

(S-1300/2024)

PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados,...

MARCO REGULATORIO DE LOS JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS EN LÍNEA Y PROHIBICIÓN DE SU PUBLICIDAD, PROMOCIÓN, PATROCINIO Y SPONSOREO PARA LA PREVENCIÓN DE LA CIBERLUDOPATÍA

TITULO I.- DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1º. - Objeto. La presente Ley tiene por objeto establecer un marco regulatorio de la actividad de juegos de azar y apuestas en línea, y la prohibición de su publicidad, patrocinio y sponsoreo, a fin de prevenir la ciberludopatía y las diversas patologías asociadas al juego y proteger los derechos de las personas humanas, en especial de niños, niñas y adolescentes.

ARTÍCULO 2º. - Objetivos. Son objetivos de la presente ley:

- a. Prevenir la ciberludopatía y reducir las consecuencias perjudiciales a nivel individual, familiar, social y económica de quien la padece.
- b. Garantizar a las personas el acceso a información veraz y oportuna sobre los juegos de azar y apuestas en línea de las que participan, para favorecer el auto-control y alertar tempranamente sobre patrones de juego potencialmente problemáticos.

- c. Proteger los derechos de los niños, niñas y adolescentes en espacios digitales en el marco de la Ley N° 26.061 “Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes” y de la Convención sobre los Derechos del Niño, y restringir su acceso a plataformas de juegos de azar y apuestas, reconociendo los riesgos de desarrollar conductas compulsivas.
- d. Contribuir a la concientización digital y a la toma de decisiones financieras informadas por parte de las personas.
- e. Resguardar el juego legal responsable con fines recreativos, salvaguardando los derechos de las personas que participen en ellos.
- f. Establecer políticas públicas a fines de erradicar el juego ilegal.

TITULO II.- PROHIBICIÓN DE LA PUBLICIDAD, PROMOCIÓN, PATROCINIO Y SPONSOREO

ARTÍCULO 3°.- Prohibiciones. Prohíbese la publicidad, promoción, patrocinio y sponsoreo de juegos de azar y apuestas en línea, en forma directa o indirecta, a través de cualquier medio de difusión, comunicación y red social. Quedarán alcanzadas por la presente prohibición todas las expresiones, manifestaciones y contenidos emitidos en espacios digitales.

TITULO III.- MARCO REGULATORIO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS EN LÍNEA

CAPITULO I.- REQUISITOS DE JUEGOS RESPONSABLES

ARTÍCULO 4°. – Requisitos de Juegos Responsables. Las plataformas de juegos de azar y apuestas en línea deberán cumplir con las siguientes disposiciones como Requisitos de Juego Responsable:

a. Incluir la siguiente leyenda de prevención:

"LOS JUEGOS DE AZAR Y LAS APUESTAS ESTÁN PROHIBIDOS PARA MENORES DE 18 AÑOS.
EL JUEGO COMPULSIVO ES PERJUDICIAL PARA VOS Y TU FAMILIA"

Dicha leyenda deberá ser complementada con la información de las líneas y/o canales de orientación y asistencia destinadas a personas afectadas por el juego compulsivo; y exponerse de forma visible y destacada.

b. Reproducir mensajes disuasivos para evitar que los menores de 18 años accedan a estos sitios.

c. Proporcionar a la persona usuaria información precisa y completa respecto del tipo de juego, reglas, probabilidad de obtener premio, y demás información relacionada a la operatoria del juego; de manera clara, visible, accesible y permanente

d. Implementar mecanismos de reconocimiento biométrico o sistemas de autenticación análogos para asegurar que la persona hubiesen cumplido la mayoría de edad;

- e. Instrumentar mecanismos que aseguren la coincidencia entre la persona usuaria y la titularidad del medio de pago utilizado;
- f. Visibilizar y alertar a las personas usuarias sobre el rol de los “intermediarios” como facilitador de acceso los juegos de azar y apuestas en línea a personas menores de dieciocho (18) años.
- g. Implementar mecanismos de auto-regulación que permita a las personas usuarias establecer límites periódicos de depósito y gasto para las apuestas.
- h. Establecer un sistema de alerta sobre el tiempo y dinero apostado que indiquen a la persona usuaria cuando esté cerca de alcanzar los límites establecidos en su cuenta; enviando recordatorios regulares sobre el tiempo y el dinero gastado.
- i. Aceptar como únicos medios de pago tarjetas de débito y billeteras virtuales, con el límite establecido por la autoridad de aplicación competente. En ningún caso se podrán aceptar tarjetas de crédito y cualquier otro medio de pago que suponga endeudamiento a futuro; como tampoco tarjetas de prestaciones de ayudas sociales.
- j. Disponer de mecanismos de identificación y prohibición de juego a personas a personas humanas que integren programas de autoexclusión voluntaria, existentes en las diferentes jurisdicciones.
- k. Implementar un sistema de desconexión automática de las personas usuarias, que cerrará la sesión transcurridas dos horas consecutivas de actividad; e impedirá el reingreso hasta 10 horas posteriores.

CAPITULO II.- RÉGIMEN SANCIONATORIO

ARTÍCULO 5°. - Sanciones. El incumplimiento de las disposiciones de la presente Ley por parte de las personas obligadas dará lugar a la aplicación de las siguientes sanciones, sin perjuicio de las que pudieran corresponder por aplicación de la legislación penal:

- a) Apercibimiento
- b) Multas. Serán reprimidas con tres mil Unidades de Valor Adquisitivo (3000 UVA) a cinco mil Unidades de Valor Adquisitivo (5000 UVA).
- c) Suspensión de licencia de juego
- d) Quita de licencia.

Las sanciones no son excluyentes y podrán aplicarse en forma concurrente, previa instrucción sumaria que asegure el derecho de defensa, de acuerdo con las normas de procedimiento que correspondan.

ARTICULO 6°. - Reincidencia. En los casos de reincidencia, las sanciones previstas en el artículo 5 podrán multiplicarse por una cifra igual a la cantidad de infracciones cometidas.

ARTÍCULO 7° -Responsabilidad solidaria. Cuando la persona infractora fuera una persona jurídica, sus socios y miembros serán solidariamente responsables de las sanciones previstas, junto con las personas a cargo de la dirección, administración y/o gerencia.

ARTÍCULO 8°. - Destino de los fondos. Los fondos recaudados de las sanciones establecidas por esta ley, serán destinados al financiamiento de programas y campañas de prevención y concientización, y al fortalecimiento de los mecanismos y dispositivos de orientación, acompañamiento y asistencia destinados a personas con problemas de juego compulsivo.

ARTICULO 9°. - Intermediación. Sera reprimido con pena de prisión de uno (1) a cuatro (4) años a quien facilite el acceso de menores de 18 años a plataformas de juegos de azar y apuestas en línea.

CAPITULO III. ACCIONES DEL ESTADO NACIONAL PARA EL CONTROL DEL LOS JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS EN LÍNEA, Y LA PREVENCIÓN Y ABORDAJE INTEGRAL DE LA CIBERLUDOPATÍA

ARTÍCULO 10.- Prevención y control. El Estado Nacional deberá implementar las siguientes acciones de prevención y control:

- a) Crear un registro nacional de licencias de operadores de juego en línea.
- b) Articular con las autoridades provinciales competentes, acciones conjuntas de auditoría a los operadores que están actualmente activos y regulados
- c) Establecer convenios de colaboración con empresas, entidades públicas y privadas, y organizaciones de la sociedad civil, para: (i) identificar, bloquear y eliminar el contenido que promueve el juego ilegal; (ii) monitorear de los patrones de juego mediante herramientas de análisis que posibiliten identificar tempranamente patrones de juego potencialmente problemáticos.

- d) Habilitar un único canal nacional de denuncias sobre sitios y plataformas de juego de azar y apuestas en línea clandestinas e ilegales, que estará disponible las 24 horas. El canal de denuncias será público y de fácil acceso; y deberá ser actualizado permanentemente.
- e) Trabajar con los organismos provinciales competentes en el bloqueo de los sitios de apuestas en línea de todas las conexiones públicas, como escuelas, edificios públicos y plazas con wifi libre, entre otros.
- f) Articular con las empresas proveedoras y prestadoras de servicios electrónicos y digitales la incorporación y fortalecimiento de restricciones en dispositivos electrónicos para limitar el acceso a juegos de azar y apuestas en línea y aplicaciones relacionadas.
- g) Establecer el límite máximo mensual que podrá ser apostado por las personas usuarias de las plataformas de juegos de azar y apuestas en línea, desde billeteras virtuales, vía transferencia.
- h) Realizar campañas periódicas de sensibilización y concientización que informen sobre los riesgos del juego en línea mediante apuestas;
- i) Fomentar el uso de aplicaciones y programas de control parental que permitan supervisar y limitar el acceso a las plataformas de juegos de azar y apuestas en línea.
- j) Promover herramientas y recursos para la detección temprana de signos de ciberludopatía.
- k) Generar un Programa nacional de autoexclusión voluntaria, disponible para las personas que se encuentren en riesgo de juego compulsivo.

- l) Crear un Programa Nacional de Prevención de Ciberludopatía, destinado a niños, niñas y adolescentes; padres, madres, educadores/as y adultos responsables
- m) Articular con las provincias para implementar una única línea nacional gratuita de prevención, orientación y asistencia a la, complementando las líneas provinciales ya existentes.
- n) Fomentar la incorporar en los ámbitos educativos formales y no formales, instituciones recreativas, culturales, deportivas y de cuidados, programas, talleres, charlas, y otras prácticas socio-educativas que aborden los riesgos de juegos de azar y apuestas en línea, sus efectos en la salud mental y las estrategias para manejar el estrés y la presión social.
- ñ) Promover la implementación de dispositivos digitales, analógicos y territoriales de cercanía, que faciliten el acceso a las líneas de ayuda y recursos de apoyo disponibles.
- o) Impulsar y contribuir con el diseño de estrategias y protocolos para la intervención temprana cuando se detecten comportamientos de riesgo.

TITULO IV.- DISPOSICIONES FINALES

ARTÍCULO 11.- Autoridad de Aplicación. El Poder Ejecutivo debe determinar la Autoridad de Aplicación de la presente Ley.

ARTÍCULO 12.- Adhesión. Invitase a las Provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente o a sancionar, en el ámbito de sus exclusivas competencias, normas de similar naturaleza.

ARTÍCULO 13.- Reglamentación. La presente Ley debe ser reglamentada a los noventa (90) días de publicada en el Boletín Oficial.

ARTÍCULO 14.- Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Anabel Fernández Sagasti

FUNDAMENTOS

Señora Presidente:

La presente Ley tiene por objeto prohibir la publicidad, promoción, patrocinio y sponsoreo de los juegos de azar y apuestas en línea, a fin de proteger los derechos de las personas humanas y prevenir la ciberludopatía y las diversas patologías asociadas al juego.

El avance de las plataformas tecnológicas y la transformación de los hábitos digitales durante la pandemia volvieron a los juegos de azar y las apuestas en línea mucho más accesibles y atractivas. Sin embargo, esta modalidad de o “entretenimiento”, conlleva riesgos de adicción, endeudamiento y problemas de salud mental, entre otros, que la han convertido en una problemática preocupante.

Vivimos en un tiempo donde la presencial digital atraviesa e impacta las múltiples dimensiones de la vida, generando nuevas dinámicas sociales, educativas, laborales, recreativas y de consumo, que son transformadoras, pero no inocuas. Repercuten en la salud mental, la construcción de vínculos, las formas de entretenimiento, las modalidades delictivas, y otros aspectos de la vida, demandando nuevas lógicas y marcos normativos para su abordaje.

Desde hace dos décadas, países como Australia, Nueva Zelanda, Italia, España, e Inglaterra, y algunos estados de Canadá y Estados Unidos, han normado para regular o prohibir las licencias, servicios y publicidad de los operadores de juegos de azar y apuestas en línea, y han establecido criterios para favorecer el juego responsable y prevenir la ludopatía en el espacio digital.

De acuerdo a los datos de la Organización Mundial de la Salud (OMS), el 30% de la población mundial tiene vínculos con el juego por dinero, y el 1,5% es juego compulsivo, con un escenario de tendencia creciente. Hablamos de un mercado mundial de juegos de azar en línea que superó los 65.300 millones de dólares en 2020 y se prevé que su tasa de crecimiento anual crezca un 10 por ciento para 2027, con lo que escalaría a casi 130 mil millones de dólares ese año (“Global Online Gambling Markets-Previsiones de 2022 a 2027”)

En la provincia de Mendoza, donde existen tres operadores autorizados - y dos solicitudes pendientes-; según estadísticas del Instituto Provincial de Juegos y Casinos (IPJyC), los sitios de apuesta online han manejado entre abril 2023 y mayo de este año, más de ARS 31.590 millones de pesos (casi USD 35 millones).

En los primeros cinco meses del año, las apuestas en juegos en línea se incrementaron mes a mes. Durante el primer mes del año se apostaron en estas plataformas \$2.709 millones; en febrero \$3.225 millones (19% más que enero); en marzo, \$4.550 millones (41% más); en abril, \$5.362 millones (17% más); y en mayo, los mencionados \$6.704 millones, que representaron un 25% más que en abril.

El Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Defensoría del Pueblo bonaerense, publicó recientemente un informe, donde se releva que el 8,29% de los argentinos apostó en línea en algún

momento de su vida, cifra que se eleva al 12,5% en jóvenes de entre 15 y 24 años, y alcanza el 15,5% en el grupo de 25 a 34 años.

En nuestro país, el Decreto-ley N° 6.618, de Prohibición de los Juegos de Azar, establece que para apostar hay que ser mayor de 18 años, sin embargo, muchos niños, niñas y adolescentes falsean sus identidades para poder ingresar a los sitios de juego y apuestas en línea, o usan “intermediarios” para tener acceso.

En marzo de este año, la Sociedad Argentina de Pediatría publicó el informe “Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia”, alertando que los chicos comienzan a apostar a partir de los 12 años, y a los 14 ya desarrollan una adicción patológica, que los expone a padecer estrés, ansiedad, depresión y otros problemas de salud mental; y a experimentar vergüenza, culpa y aislamiento social como resultado de su comportamiento de juego compulsivo.

En este sentido, la Organización Mundial de la Salud ha catalogado la adicción al juego como la “enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero, que impacta en diversos aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica, de quien la padece”

Como sabemos, las plataformas virtuales cuentan con datos del comportamiento de sus usuarios/as, que pueden usar para promover aún más la práctica apuestas en línea; situación que se ve potenciada exponencialmente en niños, niñas y adolescentes, con las estrategias de marketing que normalizan el juego y lo presentan como una forma fácil de obtener dinero; a través de las publicidades y promociones realizadas por figuras públicas, deportistas destacados, “influencers” y streamers.

Frente a este tipo de estrategias de marketing, recientemente, un club de la primera división del fútbol argentino, tomó la decisión de no prorrogar el contrato de sponsoreo de una casa de apuestas en línea, por considerar que no se correspondía con lo que los socios y los hinchas esperan del club. Como expresó el vicepresidente Club Vélez Sarsfield, Augusto Costa, dicha institución deportiva buscan avanzar con programas de concientización: “Estamos trabajando también en inferiores del club, para poner de manifiesto que, si bien las casas de apuesta están extendidas, tenemos que ser conscientes de que visibilizar estas actividades tiene consecuencias muy malas”.

En el mismo sentido, los gobiernos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y de la provincia de Buenos Aires, intimaron a famosos e influencers que promocionan a través de sus redes sociales plataformas de apuestas online ilegales, a que cesen estas publicidades bajo apercibimiento de iniciarles acciones legales por considerarlos partícipes de la presunta comisión del delito establecido en el artículo 301 bis del Código Penal de la Nación.

De acuerdo con la plataforma Seenka, el 70 % de los anuncios publicitarios que se emiten por canales deportivos del país remiten a sitios o actividades relacionadas con las apuestas en línea. Y en la Argentina, el 80% del juego online es ilegal (NdR: dato divulgado por la Asociación de Loterías Estatales Argentinas)

Según la investigación “Juego Responsable: Perspectivas y Tendencias de Consumo en América Latina 2022”, presentada en septiembre 2023 por la compañía Playtech - uno de los proveedores de software de plataformas, contenidos y servicios en la industria del juego online más importante a nivel global- el 84% de los argentinos nunca recibió una advertencia sobre su nivel de juego y las posibles problemáticas que se desprendan de ello.

El juego responsable implica mantener un ambiente donde los juegos de azar sean una fuente de entretenimiento sano y controlado, sin convertirse en una amenaza para la salud financiera o emocional de los individuos.

En este marco, prohibir la publicidad, promoción, sponsoreo y patrocinio de los sitios y plataformas de juego de azar y apuestas en línea, es un paso fundamental para prevenir la ciberludopatía y contribuir a proteger los derechos de los niños, niñas y adolescentes en espacios digitales.

Una investigación realizada por la consultora Opina Argentina en mayo de este año, relevó que un 60% de los encuestados/as está de acuerdo con que el Estado prohíba las publicidades referidas a las apuestas en línea, incluso en los partidos de fútbol y otros eventos deportivos.

Por todo lo expuesto, este proyecto busca establecer un marco regulatorio para la actividad de juegos de azar y apuestas en línea y prohibir su publicidad, promoción, sponsoreo y patrocinio. Contribuyendo al juego responsable y a la prevención de la ciberludopatía, mediante el establecimiento de disposiciones obligatorias para los operadores que cuentan con licencia, y la asignación de responsabilidades de estado nacional en articulación con los estados provinciales.

A tal fin se propone el desarrollo de políticas públicas y la implementación de programas y acciones de prevención y control del juego en línea, mediante: (i) registro y auditoría de los operadores;(ii) convenios de colaboración con empresas, entidades públicas y privadas, y organizaciones de la sociedad civil, para identificar, bloquear y eliminar el contenido que promueve el juego ilegal; (iii) diseño de herramientas de análisis que posibiliten identificar tempranamente patrones de juego potencialmente problemáticos;(iv) campañas de

prevención de la ciberludopatía y reducción de las consecuencias perjudiciales a nivel individual, familiar, social y económica de quien la padece; (v) habilitación de canales y dispositivos de la orientación, acompañamiento y asistencia personas que se encuentren en riesgo o situación de juego compulsivo.

Complementariamente, se incorpora la tipificación penal de la figura del intermediario como quien facilita el acceso de menores de 18 años a las plataformas de juegos de azar y apuestas en línea, estableciéndose una pena de prisión de uno (1) a cuatro (4) años definiéndolo.

Concientizar acerca de los derechos y responsabilidades en los entornos digitales, y visibilizar los riesgos y potenciales impactos, requiere de esfuerzos conjuntos y colaborativos entre empresas, gobierno, organizaciones de sociedad civil, influencers, streamers, personalidades públicas, y los/as ciudadanos/as.

Por los argumentos expuestos, solicito a mis pares el acompañamiento del presente Proyecto de Ley.

Anabel Fernández Sagasti