



*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 1°. Modifíquese el punto a) del artículo 10° de la Ley 13.470 que quedará redactado de la siguiente manera:

A) Cuando la persona mayor de dieciocho (18) años que incurriere en alguna infracción a la presente Ley, se valiere, se sirviere, determinare directamente o propiciare el acceso a sistemas de juegos de azar y apuestas intermediando la actividad y/o prestando el nombre propio para realizar apuestas de un menor de dieciocho (18) años, de una persona declarada incapaz o con una discapacidad en función de la cual podría resultar un daño a su persona o a sus bienes.

ARTICULO 2°. Incorpórese a la Ley 13.470 el artículo 13° bis, el que quedará redactado de la siguiente manera:

ARTICULO 13° bis. Créase la Centro de Prevención y Represión contra el Juego de Azar Illegal online, que dependerá del Instituto Provincial de Lotería y Casinos.

ARTÍCULO 3°. Incorpórese a la Ley 13.470 el artículo 14° bis, el que 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 14° bis. el Centro de Prevención y Represión contra el Juego de Azar Ilegal Online, deberá:

- a) generar campañas de difusión alertando sobre el juego ilegal on line y alentando a la población a denunciarlo.**
- b) establecer vías telefónicas y sitios web de denuncia de modo simple y anónimo.**
- c) recibir denuncias sobre operadores ilegales que fomentan el juego clandestino online a través de redes sociales y dar lugar a la denuncia judicial correspondiente.**
- d) recibir denuncias sobre sitios web ilegales, rastrear y controlar sitios virtuales ilegales, inhibir el funcionamiento de los mismos y dar lugar a la denuncia judicial correspondiente.**

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 juego ilegal online informando a la población sobre la problemática, creando un Centro especializado en la Prevención y Represión del Juego Ilegal on line y explicitando la ilegalidad de la mediación de adultos en los juegos de azar y apuestas haciendo partícipes a niñas, niños y adolescentes, incorporando a la normativa vigente herramientas para hacer frente a la problemática de ludopatías infantiles que afecta a gran cantidad de jóvenes de la provincia de Buenos Aires.

El juego on line es una práctica instalada en nuestra sociedad hace apenas algunos años configurando una nueva modalidad de las apuestas que se realizan en casas de juegos y agencias, pero con características que le permiten realizarse sin exposición pública configurando una problemática que crece silenciosamente.

La tecnología está cada vez más incorporada en la vida cotidiana de toda la población, fundamentalmente desde la aparición de los teléfonos inteligentes que, además de la comunicación interpersonal, a través de aplicaciones conectan a los usuarios a la red, permiten participar de redes sociales, conectarse con desconocidos, acceder a sitios en los que hay información y contenidos variados (controlados o no), en los que se solicita información personal, y en los que se pueden llevar a cabo diversas actividades.

Diseñados para captar la atención del usuario y gracias a su portabilidad y disponibilidad permanente, su función de mercado ha virado a transformar a los usuarios en consumidores permanentes mediante estrategias que llevan a estar la mayor cantidad de tiempo posible conectados, y a la vez en producto, pues el tiempo de las personas conectadas es lo que las aplicaciones venden luego a quienes pagar



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

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

para ser vistos. Sin desconocer su carácter inclusivo pues cada vez más personas están en condiciones de acceder a los beneficios de la red, es necesario atender a los riesgos que conlleva la exposición ilimitada.

Por estos medios, el mercado pone a circular discursos sobre el éxito individual, salidas individuales a las condiciones de precariedad económica a las que se ve expuesta la mayoría de la población, ofreciendo soluciones mágicas e inmediatas, entre ellas cursos para ser millonario y juegos de azar. Cabe subrayar que estos discursos postulan la educación tradicional como obsoleta e instan a tomar caminos más rápidos y directos al dinero, considerado como único valor.

Se suma entonces la circulación de contenidos y de información sin control alguno, la disponibilidad ilimitada de tiempo en su accesibilidad y soluciones mágicas a las necesidades profundas y con satisfacción inmediata. Todo esto configura un escenario riesgoso para grandes grupos de la población que quedan expuestos a cuantiosas pérdidas de dinero vía estafas o juegos de azar y apuestas deportivas on line, y también a la pérdida de la capacidad de control de las propias conductas por el alto grado de adictividad que los caracteriza.

En este contexto, en los últimos años se ha instalado un nuevo fenómeno social que es el de las apuestas online, fenómeno alarmante por la velocidad en que se ha expandido y por las consecuencias que está teniendo fundamentalmente entre los jóvenes. Las plataformas de juegos ofrecen crédito gratuito en el inicio, promociones, estrategias para retener al consumidor tanto como sea posible, configurando lo que se denomina un sistema de recompensas variables intermitentes, en donde cada tanto se gana y siempre aparece la posibilidad de ganar mucho más o recuperar lo perdido, lo que trae aparejados efectos psicológicos de alta adictividad.



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

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

Las dificultades económicas que atraviesa una gran mayoría de las familias de nuestro país lleva a sus integrantes a quedar en posiciones de alta vulnerabilidad y la posibilidad de multiplicar sus ingresos aparece como una salida, a la vez que la pérdida de los mismos los lleva a situaciones en extremo riesgosas, no sólo por la falta de esos recursos sino por las medidas que suelen tomarse para resolverlo, que llevan a un camino de endeudamiento creciente en condiciones de usura.

Es necesario considerar además que hay tareas y situaciones que potencian la vulnerabilidad mencionada: la pérdida del empleo, el desempleo crónico, los trabajadores expuestos a un desgaste psicológico en función de las tareas que realizan, que en situaciones de crisis, como se evidenció en la pandemia con los trabajadores de la salud, ponen el cuerpo a situaciones cuyo acompañamiento genera impotencia, frustraciones, y la búsqueda de una satisfacción inmediata (como lo puede ser ganar unas fichas) se ofrece como vía de escape.

En estos casos, se trata de adultos expuestos 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 este fenómeno social tiene un alcance novedoso por el medio en el que se produce, afectando fundamentalmente a adolescentes e incluso a niños. Cada vez desde más pequeños los niños entran en contacto con las pantallas, cada vez permanecen más tiempo ante ellas y están expuestos a las estrategias del algoritmo que los retiene consumiendo contenido ya sean videos, juegos, etc.

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,



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

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

“juegos” que abarcan tanto apuestas deportivas como juegos de azar, ya que, como mencionamos antes, es algo disponible todo el tiempo, incluso es usual que permanezcan hasta altas horas sin poder dormir por la misma actividad.

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.

Profesionales de la Salud Mental dan cuenta de cómo la problemática afecta a niños y cada vez de menor edad. La Organización Mundial de la Salud (OMS) plantea que la ludopatía, o trastorno del juego, afecta a personas de todas las edades. En el caso de los niños puede manifestarse tanto en el juego excesivo en dispositivos electrónicos como en juegos de azar en línea o incluso apuestas con amigos.

Así mismo advierte las graves consecuencias que el juego patológico puede tener para la salud mental y el bienestar emocional de los niños, tanto como para su rendimiento académico y relaciones sociales. 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.

Las apuestas online realizadas por niñas, niños y adolescentes se desarrollan necesariamente en un marco de ilegalidad, y principalmente por dos vías: la mediación de adultos en páginas o aplicaciones de apuestas habilitadas por la autoridad de aplicación o directamente en sitios ilegales por cuenta propia. En el caso de la mediación de adultos para la concreción de apuestas, la ilegalidad en cuestión es dicha mediación facilitando el acceso a niñas, niños y adolescentes a casas de apuestas legales. Para ello se propone la modificación del punto a) del Artículo 10 de



*H. Cámara de Senadores
Provincia de Buenos Aires*

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

la Ley 15.470 de Prevención y Represión del Juego de Azar Ilegal, explicitando tal mediación como un agravante en la infracción de la Ley.

Respecto de los sitios ilegales, es necesario un abordaje de prevención y represión específico que atienda las particularidades que reviste la actividad online, requiriendo de estrategias y recursos técnicos diferentes de los utilizados para el control del juego ilegal en lugares físicos.

Para ello se propone la creación del Centro de Prevención y Represión del juego de Azar online Ilegal, que tenga como funciones generar campañas de difusión alertando sobre el juego ilegal on line y alentando a la población a denunciarlo; establecer vías telefónicas y sitios web de denuncia de modo simple y anónimo; recibir denuncias sobre operadores ilegales que fomentan el juego clandestino online a través de redes sociales; recibir denuncias sobre sitios web ilegales, rastrear y controlar sitios virtuales ilegales, inhibir el funcionamiento de los mismos y dar lugar a las denuncias judiciales correspondientes.

La prevención del juego online ilegal resulta indispensable para abordar esta problemática que afecta a nuestras niñas, niños y adolescentes y proteger su salud y bienestar.

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