



H. Cámara de Diputados de la Nación

PROYECTO DE LEY

El Senado y la Cámara de Diputados...

PUBLICIDAD JUEGOS DE AZAR EN LINEA

Artículo 1º.- Objeto.

La presente tiene por objeto prevenir el juego patológico en línea o virtual en el ámbito de la República Argentina y evitar las consecuencias perjudiciales a nivel individual, familiar y social que el mismo provoca.

Artículo 2º.- Publicidad

La publicidad del juego en línea o virtual será limitada en televisión, radio y plataformas de contenido de medios, vivo o grabado, que se puedan ver en computadoras o teléfonos celulares a través de internet, páginas web, redes sociales y aplicaciones o apps, incluyendo prensa en línea, exclusivamente a la franja horaria de una a cinco de la madrugada.

Los contenidos serán neutros y no podrán apelar o incitar directamente al usuario.

Se prohíbe la publicidad de los bonos de captación.

Artículo 3º.- Juego en línea responsable.

La comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta en línea debe cumplir con las exigencias de juego responsable detalladas a continuación:

1. Proporcionar al usuario apostador información precisa y completa respecto del tipo de juego, reglas, probabilidad de obtener premio, y demás información relacionada a la operatoria del juego.
2. Disponer de un perfil de juego que permita al apostador acceder en forma sencilla y en línea a su historial de juego, su comportamiento, brindando información clara que le permita tomar decisiones sobre su conducta



H. Cámara de Diputados de la Nación

3. Disponer de una indicación visible de la herramienta de asistencia a personas afectadas por el juego patológico dispuesto por la Autoridad de Aplicación.
4. Establecer un mecanismo automático para que las sesiones de juego cierren, conforme los límites que establezca la Autoridad de Aplicación.
5. Establecer un sistema de alerta sobre el tiempo y dinero apostado que indiquen al apostador cuando esté cerca de alcanzar los límites establecidos en su cuenta de usuario.
6. Informar sobre la edad permitida para acceder a jugar, la cual debe encontrarse visible en la plataforma de juego antes de iniciar sesión y toda vez que el canal lo permita.
7. Disponer de un procedimiento para verificar la identidad y edad del apostador y un canal de elección del jugador para comprobar su identidad mediante un doble factor o la tecnología que en el futuro lo reemplace.

Artículo 4°.- Prohibiciones y Limitaciones para la publicidad de apuestas en línea.

Queda prohibida la publicidad:

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



H. Cámara de Diputados de la Nación

6. Que promueva el consumo de alcohol o tabaco junto con el juego.

Artículo 5°.- Verificación y control.

La Autoridad de Aplicación deberá arbitrar los mecanismos pertinentes que tengan por finalidad verificar el cumplimiento de las obligaciones previstas en el artículo anterior y evaluar las políticas y procedimientos implementados por las agencias de juego en línea.

Artículo 6°.- Medio de pago. Prohibiciones.

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

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

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

Artículo 7°.- De la seguridad de los datos y las operaciones.

Los permisionarios habilitados deberán adoptar las medidas técnicas y organizativas necesarias para garantizar la seguridad y confidencialidad de los datos, a fin de evitar su adulteración, pérdida, consulta o tratamiento no autorizado y que permitan detectar desviaciones, intencionales o no, de información, ya sea que los riesgos provengan de la acción humana o del medio técnico utilizado, de manera tal que garanticen el nivel de seguridad apropiado a los riesgos que entraña el tratamiento y la naturaleza de los datos que han de protegerse.



H. Cámara de Diputados de la Nación

La información deberá resguardarse dando cumplimiento a lo estipulado en la Ley Nacional N° 25.326 de datos personales y cualquier otra normativa vigente en la materia.

Artículo 8°.- Leyenda de prevención obligatoria.

Será obligatorio exhibir en los canales autorizados para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta en línea, en la forma y condiciones que la Autoridad de Aplicación determine, la siguiente leyenda: "EL JUEGO COMPULSIVO ES PERJUDICIAL PARA VOS Y TU FAMILIA".

Artículo 9.- Campañas de difusión.

La Autoridad de Aplicación realizará campañas de difusión dirigidas a concientizar a la población sobre el juego patológico, dar a conocer los canales de comunicación, orientación y asistencia.

Artículo 10.- Orientación.

La Autoridad de Aplicación dispondrá de un canal de comunicación para la asistencia confidencial de personas afectadas por el juego, desde las que se brindará, en forma gratuita, orientación sobre los recursos y alternativas disponibles en el ámbito de la Nación para el tratamiento de la patología.

Artículo 11.- Estadística e Investigación.

La Autoridad de Aplicación recopilará y mantendrá actualizada información estadística sobre el juego patológico en todo el país y propenderá a la realización de estudios cualitativos sobre la situación de las personas afectadas a fin de promover la incorporación de indicadores referidos a los juegos de azar en las encuestas oficiales que indagan sobre la salud, la salud mental y las adicciones de la población.



H. Cámara de Diputados de la Nación

DISPOSICIONES FINALES

Artículo 12. - Autoridad de aplicación.

Es Autoridad de Aplicación de la presente ley el Ente Nacional de Comunicaciones
- ENACOM.

Artículo 13.- DE FORMA.

Marcela Campagnoli

Sofía Brambilla

Anibal Tortoriello



H. Cámara de Diputados de la Nación

FUNDAMENTOS

Señor Presidente:

Ref. “La ludopatía es una enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero” según la OMS.

Hace unos días participé de un encuentro en el Consejo Social de la Ciudad de Buenos Aires en el que se abordó la problemática de las adicciones, y enlacé el tema con una conversación familiar en la que advertimos sobre la abundante publicidad respecto de los juegos de azar que se muestra en la web, a través de las redes y distintas plataformas incentivando al juego en línea.

Esta situación disparó mi interés y preocupación por el tema ya que en simultáneo con la pandemia, al verse restringidas las actividades al aire libre, se multiplicaron las plataformas de juego en línea.

La industria del juego evolucionó de la mano de la tecnología y el riesgo de caer en la ludopatía es cada vez más notorio en el rango etario de los más jóvenes que son quienes mayormente dominan estas plataformas.

“La Lic. Antonella Bassi -técnica superior en psicología social- explicó que la ludopatía se trata de una adicción que afecta conductualmente a la persona, en tanto que genera una dependencia de este tipo de juegos que se puede corresponder al uso de la tecnología.

“Hoy en día es de muy fácil acceso y la tecnología es una adicción ‘socialmente aceptada’. Personas de toda edad juegan, no solo en lugares físicos como el casino, sino también vía celular los adolescentes se ponen en peligro y los adultos no tienen control”, se lamentó.



H. Cámara de Diputados de la Nación

Y alertó que cada vez comienzan a edades más tempranas, al principio como un mero “juego” y a partir de ahí comienzan a estimularse hasta jugar apostando por dinero, lo que genera la dependencia.

“Tenemos edades que van de los 12, 14 y 15 años, dependiendo del uso que les den a los celulares cada uno y la atención que haya en casa por parte de los padres”, explicó.

Asimismo, el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Defensoría del Pueblo de la provincia de Buenos Aires realizó un relevamiento que determinó: “Según las estadísticas oficiales, actualmente el 30% de la población mantiene algún tipo de vinculación con el juego. Sobre ese universo, el 95% corresponde a personas que juegan recreativamente, el 3,5% son jugadores problemáticos y 1,5% son jugadores compulsivos.

Desde el Observatorio de Adicciones de la Defensoría remarcaron que “ante la proliferación del juego on line es necesario respaldar las distintas políticas públicas que buscan garantizar el tratamiento del juego patológico y problemático”ⁱⁱ.

A raíz de ello decidí abocarme a la redacción del presente proyecto de ley porque creo que los países deben intentar acompañar el avance tecnológico en la industria del juego para prevenir los daños que la compulsión ocasiona y las autoridades debemos legislar para promover la seguridad de los jugadores y sus familias.

Tenemos que hacer una reflexión como sociedad sobre adonde queremos llegar. El objetivo es proteger la salud pública y a los colectivos más vulnerables entre ellos los menores de edad, los jóvenes y los que tienen conductas patológicas por un uso intensivo de estas plataformas.



H. Cámara de Diputados de la Nación

Pretendemos con este proyecto tener un mayor control parental para evitar que niños y jóvenes y sobretodo la población adulta en situación de vulnerabilidad, accedan fácilmente a los juegos de azar en línea y con ello evitar la promoción de la ludopatía.

En definitiva buscamos restringir la publicidad de juegos de azar en línea en los medios de comunicación y plataformas virtuales, con el fin de contar con una regulación que evite desarrollar dicha patología. Algo así como la regulación que restringió la publicidad del cigarrillo.

En países como España, la ley 13/2022 denominada Ley General de Comunicación Audiovisual -de donde tomamos el horario que proponemos para permitir la transmisión de publicidad de juegos de azar-, es contundente. En ella además se establece que debe primar el “respeto a los principios de protección de menores, responsabilidad social y de juego responsable o seguro en los términos previstos en la normativa sectorial reguladora de las comunicaciones comerciales de ese tipo de juegos”.

En Armenia en el mes de marzo de 2022, el Parlamento aprobó una serie de nuevas restricciones a la publicidad de los juegos de azar que restringe la misma por parte de casinos, loterías, casas de apuestas u otras organizaciones que ofrecen juegos de azar permitiendo únicamente que sean los hoteles cuatro estrellas o más, los puestos de control fronterizos, las páginas web de las empresas y en la fachada de los edificios que ofrecen juegos de azar, donde se pueda publicitar dicha actividad. Ello como consecuencia de que el número de apuestas realizadas en 2020 se había multiplicado por 6 en comparación con el año 2018, anterior a la pandemia, y los jóvenes también comenzaron a volverse adictos al juegoⁱⁱⁱ.

En la CABA en Septiembre del año 2020 se sancionó la Ley 6330 sobre “Prevención y concientización del juego patológico y asistencia a quienes lo



H. Cámara de Diputados de la Nación

padecen y a sus familiares”, que abarca la prevención del juego patológico en cualquiera de sus modalidades, la concientización social sobre la existencia del juego patológico con el objeto de evitar sus consecuencias perjudiciales a nivel individual, familiar y social y la asistencia sanitaria a quienes lo padecen.

Toda esta legislación comparada, más la decisión de las autoridades de la CABA, pionera en la materia, nos lleva a plantear esta iniciativa que esperamos sea acompañada y aprobada por nuestros pares.

Se deja constancia que el presente es REPRODUCCION del Expediente 3189-D-2023 el cual ha perdido estado parlamentario.

Marcela Campagnoli

Sofía Brambilla

Anibal Tortoriello

ⁱ <https://noticiasargentinas.com/sociedad/ludopatia-un-peligro-cada-vez-mas-precoz#:~:text=vez%20m%C3%A1s%20latentes.-,Con%20la%20explosi%C3%B3n%20de%20la%20tecnolog%C3%ADa%20en%20la%20industria%20del,m%C3%A1s%20inmersos%20en%20la%20tecnolog%C3%ADa.>

ⁱⁱ <https://www.defensorba.org.ar/contenido/nueva-iniciativa-de-la-defensoria-para-prevenir-el-juego-patologico-y-problemati#:~:text=Esta%20Unidad%20es%20gratuita%20y,los%20365%20d%C3%ADas%20del%20a%C3%B1o.>

ⁱⁱⁱ <https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2022/03/10/89543-armenia-aprueba-una-ley-que-prohíbe-casi-todas-las-formas-de-publicidad-de-juegos-de-azar>