



PROYECTO DE LEY

MODIFICACIONES A LA LEY 538 DE JUEGOS DE APUESTA

Artículo 1°.- Incorpórase como incisos g y h del artículo 3° de la Ley N° 538 (texto consolidado por Ley N° 6.017) los siguientes:

“g) Plataformas de Apuestas Virtuales: Cualquier sitio web, aplicación móvil, o cualquier otro medio digital que permita la realización de apuestas con dinero real o virtual a través de una plataforma de juego, que posee el correspondiente título habilitante y opera por Internet mediante dispositivos de conexión remota, ofreciendo al apostador un medio interactivo de participación.

h) Verificación Biométrica: Proceso de autenticación que utiliza características biológicas únicas de una persona, como huellas dactilares, reconocimiento facial, reconocimiento de iris, o cualquier otro método que garantice la autenticidad de la identidad del usuario”.

Artículo 2°.- Incorpórese el artículo 9 bis a la Ley N° 538 (texto consolidado por Ley N° 6.017) el siguiente:

“Artículo 9° bis.- Plataformas de apuestas virtuales.

Las plataformas de apuestas virtuales tienen la responsabilidad de impedir que menores de edad accedan a ellas.

Al momento del registro de un nuevo usuario y cada vez que se acceda a la plataforma deben realizar una verificación biométrica, de conformidad con lo establecido en el artículo 9 ter de la presente”.

Artículo 3°.- Incorpórese el artículo 9 ter a la Ley N° 538 (texto consolidado por Ley N° 6.017) el siguiente:

“Artículo 9° ter.- Verificación biométrica.

El sistema deberá comparar los datos biométricos del usuario con bases de datos oficiales asegurando así la veracidad de la información proporcionada.

En caso de no poder verificar la identidad del usuario o si se detecta que es menor de edad, se deberá impedir su acceso a la plataforma de manera inmediata.

Las plataformas de apuestas virtuales deberán garantizar la protección de los datos personales y biométricos de los usuarios, en conformidad con la Ley 1845 de Protección de Datos Personales.

Los datos biométricos recopilados deberán ser utilizados exclusivamente para los fines establecidos en esta ley y no podrán ser compartidos con terceros”.



Artículo 4°.- Incorpórese el artículo 15 bis a la Ley N° 538 (texto consolidado por Ley N° 6.017) el siguiente:

*“Artículo 15 bis°.- Sanciones por incumplimiento en la verificación biométrica
El incumplimiento de la verificación biométrica para los juegos en línea por parte de los permisionarios o la comprobación de menores realizando apuestas son susceptibles de las sanciones legales correspondientes, así como la revocación del permiso y/o autorización para funcionar”*

Artículo 5°.- Comuníquese, publíquese, etc.



FUNDAMENTOS

Señora presidenta:

La presente ley responde a la necesidad de implementar medidas efectivas para la verificación de la identidad de los usuarios de juegos de apuestas online, con el objetivo de prevenir el acceso no autorizado, proteger a los menores de edad, y combatir el fraude.

La ciberludopatía es un fenómeno que ha crecido mucho en los últimos años ya las facilidades que ofrecen los dispositivos electrónicos para acceder a los juegos de azar hace que se pueda apostar en cualquier momento o lugar. A esto debemos sumarle que el entorno digital es mucho más familiar para los más jóvenes que para los adultos por lo que el control de las actividades que allí se realizan se vuelve complejo y limitado. Desde hace más de una década existe lo que los expertos llaman "dependencia a la pantalla"; sobre todo entre los más chicos, con la aparición de las plataformas de apuestas virtuales se creó un ámbito nuevo en el universo virtual al que es muy fácil acceder.

Una problemática que no es ajena a la realidad que estamos viviendo son las apuestas en línea. Debido a la falta de organismos de control es difícil conocer el dato preciso de la cantidad de jugadores de casinos en línea de nuestra ciudad y menos aún de menores de edad. Pero en los últimos meses han saltado alertas por experiencias particulares que se han detectado en las familias y en las escuelas. En nuestro país en particular, y en el mundo en general, las casas de apuestas en línea desarrollan una retórica mediante la cual se promete ingresos altos en cortos periodos de tiempo. Se han visto campañas digitales vinculadas a influencers que describen estrategias infalibles para apostar. Si a esta promesa se le suma la larga crisis económica que atraviesa nuestro país y la falta de perspectiva esto se convierte en una bomba de tiempo para los niños, niñas y adolescentes.

Según el informe "Global Online Gambling Markets-Previsiones de 2022 a 2027", el mercado mundial de juegos de azar en línea superó los 65.300 millones de dólares en 2020 y se prevé que su tasa de crecimiento anual crezca un 10 por ciento para 2027, con lo que escalaría a casi 130 mil millones de dólares ese año. La lucha de las diferentes empresas de apuestas en línea por obtener una parte de esa enorme cifra hizo que estas no tengan reparos a la hora de generar estrategias de comunicación para captar al mayor público posible, incluidos los menores de edad. Ante esta situación, ya de emergencia, es necesario que los estados en todos sus niveles generen instancias de control y mecanismos para impedir que la ludopatía se expanda en la población en general y fundamentalmente entre los grupos socialmente vulnerables.

Ante este evidente problema en diferentes provincias, la Ciudad Autónoma de Buenos Aires e inclusive el Gobierno Nacional empezaron a realizar campañas con el objetivo de concientizar y prevenir a la sociedad sobre el consumo problemático de apuestas online por parte de adolescentes. En nuestra ciudad se celebraron acuerdos con empresas privadas y organismos estatales para eliminar y bloquear contenido que promueve el juego ilegal. Positivo pero insuficiente ya que el problema no son solo los sitios ilegales, los adolescentes hoy, de distintas maneras, logran acceder a los sitios habilitados. Por su parte el gobierno Nacional lanzó la campaña "Cuando apostad al



juego siempre perdes" a través de la Secretaría de Niñez, Adolescencia y Familia, del Ministerio de Capital Humano; en este caso la campaña no está acompañada con ningún instrumento concreto que impida el acceso de menores a plataformas de apuestas virtuales.

La implementación de sistemas de verificación biométrica en plataformas de juegos virtuales para impedir que menores de edad puedan realizar apuestas en líneas es importante para impedir que la exposición temprana al juego genere efectos adversos en el desarrollo mental y emocional de los menores. La adicción al juego puede llevar a problemas de salud mental, como la ansiedad y la depresión, y problemas de comportamiento. También genera problemas financieros, tanto para el niño, niña o adolescente como para sus familias.

Este proyecto de Ley propone la instancia de verificación biométrica ya que esta tecnología tiene varios aspectos muy positivos tales como que las características biométricas, como las huellas dactilares, el reconocimiento facial, y el reconocimiento de voz son únicas para cada individuo. La autenticación biométrica es generalmente más rápida y conveniente que los métodos tradicionales, como contraseñas o tarjetas de identificación, a diferencia de las contraseñas, las características biométricas no necesitan ser recordadas, lo que elimina el riesgo de olvidarlas o perderlas y no es necesario llevar tarjetas o dispositivos físicos, lo que simplifica el proceso de autenticación y reduce el riesgo de pérdida o robo de estos elementos. Pero también tiene aspectos negativos, principalmente vinculados al mal uso de los datos personales de los usuarios. Es por esto que en la implementación y uso de la verificación biométrica se debe proteger el dato almacenado y el tráfico de este tal como lo indica la Ley 1845 de Protección de Datos personales de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Por todo lo expuesto solicito la aprobación del presente proyecto de Ley.

Firmado digitalmente por Juan Manuel Valdes
Fecha:02/08/2024 16:47:30
Legislador
Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires