



PROYECTO DE LEY

“La Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires sanciona con fuerza de ley...”

Artículo 1°.- Sustitúyese el artículo 5° de la Ley N° 6.330 por el siguiente:

“Art. 5°.- 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
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. Disponer de mecanismos de identificación y prohibición de juego a personas inscriptas en el ReVA.
5. Establecer un mecanismo automático para que las sesiones de juego cierren, conforme los límites que establezca la Autoridad de Aplicación.
6. 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.
7. Establecer una sección sobre juego responsable y prevención del juego patológico. A esos fines debe implementar una herramienta de autoevaluación con el objeto de permitirle al apostador considerar o revisar su comportamiento.
8. 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.
- 9. Disponer de un sistema de identidad digital para verificar la identidad y edad del apostador al inicio de cada sesión.”**

Artículo 2°.- Comuníquese al Poder Ejecutivo.



FUNDAMENTOS

Señora Presidenta:

El objeto del presente proyecto es incorporar un sistema de identidad digital para el acceso a los juegos en línea, como una de las exigencias de la ley de prevención y concientización del juego patológico.

El sistema de identidad digital es una plataforma que permite validar la identidad a distancia en tiempo real con el Renaper mediante factores de autenticación biométrica.

Es preocupante la creciente adicción al juego de niñas, niños y adolescentes, y es fundamental unir esfuerzos para proteger su bienestar y adoptar las medidas necesarias para prevenir la ludopatía en aras de su interés superior.

En un informe confeccionado por la Oficina de Políticas Informadas en Evidencias¹ se afirma que:

Para algunos autores, la adicción al juego online entre adolescentes puede ser considerada como una epidemia por tratarse de un problema de salud causado por un agente externo que afecta a una parte de la población en un momento determinado y que se extiende más rápidamente de lo esperado.²

En esta línea, NNyA [Niños, Niñas y Adolescentes] están más inclinados a participar y subestimar el riesgo de conductas de riesgo como el consumo de sustancias y el juego online.³

Estos datos nos llevan a impulsar normas destinadas a proteger a los niños, niñas y adolescentes frente a estas problemáticas.

Nuestro país ratificó en el año 1990 la Convención sobre los Niños, Niñas y Adolescentes, conforme a la Ley N°23.849, luego en la reforma constitucional del año 1994 se le otorgó rango constitucional y en el año 2005 el Congreso Nacional sancionó la Ley N° 26.061 donde se establece la obligatoriedad de la Convención.

Este tratado internacional determina que los principios fundamentales son: el interés superior del niño, el derecho a la vida, a la supervivencia, al desarrollo, la participación infantil y la no discriminación.

¹ Informe Juego de Apuestas Online en Menores de Edad: Datos y Evidencias para Abordar el Problema realizado por la Oficina de Políticas Informadas en Evidencias. Febrero 2024.

² Cholí, M. & Marcos, M. (2019). “La epidemia de la adicción al juego online en la adolescencia: un estudio empírico del trastorno de juego”. *Revista Española de Drogodependencias* 44 (4) 20-37.

³ Shi, J., Colder Carras, M., Potenza, M. N., & Turner, N. E. (2021). *A Perspective on Age Restrictions and Other Harm Reduction Approaches Targeting Youth Online Gambling, Considering Convergences of Gambling and Videogaming*. *Front. Psychiatry*, 24 January 2021.



"2024 - Año del 30° Aniversario de la Autonomía de la Ciudad de Buenos Aires"

Además los estados partes, conforme al artículo 24 inciso 1 de la Convención (CDN), reconocen el derecho del niño al disfrute del más alto nivel posible de salud y a servicios para el tratamiento de las enfermedades y la rehabilitación de la salud.

Creemos que establecer la obligatoriedad de un sistema de identidad digital para acceder a las plataformas de juego en línea es un método efectivo para impedir el acceso de personas menores de edad y es un paso significativo para la prevención de la ludopatía.

Entendemos que la propuesta es un medio efectivo de propender al bienestar de nuestras niñas, niños y adolescentes. Creando medidas apropiadas para evitar el ingreso de personas menores de dieciocho años a las plataformas de juego en línea.

Es por estos motivos que le pido a mis compañeros que me acompañen con el presente proyecto de ley.