



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

*"2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad
universitaria en la República Argentina".*

PROYECTO DE LEY

**El Senado y Cámara de Diputados de la Provincia de Buenos Aires
sancionan con fuerza de**

LEY

ARTÍCULO 1º. Incorpórese al artículo 2º de la Ley 15.131 el inciso F, que quedará redactado de la siguiente manera:

F) Desarrollar campañas educativas, informativas y de publicidad, televisivas, radiales, gráficas, y a través de internet, con el propósito de concientizar a toda la población sobre la incidencia del juego compulsivo, problemático o patológico en niños, niñas y adolescentes. Las mismas deben estar dirigidas a niñas, niños y adolescentes, así como a madres, padres y tutores, informando pautas de alarma, mecanismos de prevención y tratamiento que ofrece la Provincia de Buenos Aires. Las actividades a realizar a tal fin deben abarcar escuelas, clubes, organizaciones sindicales y todo espacio de reunión social que considere pertinente la autoridad de aplicación.

G) Establecer el uso obligatorio de filtros en redes de internet que bloqueen sitios de apuestas y juegos de azar on line en escuelas e instituciones educativas públicas y privadas.

H) Establecer el uso obligatorio de filtros en redes de internet en organismos públicos de los poderes Ejecutivo, Legislativo y Judicial de la Provincia de Buenos Aires, con el objetivo de bloquear sitios de apuestas y juegos de azar



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

*"2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad
universitaria en la República Argentina".*

on line. A tal fin, las máximas autoridades de los organismos públicos y las organizaciones sindicales correspondientes serán las responsables de garantizar el cumplimiento del presente inciso.

ARTÍCULO 2°. Modifíquese el Artículo 11° de la Ley 15.131 el que quedará redactado de la siguiente manera:

ARTÍCULO 11°. Los portales de internet y sitios web de las salas de juego de azar, así como todos los sitios web de los operadores de los juegos de azar online, deben contener de manera permanente, esto es en la página de inicio y en las sucesivas pantallas, un mensaje preventivo advirtiendo a la comunidad los riesgos que representa en función de su potencial de adictividad con las siguientes leyendas y cualquier otra que entienda prudente la Autoridad de Aplicación:

“el juego online causa adicción”

“el juego online genera deudas”

“el juego online produce aislamiento”

“el juego online te aleja de tus vínculos”

“el juego online es perjudicial para la salud”

Las leyendas deberán aparecer alternadas y acompañadas por el enlace que conduzca al portal de prevención y atención creado por la autoridad de aplicación.

ARTÍCULO 3°. Modifíquese el Artículo 12° de la Ley 15.131 el cual quedará redactado de la siguiente manera:



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

*"2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad
universitaria en la República Argentina".*

ARTÍCULO 12°. El mensaje referido, en forma y lugar visible, enunciado en los artículos 10° y 11° de la presente ley, debe ocupar una dimensión no menor al veinticinco por ciento (25%) de la superficie de la puerta de ingreso, de spots o ventanillas de recepción y carga de dinero, unidades de apuestas y tickets o facturas, ***pantallas de páginas web y aplicaciones online.***

ARTÍCULO 4°. Comuníquese al Poder Ejecutivo.



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

*"2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad
universitaria en la República Argentina".*

FUNDAMENTOS

El presente proyecto de ley tiene por objeto prevenir el consumo problemático y adicciones asociados a las apuestas virtuales generando mecanismos para informar a la población en general sobre los riesgos que implican y en particular en niños, niñas y adolescentes.

El impacto del juego en línea en nuestra sociedad es innegable. En apenas unos pocos años, ha surgido como una nueva forma de apostar, distinta de las tradicionales casas de juegos y agencias, ya que puede realizarse sin necesidad de exponerse públicamente. Sin embargo, este fenómeno no es solo una cuestión de tecnología; es un reflejo de cómo nuestras vidas están cada vez más entrelazadas con la era digital.

La tecnología, en especial los teléfonos inteligentes, ha transformado nuestra forma de interactuar. Desde la comunicación hasta el entretenimiento, estas herramientas nos mantienen conectados en todo momento. Pero detrás de esta conveniencia se esconde una realidad preocupante: estamos siendo convertidos en consumidores permanentes. Las aplicaciones están diseñadas para captar nuestra atención y mantenernos enganchados, convirtiendo nuestro tiempo en un producto que se vende al mejor postor.

A pesar de los beneficios que ofrece la tecnología, no podemos ignorar los riesgos que conlleva su uso desmedido. La exposición constante a mensajes sobre el éxito individual y soluciones rápidas para problemas económicos puede llevar a comportamientos problemáticos, como el juego en línea. Este fenómeno, que se ha



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

*"2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad
universitaria en la República Argentina".*

expandido rápidamente en los últimos años, está especialmente dirigido a los jóvenes, quienes son más susceptibles a caer en sus redes.

Las dificultades económicas que enfrentan muchas familias aumentan su vulnerabilidad ante estas tentaciones. La búsqueda desesperada de soluciones rápidas puede llevar a decisiones financieras arriesgadas, exacerbando aún más su situación. Además, factores como la pérdida del empleo o el estrés laboral contribuyen a este ciclo vicioso, atrapando a más personas en una espiral de endeudamiento y desesperación.

Hay cada vez más casos de personas expuestas a las ofertas de consumos que en función de la coyuntura social, personal y las herramientas con que cuenta cada quien pueden llevar a un consumo problemático e incluso a adicciones, con el agravante de ser un consumo siempre disponible, las 24 horas.

Pero lo más alarmante es el impacto que este fenómeno está teniendo en los más jóvenes. Desde una edad temprana, están expuestos a las pantallas y a las estrategias diseñadas para mantenerlos enganchados. El juego en línea se presenta como una forma fácil y emocionante de ganar dinero, pero en realidad, solo conduce a la adicción y al sufrimiento.

Estos consumos tempranos generan las condiciones para los consumos posteriores que nos preocupan, pues introducen allí la lógica misma de su funcionamiento y aceleran también el ingreso de los niños a los mismos. Son frecuentes las escenas de jóvenes en las escuelas apostando con sus teléfonos, "juegos" que abarcan tanto apuestas deportivas como juegos de azar, incluso es usual que permanezcan hasta altas horas sin poder dormir por la misma actividad.



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

*"2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad
universitaria en la República Argentina".*

Preocupa el nivel de dependencia que generan estas actividades, resultando más atractivas que cualquier otra, y preocupa también que estos adolescentes entran en un circuito de uso de dinero que puede llevarlos a contraer deudas y tomar decisiones riesgosas en las búsquedas por resolverlo en situaciones que conllevan grandes padecimientos a cada vez más jóvenes.

Los profesionales de la salud mental advierten sobre las graves consecuencias que esto puede tener para el bienestar emocional y el rendimiento académico de los niños. Es fundamental tomar medidas para proteger a las generaciones futuras de los peligros del juego en línea y fomentar un uso responsable de la tecnología.

Dada la masividad del fenómeno y los riesgos para la salud que representa para grandes grupos de la población, resulta indispensable la intervención del Estado.

Los juegos de azar online que incluyen apuestas, pueden desarrollarse en ámbitos legales o ilegales. El presente proyecto se propone estrategias preventivas teniendo en cuenta ambos escenarios. Por un lado, especificar en la Ley 15131 de Prevención y Asistencia del Juego Compulsivo, Problemático o Patológico vigente en la provincia de Buenos Aires, los riesgos que se suman a la actividad en el caso de realizarse de forma online. Para ello propone la modificación del artículo 11 de la misma, incorporando en las páginas de portales de internet aplicaciones de juegos de azar, tanto en las pantallas de inicio como en las sucesivas, leyendas que informen sobre los riesgos a los que se expone quien apuesta. Dichas leyendas deberán estar acompañadas por enlaces que conduzcan a sitios de información y ayuda relativos al juego problemático o ludopatías.



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

*"2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad
universitaria en la República Argentina".*

Se propone también la incorporación del inciso H al artículo 2° en el que se establece el uso obligatorio de filtros en redes de internet con bloqueo de sitios de juegos y apuestas on line en todas las dependencias públicas pertenecientes a los poderes Ejecutivo, Legislativo y Judicial de la Provincia de Buenos Aires. El alcance de dicha medida queda reducido a personas mayores de 18 años que son quienes tienen permitido por ley hacerlo.

Dado que las apuestas online en niñas, niños y adolescentes se presentan enteramente en el marco de la ilegalidad, se propone la incorporación de los incisos F y G al artículo 2° de la mencionada Ley, instando a desarrollar campañas educativas, informativas y de publicidad, televisivas, radiales, gráficas y a través de internet, con el propósito de dar visibilidad y concientizar a la población sobre la incidencia de la problemática en niñas niños y adolescentes.

La propuesta alcanza no sólo al grupo más vulnerable en cuestión con actividades y materiales destinados a niñas, niños y adolescentes, sino que se apunta también a los adultos responsables, pues resulta fundamental que madres, padres y adultos a cargo de infancias estén atentos a los signos de alarma en los niños y brinden apoyo y orientación adecuada. Se busca entonces instalar el tema socialmente, que sea tratado en diversos lugares de reunión social como lo son escuelas, clubes, organizaciones sindicales, etc. y brindar herramientas para reconocer la problemática y acudir a lugares de ayuda especializados.

También se propone la aplicación obligatoria de filtros en las redes de internet de los establecimientos educativos públicos y privados de la Provincia de Buenos Aires, con el objetivo de preservar de la exposición a las mencionadas actividades a niñas, niños y adolescentes, procurando garantizar espacios de cuidado y enseñanza. La prevención y la educación son clave para abordar este problema y proteger la salud y el bienestar de los niños.



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

*"2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad
universitaria en la República Argentina".*

Es por todo lo expuesto que solicito a mis pares me acompañen con su voto afirmativo al considerar este proyecto de ley.