

(S-1886/2024)

## PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados,...

### REGIMEN PARA LA PREVENCION, ASISTENCIA, PROTECCION Y CONTROL DE LA CIBERLUDOPATIA

#### CAPITULO I

##### Principios generales

ARTICULO 1°- Objeto. La presente ley tiene por finalidad establecer el Régimen para la prevención, asistencia, protección y control de la Ciberludopatía, a efectos de resguardar la integridad física y psicológica de las personas humanas en general y de las infancias y los adolescentes en especial.

ARTICULO 2°- Definición. A los efectos de la presente ley, se entiende como Ciberludopatía a la enfermedad producida por la adicción a jugar y apostar en juegos digitales, como casinos en línea, apuestas deportivas, y juegos de azar en redes sociales y aplicaciones móviles, provocando una incapacidad para controlar o interrumpir su consumo, que afecta la salud, vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece.

ARTICULO 3°- Objetivos. Son objetivos de esta ley:

a) Prevenir los consumos problemáticos de los juegos y apuestas en línea desde un abordaje intersectorial mediante la actuación directa del Estado;

- b) Impulsar políticas públicas para la prevención, asistencia, protección y control de la Ciberludopatía especialmente en las infancias y en los adolescentes;
- c) Elaborar pautas para el tratamiento y ayuda en la rehabilitación de quienes sufren de Ciberludopatía;
- d) Diseñar programas para concientizar sobre las consecuencias negativas de la Ciberludopatía;
- e) Establecer reglamentariamente las advertencias que deben publicarse en los juegos en línea;
- f) Asegurar la adecuación de los sitios web autorizados para la comercialización de los juegos de apuesta en línea, acorde a las modificaciones e incorporaciones establecidas en la normativa presente en materia de juego responsable y prohibiciones y límites a las promociones, patrocinio y publicidad;
- g) Desarrollar articulaciones dependencias del Estado; interministeriales y con otras
- h) Asegurar la asistencia sanitaria integral gratuita a los sujetos afectados por la Ciberludopatía;
- i) Generar ámbitos de participación para las Organizaciones de la Sociedad Civil vinculadas a la temática;
- j) Diseñar e implementar protocolos de actuación destinados a las diferentes áreas que intervienen.

## CAPITULO II

### Política Sanitaria Nacional

ARTICULO 4°- Asignase carácter de política pública sanitaria nacional a la prevención, asistencia, protección y control de la Ciberludopatía.

## CAPITULO III

### Campañas de Difusión y Concientización

ARTICULO 5°- La autoridad de Aplicación deberá realizar campañas de difusión y concientización sobre los efectos negativos de la Ciberludopatía, para lo cual queda facultada para celebrar convenios con las Universidades Nacionales, con los organismos públicos de las provincias, y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, que a tal fin designen y con organizaciones no gubernamentales.

Las campañas deberán difundir expresamente la prohibición de que los menores de 18 años accedan a jugar y apostar en juegos digitales.

## CAPITULO IV

### Registro Nacional de Usuarios para Ciberapuestas

ARTICULO 6°- Crease el Registro Nacional de Usuarios para Ciberapuestas, en el cual deberán inscribirse las personas que deseen jugar y apostar en juegos digitales.

Dicho registro permitirá un único usuario por persona, el cual será compartido entre todos los sitios web de juegos y apuestas en línea, eliminando la necesidad de crear usuarios para cada sitio.

Para la creación del usuario, será necesario ser mayor de 18 años y proporcionar los siguientes datos: Nombre y Apellido, número de DNI, número de trámite de DNI y número de celular, dirección de correo electrónico.

Los ingresos a la cuenta una vez creado el usuario, serán mediante el número de DNI y un código enviado al celular o mail vinculado con la cuenta

ARTICULO 7°- Los datos proporcionados al Registro Nacional de Usuarios para Ciberapuestas, tendrán protección integral de conformidad con lo dispuesto en la Ley N° 25.326 de Protección de Datos Personales y sus modificatorias.

ARTICULO 8°- El Registro Nacional de Usuarios para Ciberapuestas, deberá informar al Usuario la cantidad de dinero ingresada en el perfil y cuantas horas dedicó a las diferentes páginas de apuestas, reflejando como información de concientización los totales mensuales y anual.

ARTICULO 9°- Establecese un máximo de 3 horas diarias por usuario de conexión en las diversas páginas de apuestas en línea, en su conjunto Una vez alcanzado el límite, el usuario quedara inhabilitado para su ingreso transcurridas las 24 horas desde aquella en la cual se verificó el límite de 3 horas diarias señaladas en el presente artículo.

## CAPITULO V

### Prohibiciones y Sanciones

ARTICULO 10°- Prohibición. Prohíbese toda publicidad, promoción y patrocinio de juegos de azar y apuestas en línea en la república argentina, a través de la vía pública; medios audiovisuales; plataformas

digitales; redes sociales; influencers o personalidades influyentes; establecimientos, entidades, instituciones o clubes deportivos, culturales y/o sociales; de espectáculos y cualquier otro medio o método de difusión o comunicación.

ARTICULO 11°- Sanciones. Sin perjuicio de las acciones civiles o penales que pudiera corresponder por la afectación de la salud de la población, serán sancionados con multas e inhabilitaciones quienes publicitaren, promocionaren y/o patrocinaren juegos de azar y apuestas en línea incumpliendo lo establecido en la presente ley.

Los montos de las multas serán establecidos por la autoridad de aplicación y su graduación será en función de la capacidad patrimonial del o los infractores.

En caso de que quien incumpliera con las prohibiciones previstas en la presente sea un sitio web de juegos y apuestas en línea se podrá: Inhabilitar su dominio para funcionar y en caso de reincidir darlo de baja definitivamente.

## CAPITULO VI

### Control de Sitios No Oficiales

ARTICULO 12°- Asígnese un plazo de 30 días para que los sitios web de juegos y apuestas en línea se registren bajo el dominio "bet.ar".

ARTICULO 13°- El Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM) solicitara, a pedido de la autoridad de aplicación, la inhabilitación de los sitios web de juegos y apuestas en línea que no realicen la registración fijada en el artículo precedente y que operen sin la licencial correspondiente.

ARTICULO 14°- La autoridad de aplicación deberá realizar un control exhaustivo de los nuevos dominios de sitios web de juegos y apuestas en línea que aparezcan. En caso de no ser oficiales, finalizando su dominio en "bet.ar", se darán de baja inmediatamente.

Dicho control deberá ser registrado en un informe que publicará anualmente el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC), el cual detallará cuantas paginas oficiales hay en funcionamiento y la cantidad de dominios dados de baja.

## CAPITULO VII

### Disposiciones Finales

ARTICULO 15°- Autoridad de aplicación. El Poder Ejecutivo debe establecer la autoridad de aplicación, la que debe convocar a las áreas competentes, a los fines de articular las políticas públicas necesarias para la prevención, asistencia, protección y control de la Ciberludopatía.

ARTICULO 16°- Financiamiento. El Poder Ejecutivo preverá las partidas presupuestarias adecuadas en cada Presupuesto de la Administración Pública Nacional en los ejercicios futuros a partir del año 2025; a excepción del 2024, donde se faculta al Jefe de Gabinete a realizar las reestructuraciones presupuestarias necesarias, para llevar adelante los objetivos de la presente ley-

ARTICULO 17°- Adhesión. Invitase a las Provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente ley.

ARTICULO 18°- Reglamentación. La presente debe ser reglamentada dentro de los treinta (60) días de su promulgación.

ARTICULO 19°- Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Lucía B. Corpacci

## FUNDAMENTOS

Señora Presidente:

Me motiva la presentación de este proyecto de ley crear un régimen para la prevención, asistencia, protección y control de la Ciberludopatía.

La Ciberludopatía es una enfermedad producida por la adicción a jugar y apostar en juegos digitales, como casinos en línea, apuestas deportivas, y juegos de azar en redes sociales y aplicaciones móviles, provocando una incapacidad para controlar o interrumpir su consumo, que afecta la salud, vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece.

Con las nuevas tecnologías que surgieron en los últimos tiempos y que vinieron acompañadas de un gran impacto de las redes sociales, se dio un nuevo paradigma en el mundo por el cual gran parte de la sociedad vio transformada su manera de comunicarse, sus procesos de aprendizaje y de entretenimiento, lo que implicó también un gran cambio en sus hábitos.

A partir de allí, es que la realidad demuestra, por un lado, que las nociones de intimidad y privacidad no se interpretan de la misma forma que las generaciones anteriores y, por otro, que existen nuevos riesgos y preocupaciones derivados de ello, especialmente en las infancias y en los adolescentes.

Con este cambio de paradigma tecnológico comunicacional, se facilitó el acceso a las apuestas. Cuando en tiempos anteriores, las apuestas se realizaban de manera presencial, ya sea en loterías, hipódromos, casinos etc. Se solicitaba DNI, libreta de enrolamiento, cedula o cualquier otro documento que permitiera verificar la mayoría de edad de los apostadores.

Hoy en día, esa condición puede evadirse fácilmente, mediante el uso de datos de padres, abuelos, cualquier adulto mayor a cargo del menor de edad, o incluso mediante la falsificación de datos, logrando gracias a estas nuevas tecnologías que los niños y jóvenes posean un acceso temprano y de mayor facilidad a las apuestas generando un potencial habito en ellos.

Por ello, y ante el incremento de sitios web de juegos y apuestas en línea, el presente proyecto tiene por objeto asumir como política pública sanitaria nacional a la prevención, asistencia, protección y control de la Ciberludopatía.

Cuando la práctica del juego de azar se convierte en una conducta persistente, recurrente e incontrolable son graves las consecuencias que pueden producirse en la salud física y psíquica de las personas.

Los juegos y apuestas en línea representan un verdadero problema en crecimiento por su fácil accesibilidad y atractivo sobre todo en las infancias y en los adolescentes.

Mediante una encuesta realizada por UNICEF y Bienestar Digital, mediante UReport Argentina, que alcanzo a 500 chicos entre 13 y 24 años se obtuvieron los siguientes datos:

- 95% de los encuestados, conoce alguna de las apps o páginas de apuestas online.
- 8 de cada 10 (80%) accedieron a apostar online en el último año.
- 1 de cada 2 (50%) apuesta con el principal objetivo de ganar plata.
- 4 de cada 10 (40%) respondieron, que nunca fue conversado en familia, los riesgos de apostar online.
- 7 de cada 10 (70%) considera que dejar de apostar online puede resultar difícil.
- El 94% considera que se deben tomar medida para regular los sitios de apuesta online.

El propio gobierno nacional aun con su filosofía no intervencionista, reconoce que estamos ante un verdadero problema con este tema y por ello la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia de la Nación lanzó la campaña "Cuando apostás al juego siempre perdés" con el objetivo de concientizar y prevenir a la sociedad sobre el consumo problemático de apuestas online por parte de adolescentes.

Tenemos vacíos legales sobre esta temática, los cuales debemos remediar cuanto antes sobre todo pensando en la protección integral de nuestro niños, niñas y adolescentes.

Es un deber ineludible e insoslayable del Estado Nacional proteger la salud integral de sus habitantes y propiciarles los mecanismos necesarios para su prevención y atención.

Es competencia del Estado abordar de manera integral todos los aspectos de este fenómeno social que es la adicción al juego y brindar los medios materiales y humanos con la misma consideración y rigor científico y terapéutico que el resto de las prestaciones de nuestro sistema sanitario público.

La presente iniciativa viene a reconocer las omisiones y limitaciones normativas existentes, comenzando a definir la Ciberludopatía para abordarla como una enfermedad que atañe a la salud pública e imponiendo por ello para el estado la obligación de proveer los medios informativos, logísticos y técnicos para prevenirla o para tratarla.

Estimados pares, es previsible que la falta de información, la situación de crisis económica y la promoción y oferta cada vez más resonante y llamativa de numerosos juegos de azar y apuestas, exponga a muchas personas a caer en los trastornos que genera esta temible enfermedad.

Es nuestro deber como Senadores de la Nación legislar para evitar o disminuir la incidencia de lo que en nuestro país podría llegar a ser una epidemia silenciosa.

Por todo ello, es que solicito a mis pares me acompañen en la aprobación del presente proyecto de ley.

Lucía B. Corpacci