

PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados,...

JUEGOS DE AZAR DIGITALES

ARTÍCULO 1. OBJETO

La presente ley tiene por objeto la regulación de los juegos de azar a través de plataformas digitales, con el propósito de prevenir la ludopatía, en especial en los menores de edad.

ARTÍCULO 2. DEFINICIONES

Juegos de azar digitales: todos aquellos servicios provistos 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.

Ludopatía: enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero, tal como lo define la Asociación de Psiquiatría Americana (1980) y por la Organización Mundial de la Salud (OMS) que lo recoge en su clasificación Internacional de Enfermedades (1992).

Publicidad directa: método publicitario ideado para lanzar de forma rápida un mensaje o contenido publicitario, en gran medida apelando de forma explícita a la respuesta del consumidor potencial.

Publicidad indirecta: su función consiste en introducir un producto, marca o servicio en películas, series de televisión, redes sociales, entre otros. Todo ello de una manera sutil y orgánica para no resultar violento al espectador y que, a su vez, este no sea consciente de que está siendo el objetivo de dicha publicidad indirecta.

ARTÍCULO 3. REGISTRO

Quienes presten servicios de juegos de azar digitales en el país, deberán inscribirse en el registro de Plataformas de juego de azar digital, creado mediante el artículo 6 de la Ley 27.346, quien emitirá licencia habilitante.

El costo anual de la licencia ascenderá a \$200.000.000.- (pesos doscientos millones) y se actualizará mensualmente mediante el índice de precios al consumidor, publicado por el INDEC.

ARTÍCULO 4. ACCESO BIOMÉTRICO

Las empresas deberán garantizar el registro biométrico de usuarios y su validación biométrica por cada acceso individual a la plataforma, con el fin de prevenir el acceso de menores de edad.

Si se detectara la ausencia de mecanismos biométricos para prevenir el ingreso de menores de edad, las penas establecidas en el artículo 301 bis del Código Penal se duplicarán.

ARTÍCULO 5. FALTA DE REGISTRO – INHABILITACIÓN

Instrúyase al Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM) a inhabilitar a quienes operen plataformas de juego digitales sin la licencia correspondiente.

ARTÍCULO 6. IMPUESTO ESPECÍFICO

Sustitúyese el artículo 5°, aprobado por el artículo 6° de la ley 27.346, por el siguiente:

“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.

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 7. PUBLICIDAD

Prohíbese todo tipo de publicidad de plataformas de juego digitales, ya sea directa o indirecta, a través de personalidades influyentes, artistas, deportistas y mediante cualquier instrumento.

ARTÍCULO 8. PERDIDA DE LICENCIA – TASA DE REHABILITACIÓN

Quienes incumplan con las obligaciones establecidas en los artículos 4 y/o 7 de la presente ley, perderán la licencia correspondiente hasta tanto regularicen su situación y abonen la tasa de rehabilitación, cuyo valor ascenderá a \$400.000.000.- (pesos cuatrocientos millones) y se actualizará mensualmente mediante el índice de precios al consumidor, publicado por el INDEC.

ARTÍCULO 9. ACCIONES PREVENTIVAS – LUDOPATÍA

El Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INDEC), deberá incluir, en el marco de sus encuestas permanentes, preguntas que permitan monitorear la evolución en el uso de las plataformas de juego online, así como la incidencia de la ludopatía y conductas adictivas asociadas, en la población en general, y en los menores en particular.

ARTÍCULO 10. Comuníquese al Poder Ejecutivo Nacional.

Miguel A. Pichetto.-

FUNDAMENTOS

Señor Presidente:

Si bien en Argentina la participación de menores de 18 años en juegos de azar se encuentra prohibida, la ludopatía crece a edades cada vez más tempranas producto de la mayor facilidad de acceso que presentan las plataformas digitales, el uso creciente de dispositivos móviles y la ausencia de medidas efectivas de restricción.

La ludopatía se manifiesta con mayor rapidez en el caso de modalidades de juego digital. Estudios recientes afirman que la adicción al juego se manifiesta en periodos sensiblemente menores cuando se apuesta mediante plataformas digitales.

La Organización Mundial de la Salud reconoce a la ludopatía como una enfermedad específica, estimándose entre el uno y el tres por ciento la incidencia de la misma en la población mundial.

Según un reciente informe de la consultora Opina Argentina, un tercio de las personas en nuestro país conoce a alguien de su entorno social afectado por la ludopatía y 9 % de los encuestados reconoce realizar apuestas online. En el caso de los jóvenes, esta cifra se eleva al 16%. El 19% señala tener un conocido adicto a las apuestas online, alcanzando al 24% en los más jóvenes.

La publicidad de plataformas de juegos de azar que, en su mayoría, presentan a esta actividad como algo inofensivo para los jóvenes, se encuentra presente, cada vez más, en espectáculos deportivos, redes sociales y en todo tipo de medio de comunicación, de forma directa e indirecta.

Resulta indispensable la regulación de esta actividad al fin de prevenir el crecimiento de la ludopatía en los más jóvenes, quienes carecen de las herramientas necesarias para discernir si el servicio ofrecido resulta adecuado para ellos.

Otro aspecto que requiere atención por parte de este Congreso, son los sitios de juego clandestinos que no aportan ningún tipo de gravamen ni se encuentran sujetos a reglamentación alguna. En Argentina se estima que 8 de cada 10 sitios de apuestas online son clandestinos. A modo de referencia, en 2020, el mercado de juegos de azar facturó a nivel mundial 65.000 millones de dólares, con incrementos anuales proyectados en torno al 10%.

Recientemente, la justicia argentina dispuso el bloqueo de 110 sitios de juegos en red clandestinos. Uno solo de ellos, recaudó más de 2.500 millones de pesos en 2024, sin abonar gravamen por ningún concepto al estado argentino. El fiscal de la causa sostuvo en su dictamen "Ninguno de los sitios posee algún filtro para que los menores de edad no puedan acceder. Se les permite jugar sin restricción alguna. En efecto, al acceder a la plataforma ni siquiera se los identifica, lo que demuestra un desprecio absoluto por parte de los organizadores del juego ilegal. De igual modo se observa una desigualdad de competencia con sitios legales que

tributan al fisco y que están registrados debidamente, y generan empleos legítimos, frente a estos otros que no cumplen con ninguna de estas metas".

Por todo lo expuesto, solicito a mis pares me acompañen con su voto para la aprobación del presente proyecto.

Miguel A. Pichetto.-