estilos de vida saludables alternativos

al juego patológico. Los mensajes para la erradicación del juego clandestino también formarán parte de las campañas de concientización contra la ludopatía;

b.- 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;

c.- Establecer capacitación docente obligatoria, permanente, actualizada y continua en ludopatía en niños niñas y adolescentes;

d. 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;

e. 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;

f. Regular la publicidad de las apuestas en línea estableciendo restricciones y sanciones.

g. Capacitación docente en el contexto de contenidos en la temática Educación Integral sobre Adicciones y Consumos Problemáticos.

h. 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.

i. Mantener vigente el registro que acredite las empresas debidamente habilitantes.

j. Dictar los actos administrativos que sean necesarios para garantizar el cumplimiento de la presente Ley.

k. Fijar las sanciones que se establezcan reglamentariamente para los casos de incumplimiento de los términos contenidos en la presente

l. Sancionar administrativamente el incumplimiento de la presente a través de los organismos que considere pertinentes.

m. Implementar la creación de una línea telefónica gratuita y accesible en forma articulada con las provincias a través de los organismos gubernamentales pertinentes, destinada a dar contención, información, brindar asesoramiento y asistencia a todas las personas que padecen las consecuencias de la ludopatía o del juego problemático;

n) Promover la participación de organizaciones civiles en la aplicación de la presente ley, así como en el diseño y ejecución de otras medidas o acciones que la complementen;

ñ) Coordinar con las jurisdicciones y los actores intervinientes la permanente capacitación de los profesionales de la Salud en la materia;

o) Publicar por todos los medios de difusión que dispone la autoridad de aplicación, las medidas llevadas a cabo para cumplir el objeto previsto en la presente ley;

p) Establecer una modalidad de colaboración entre la autoridad nacional y las autoridades provinciales y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires para la provisión y derivación de información a todas las salas de juego de azar del país relativas a las personas anotadas en el Registro de Autoexclusión, incluyendo todas las altas y bajas que se produzcan. Cada jurisdicción deberá reglamentar, en el marco de sus competencias, su funcionamiento operativo en base a lo dispuesto en la presente ley.

q) Confeccionar los modelos de formularios del Registro de Autoexclusión con el objeto de propender, de manera coordinada a su inclusión en los Registros que se reglamenten en cada jurisdicción;

r) Elaborar un mensaje sanitario conforme a lo dispuesto a la presente ley.

Artículo 8.- La autoridad de aplicación deberá elaborar un programa específico cuyo objetivo u eje central será la concientización, prevención y precaución de la ludopatía infantil en línea, dirigido exclusivamente a todos los y las educandos en los establecimientos educativos públicos, de gestión estatal y privadas de las jurisdicciones nacionales, provincial y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, la mismas deberá ser congruente y en concordancia a las políticas públicas implementadas a la ley 26.586.

Artículo 9.- Acceso. Las plataformas de juegos en línea deberán requerir para su ingreso que cada usuario se declare mayor de 18 años, en carácter de declaración jurada. Asimismo, será obligatorio efectuar la verificación de esta declaración conforme lo dispuesto en el artículo siguiente.

Queda prohibido la utilización de todo tipo de aplicaciones (apps) o juegos virtuales de azar o apuestas online para menores de 18 años.

Las tiendas virtuales de aplicaciones o sus diversas plataformas en línea no podrán ofrecer aquellas aplicaciones, o accesos a juegos de azar o apuestas online, ni promociones de juegos de apuesta, que no se encuentren debidamente autorizados a por la autoridad de aplicación, de acuerdo con los requisitos

mínimos vigentes, desde la Dirección Nacional del Registro de Dominios de Internet y toda aquella legislación vigente, o la que en el futuro se sancione.

Artículo 10.- Requisitos Mínimos de Obligación de identificación digital. Será necesaria la identificación digital a través del SID en las plataformas de juegos de azar y apuestas en línea para:

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

Artículo 11.- Obligaciones Mínimas de implementación y Responsabilidad Operativa.

a) Las Agencias de juego en línea deberán incorporar como mínimo sistemas de identificación digital en sus procesos de registro y para el ingreso y egreso de dinero por parte del usuario.

b) El sistema de Identificación Digital, en donde se deberá acreditar la identidad del usuario, impidiendo su uso a cualquier persona menor de 18 años. Para acreditar dicha identidad se podrá establecer cualquier criterio que acredite la verificación a través del Documento Nacional de Identidad o Licencias de Conducir para confirmar la edad del usuario, como así también fotografía del usuario o reconocimiento facial y/o cualquier otra disposición que la autoridad de aplicación disponga, utilizando doble criterio de acreditación.

c) Sistemas de Controles Parentales amplios, con la posibilidad de la existencia de controles a través de Pin de acceso y/o controles de bloqueos y/o cualquier otra disposición que la autoridad de aplicación disponga, acorde a su sistema.

d) información sobre Juego Seguro. Toda aquella agencia de juego, debidamente autorizadas, deberá tener claramente visible en su soporte información sobre Juego Seguro.

Artículo 12.- Protección de datos. Los datos de identificación recopilados estarán sujetos a las leyes de protección de datos personales según la Ley N° 25326. Las Agencias de juego en línea deberán garantizar la seguridad y confidencialidad de esta información.

Artículo 13.- Se prohíbe toda publicidad, promoción y patrocinio de juegos de azar y apuestas en línea que:

- a) Se realicen y/o difundan en espectáculos deportivos ya sea en la indumentaria deportiva a utilizar por los equipos, campos de juego, transmisiones y retransmisiones por cualquier medio de comunicación;

b) Se difundan en medios de comunicación audiovisuales en el horario desde las 06.00hs hasta las 00.00hs;

c) Se realicen y/o difundan a través de plataformas cuyo contenido se encuentre exclusivamente dirigido a menores de edad;

d) Se inserten en aplicaciones, páginas web, o contenidos digitales dirigidos específicamente a niñas, niños y adolescentes;

e) Sean diseñadas y/u orientadas en forma directa o indirecta a menores de dieciocho (18) años o en la que aparezcan menores de edad.

f) La participación de deportistas, personajes famosos, figuras de relevancia pública, personajes de ficción o en su defecto la alusión a los mismos, salvo cuando protagonicen un mensaje respecto del juego responsable.

g) La asociación de los juegos de apuestas con el éxito personal, social o profesional.

h) Ofrezca bonificaciones o incentivos por hacer depósitos repetidos en un corto periodo de tiempo;

i) Organice eventos especiales que presionen a los jugadores a hacer apuestas dentro de un plazo muy limitado.

j) Promueva la competencia entre usuarios mediante clasificaciones o desafíos que recompensen a aquellos que más apuestan o ganan;

Artículo 14.- Incorporar en la currícula escolar contenidos mínimos que propicien prevención y detección de problemáticas de salud mental y consumos problemáticos, así como también herramientas de educación emocional y en educación financiera en niños, niñas y adolescentes, diseñando contenidos acordes al nivel educativo, comenzando desde el nivel inicial.

Artículo 15.- Incorporar en la currícula escolar contenidos mínimos que propicien sobre el correcto uso responsable y seguro del entorno digital, con el fin de promover la capacitación en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, otorgando herramientas para niños, niñas y adolescentes, diseñando contenidos acordes al nivel educativo, comenzando desde el nivel inicial.

Artículo 16.- Con el fin de poder cumplir con lo dispuesto en los artículos 14 y 15 de la presente ley, el Consejo Federal de Educación y la cartera de Educación y aquellas que determinen el Poder Ejecutivo Nacional, determinaran el alcance de los contenidos y elementos básicos a incorporar en las materias.

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, de manera directa o a través de un familiar o tercero que acredite un vínculo afectivo, a fin de que se les prohíba a la entrada a casinos, loterías, salas de juego y plataformas de juego. Solo podrá salir del registro luego de 5 años de recibida el alta del tratamiento.

Artículo 18.- Publicación de un mensaje Sanitario, que deberán elaborar desde la autoridad de aplicación, con el fin de difundir el mensaje preventivo y de salud, incluidas en todas las plataformas de juegos de azar y apuestas en línea, de modo visible e identificable, usándose caracteres legibles y claros.

Artículo 19.- Incorpórese al artículo 4 de la ley 26.061 “Protección Integral de los Derechos de la Niñas, Niños y Adolescentes”, el siguiente inciso que quedará redactado de la siguiente forma:

“f) Propiciar una promoción integral de la salud mental de niñas, niños y adolescentes en las políticas públicas diseñadas y ejecutadas por las diversas áreas que atiendan las perspectivas de salud, educación y desarrollo social desde una mirada transversal y multidimensional.”

Artículo 20.- Modifíquese el artículo 2 de la ley 26.934 “Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos”, que quedará redactado de la siguiente forma:

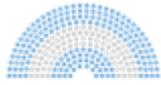
“Artículo 2.- Definiciones de la presente ley:

a) Consumos problemáticos: aquellos consumos que excedan la ocasionalidad y que, mediando o sin mediar sustancia alguna, afectan negativamente, en forma ocasional o crónica, la salud física o psíquica de la persona, y/o las relaciones sociales. Los mismos pueden estar dirigidos a sustancias psicoactivas –legales o ilegales– o ser producidos por ciertas conductas compulsivas de los sujetos;

b) Adicción: dependencia psíquica y/o física a una sustancia o una actividad. Se caracteriza por la dependencia a los efectos que produce y por una compulsión a continuar consumiendo o realizando la conducta por cualquier medio;

c) Prevención integral: todas las acciones específicas o inespecíficas que se encuentren destinadas a un abordaje multidimensional, intersectorial e intersubjetivo y a desarrollar una conciencia individual y social de lo que ocasionan los consumos problemáticos y adicciones;

d) Atención integral: todas las acciones sociosanitarias urgentes, inmediatas y a largo plazo que tengan por objeto mejorar el estado de la salud psicofísica y las



DIPUTADOS
ARGENTINA

condiciones de integración social de la persona que sufra un consumo problemático o adicción;

e) Integración: todas aquellas acciones que se desarrollen para garantizar la inclusión educativa, laboral y social de las personas con consumos problemáticos o adicciones;

f) Modelo de reducción de daños: aquellas acciones tendientes a mejorar la calidad de vida de las personas que padecen consumos problemáticos o adicciones y que promuevan la disminución de riesgos para su salud individual y colectiva atenuando todo daño asociado a dicha problemática;

g) Efectores públicos: los centros oficiales que funcionan en hospitales, centros de salud mental periféricos, unidades asistenciales sanitarias periféricas con asistencia en salud mental, centros específicos de prevención y asistencia en I, II y III nivel y servicios de atención en crisis (SAC), así como todo otro organismo del Estado nacional, provincial o municipal que lleve a cabo la prevención, atención, diagnóstico, orientación, tratamiento propiamente dicho, desintoxicación, deshabituación, rehabilitación de consumos problemáticos o adicciones;

h) Efectores privados: todas las personas jurídicas legalmente constituidas y habilitadas por los órganos competentes, cuyo objetivo social contemple la prevención, atención, diagnóstico, orientación, tratamiento propiamente dicho, desintoxicación, deshabituación, rehabilitación de consumos problemáticos o adicciones; así como también toda otra medida psicoterapéutica, ya sea en forma ambulatoria o residencial, destinada a la mejora de las condiciones psicofísicas y sociales de las personas que los padecen;

i) Derivación asistida y protegida: aquella derivación que realiza el profesional a cargo, a fin de garantizar el tratamiento más adecuado con el efector que corresponda asegurando continuidad en la asistencia;

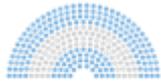
j) Patología dual: coexistencia de dos tipos de trastorno, un trastorno por consumo problemático o adicción y cualquier otro tipo de trastorno mental.”

Artículo 21.- Modifíquese el artículo 3 de la ley 26.934 “Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos”, que quedará redactado de la siguiente forma:

“Artículo 3.- Son objetivos de la presente ley:

a) El abordaje intersectorial y multidisciplinario de todas las acciones de prevención, atención e integración;

b) Garantizar el acceso universal y gratuito a la salud, de las personas que demanden atención por padecer problemas de adicciones o consumos



DIPUTADOS
ARGENTINA

problemáticos, respetando la singularidad de las personas, su edad, y todos los derechos que le asisten en virtud de la ley 26.657 o la que en su futuro la reemplace.

c) El fortalecimiento y la capacitación de los centros de salud mental y centros de salud de carácter público y privado existentes en el ámbito nacional, provincial y municipal.”

Artículo 22.- Incorporar los siguientes incisos al artículo 6 de la ley 26.877 de “Representación Estudiantil”, que quedará redactado de la siguiente manera:

“J) Asegurar la transmisión de información y conocimientos pertinentes, precisos, confiables y actualizados sobre los distintos aspectos involucrados en la prevención de adicciones. Asimismo, elaborar en carácter preventivo, junto a autoridades educativas, comunidad educativa en general y docentes, sobre los consumos problemáticos relacionados con las adicciones o abusos de alcohol, tabaco, drogas psicotrópicas -legales o ilegales- o producidos por ciertas conductas compulsivas de los alumnos/as hacia el juego, las nuevas tecnologías, la alimentación, las compras o cualquier otro consumo que sea diagnosticado compulsivo por un profesional de la salud”.

Artículo 23.- La Autoridad de Aplicación recopilara, administrara y gestionará, en colaboración con INDEC y las áreas que se estimen pertinentes en la respectiva reglamentación y en conjunto con las entidades provinciales, información sobre el juego patológico con el fin de poder elaborar políticas públicas en base a registro estadístico.

Artículo 24.- La Autoridad de Aplicación podrá suscribir convenios con entidades de bien público o entidades privadas dedicadas al estudio y tratamiento del juego responsable.

Artículo 25.- El Poder Ejecutivo destinará las partidas presupuestarias necesarias a los efectos de dar cumplimiento a lo establecido por la presente ley.

Artículo 26.- Invitase a las Provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente ley.

Artículo 27.- Cláusula transitoria. Se establece el plazo de dos (2) años, a partir de la entrada en vigencia de la presente ley para que las plataformas de juegos en línea se adecuen a esta nueva normativa.

Artículo 28.- Comuníquese al Poder Ejecutivo

María Ángel Sotolano
Diputada Nacional

FUNDAMENTO

La Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce la ludopatía como una enfermedad emocional que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece.

Según las estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos, el 30% de la población mantiene algún tipo de vinculación con el juego, y dentro de ese porcentaje el 95% corresponde a personas que lo hacen recreativamente, 3,5% son jugadores problemáticos y 1,5% compulsivos.

En la Argentina hay unos 19 millones de personas que juegan asiduamente, mientras que 7 de cada 100 argentinos pueden ser considerados adictos.

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.

El juego es una actividad cultural que, con diferentes matices, aparece a lo largo de la historia de los pueblos. El fenómeno del juego, en la actualidad, se ha propagado a niveles agigantados tanto a nivel nacional como provincial, sin dejar de tener en cuenta lo que sucede en distintos países del mundo donde ha experimentado un enorme crecimiento.

Atendiendo a su potencial adictivo, se pueden distinguir los altamente adictivos, por el escaso tiempo transcurrido entre el momento de la apuesta y el resultado, y escasamente adictivos, por el carácter diferido en el tiempo del resultado respecto al momento de la apuesta.

Desde la óptica de la salud pública, como cualquier otra conducta adictiva, la ludopatía debe ser considerada un problema de salud pública que concentre la preocupación y atención de una variedad de actores sociales: especialistas, empresarios del sector, organizaciones no gubernamentales, organismos del Estado y la población en general.

En primer orden debemos analizar el efecto negativo que las personas pueden llegar a padecer a raíz del juego y no a disfrutarlo como tal, patológica, llamada



ludopatía, que se define en términos generales de la siguiente forma: como la adicción patológica a los juegos electrónicos o de azar.

En Argentina, la regulación de los juegos de azar se basa en un enfoque moderno, aplicando un derecho autónomo predominantemente administrativo. El Estado considera este recurso como genuino y, por lo tanto, lo regula de manera especial, imponiendo controles incluso más estrictos que a los servicios públicos en algunos casos. El objetivo principal de esta regulación no es proteger "la moral", sino promover la "acción social" que el Estado debe fomentar mediante todos los medios legítimos a su disposición, siendo los ingresos generados por los juegos de azar uno de los más adecuados para este propósito.

Esta política busca asegurar que los juegos de azar contribuyan efectivamente al bienestar social y económico del país, al tiempo que se protegen los intereses públicos y se garantiza la integridad y transparencia en su operación.

Por tales razones expuestas y en virtud de ser esta adicción un trastorno social, es que proponemos en el presente proyecto la modificación y ampliación de varias leyes existentes (26.061, 26.877 y 26.934) para abordar de manera integral y multidisciplinaria el problema de la ludopatía infantil en línea.

El objetivo Principal, es establecer un marco normativo para la prevención de la ludopatía infantil en plataformas de juego en línea. Para tal fin se proponen las siguientes acciones y medidas:

- Promoción de medidas preventivas, educativas y disuasorias.
- Concientización sobre los riesgos de la ludopatía.
- Desarrollo de programas educativos en escuelas.
- Campañas masivas de difusión y concientización.
- Establecimiento de sistemas de identificación y control parental en plataformas de juegos en línea.
- Restricciones a la publicidad de juegos de apuesta dirigidas a menores.
- Incorporación de contenidos sobre prevención de adicciones en la currícula escolar.
- Protección de datos personales.
- Inclusión de mensajes sanitarios preventivos en plataformas de juegos.
- Inversión presupuestaria para implementación.
- Invitación a las provincias a adherir a la ley.



Esta propuesta de ley busca proteger a los niños, niñas y adolescentes y a todos los ciudadanos en general de los riesgos asociados a la ludopatía en plataformas de juego en línea, promoviendo un entorno seguro, educativo y regulado para el acceso a estos juegos.

Por todo lo expuesto, solicito a mis pares la aprobación del presente proyecto.

María Ángel Sotolano
Diputada Nacional