



PROYECTO DE LEY

Regulación de la publicidad y de la promoción de las apuestas online en el ámbito de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Artículo 1°.- La presente Ley tiene por objeto regular la publicidad y promoción de las apuestas online en el ámbito de la Ciudad de Buenos Aires, a efectos de prevenir y asistir a la población ante las consecuencias negativas de su utilización en exceso.

Artículo 2°.- Son finalidades de la presente ley:

- a) Desalentar la utilización de plataformas de apuestas en línea;
- b) Prevenir el juego compulsivo;
- c) Proteger a los menores de edad;
- d) Concientizar sobre las consecuencias nocivas del uso excesivo del juego;

Artículo 3°.- Queda prohibida toda publicidad de apuestas online a través de cualquier tipo de anuncio en la vía pública dentro del ámbito de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Artículo 4°.- Queda prohibida toda publicidad de apuestas online a través de cualquier medio de comunicación oficial de la Ciudad de Buenos Aires.

Artículo 5°.- Cualquier persona física y/o jurídica, legalmente constituida en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, que difunda la publicidad y la promoción de apuestas online en cualquiera de sus modalidades, deberá comprobar que:

- a) No sugiera o aluda a que, la participación de este tipo de prácticas mejora el rendimiento físico y/o intelectual de las personas;
- b) La publicidad que se comunique en medios audiovisuales solo sea realizada durante el horario de protección al menor, de acuerdo a los parámetros establecidos en el artículo 68 de la Ley Nacional 26.522

Artículo 6°.- La publicidad y promoción de las apuestas online, deberá contener entre sus anuncios un cartel preventivo que advierta a la sociedad los daños vinculados a dicha temática, el cual deberá contener la siguiente leyenda: "Prohibido el juego a menores de edad"

Artículo 7°.- El Poder Ejecutivo, a través de las áreas que correspondan, debe desarrollar acciones informativas y educativas sobre las consecuencias negativas del juego compulsivo y la ciberludopatía.

A tal efecto, promoverá la celebración de convenios con organismos nacionales e internacionales, públicos y privados, a efectos de coordinar la realización de campañas destinadas a su prevención y a la mejora de la salud de la población.



Legislatura

Ciudad Autónoma de Buenos Aires

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

Artículo 8° .- Los establecimientos de salud dependientes del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires deben elaborar y difundir programas específicos para la prevención, detección precoz, asistencia y tratamiento de la ciberludopatía.



FUNDAMENTOS

Sra. Presidente:

La adicción al juego, viene creciendo a pasos agigantados en nuestro país. Esta problemática se agudiza, aún más, con el auge de los juegos en línea. Lo que da origen a una nueva y más preocupante patología, la ciberludopatía. El juego virtual genera una adicción aún más rápida. Si las máquinas físicas normalmente desarrollan esta patología en 5 años, se estima que el juego virtual tan solo necesita 2 años para captar a la persona.

Prevenir la adicción al juego online es crucial para proteger la salud mental y física de los ciudadanos, asegurar la estabilidad financiera de las familias, y mantener la integridad y el bienestar de la sociedad en general. La implementación de medidas preventivas, la educación sobre los riesgos del juego y la promoción de actividades recreativas saludables son esenciales para abordar esta problemática.

Este fenómeno ha crecido exponencialmente con la accesibilidad de dispositivos móviles y la penetración de internet, la publicidad masivamente extendida a toda hora y presenta riesgos significativos para la salud mental y el desarrollo cognitivo.

En Argentina, las principales casas de apuestas están profundamente integradas al ámbito deportivo, patrocinando a grandes equipos futbolísticos. La edad promedio de iniciación en el juego es a los 15 años, aunque hay casos reportados de niños de sólo 12. Estos adolescentes suelen crear perfiles falsos usando datos de sus padres y utilizan dinero destinado para otros gastos para apostar. También, docentes advierten un aumento de las apuestas online en estudiantes que vacían sus billeteras virtuales en los recreos.

La adicción al juego en línea, es una forma particular de adicción debido a su accesibilidad y el anonimato que ofrece. Los jugadores pueden participar en juegos de azar en cualquier momento y lugar, lo que facilita el desarrollo de hábitos de juego compulsivo. Esta adicción puede llevar a graves consecuencias emocionales y psicológicas, como la depresión y la ansiedad, que a menudo se ven exacerbadas por las pérdidas financieras significativas.

Además, la ciberludopatía tiene un impacto devastador en el entorno social del individuo. Las relaciones personales y familiares suelen deteriorarse debido al comportamiento adictivo. La incapacidad de controlar el tiempo y el dinero gastado en juegos de azar puede llevar a situaciones extremas.

Teniendo en cuenta lo previamente mencionado, entendemos que un marco regulatorio para la prevención y mitigación de la ciberludopatía es un primer paso necesario para



evitar la gravedad de esta problemática y proteger, sobretudo a los jóvenes, de la adicción que genera el juego online.