



**PROYECTO DE LEY “MODIFICACIÓN A LA LEY N° 538, INCORPORACIÓN
DE DATOS BIOMÉTRICOS PARA LA REGISTRACIÓN DE USUARIOS,
PROHIBICIÓN DE PUBLICIDAD ENGAÑOSA”**

Art.1: Objeto: El presente proyecto de ley tiene como objeto la modificación de la ley N° 538, con la finalidad de imponer ciertas barreras de seguridad tendientes a garantizar el orden público, erradicar el juego ilegal y salvaguardar los derechos e integridad física y psicológica de los niños, niñas y adolescentes, como sujetos especialmente vulnerables, con riesgo de desarrollar trastornos adictivos sin sustancia, relacionados a la ludopatía digital.

Art. 2: Incorpórese el art 3.b bis, que quedara redactado de la siguiente manera:

En los juegos en línea, creados por la RESDI-2018-321-GCABA-LOTBA, se deberá validar la identidad mediante reconocimiento facial, en todos aquellos dispositivos que permitan la conectividad, para que los usuarios y/o responsables no solo puedan crear nuevo usuario y acceder a las plataformas de juegos en línea sino que además, realicen dicho reconocimiento cada vez que inicie sesión en la misma.

Los datos biométricos deben registrarse para una identificación más segura con el fin de evitar la utilización de documentación apócrifa y preservar la seguridad jurídica y patrimonial de las personas ajenas a la comisión de posibles fraudes.

Los usuarios y/o responsables alcanzados por la norma tendrán la obligación de registrar los datos biométricos ante la AFIP al amparo de lo dispuesto por la Resolución 2811 de dicho organismo, con el fin de evitar el uso indebido de estos.

Art. 3: Incorpórese el art. 12 bis, que quedara redactado de la siguiente manera,

En los juegos en línea creados por la RESDI -2018-LOTBA, quedará prohibido:

- a). Sugerir que la participación o consumo de juegos de apuestas online mejora el rendimiento físico o intelectual de las personas.
- b) Utilizar a personalidades destacadas del campo del conocimiento, entretenimiento, las artes o el deporte para la difusión del juego de apuestas on-line, en cualquiera de sus manifestaciones.

Art. 4: Incorpórese el art.12 ter, el cual quedará redactado de la siguiente manera.

- c) La publicidad en medios audiovisuales correspondiente a la jurisdicción de CABA sólo podrá realizarse en el horario de protección al menor de acuerdo al artículo N° 68 de la Ley N° 6.522.

Art. 5: Incorporase el art. 13 bis, el cual quedará redactado de la siguiente manera.

Queda prohibida la transferencia de bonos iniciales de promoción para aquellos nuevos usuarios.



FUNDAMENTOS

Sra. Presidenta:

Estamos inmersos en una época en la cual las conductas adictivas constituyen uno de los problemas de mayor trascendencia a los que se enfrenta la humanidad.

Las causas estructurales y conyunturales que están detrás de la aparición de este fenómeno son multidimensionales entre las cuales se encuentran las económicas-sociales, ambientales, de personalidad, mentales, entre otras.

Lo cierto es que, desde hace varios años se lo considera un problema de salud pública para lo cual se han generado diferentes marcos jurídicos como planes y programas de abordaje que año tras año deben incorporar nuevos recursos que posibiliten una atención actualizada y adecuada.

Tradicionalmente, el concepto de adicciones se refería, exclusivamente, al abuso de sustancias psicoactivas; sin embargo, en los últimos tiempos, el significado del término se ha ampliado, hasta abarcar otras conductas abusivas como el juego compulsivo; sobre todo cuando de la diversión simple, sana y del pasatiempo, que proporciona el juego, llega a convertirse en enfermedad. Estamos hablando de la ludopatía o juego patológico.

El Manual de Diagnóstico y Estadística de los Desórdenes Mentales que publica la Sociedad Americana de Psiquiatría (DSM IV) considera que se trata de un comportamiento lúdico desadaptativo, persistente y recurrente, que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional del individuo que la padece en ausencia de un episodio maniaco .

Quien la padece pierde su capacidad de autocontrol y le resulta difícil decir "No", siendo incapaz de aplazar el impulso o deseo por jugar.

La Clasificación Internacional de Enfermedades de la OMS (CIE-10) codifica al juego patológico en el rubro de los Desórdenes del Hábito y el Impulso, junto con la cleptomanía, la piromanía y la tricotilomanía.

Con la revolución tecnológica se ha difundido una nueva manera de jugar a través de plataformas on line. Naturalizada en el contexto de pandemia y de características ermitañas y sin entorno ni contexto se descubre una nueva forma que puede ser realizada a cada hora y en cualquier lugar, y que es de fácil acceso, alentando en muchos casos la construcción de un sistema de apuestas en línea.

Este recorrido puede afectar de diferentes formas a sus usuarios. Desde experimentar situaciones de uso y abuso, a la dependencia. El juego en línea se vuelve problemático



"2026 - Año del 30° Aniversario de la sanción de la Constitución de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires".

cuando se realiza en forma recurrente. Se llama ludopatía digital al impulso incontrolable por las apuestas o el azar a pesar de causar pérdidas económicas y consecuencias negativas para el propio enfermo como también a su entorno social y afectivo.

Se trata de una adicción que afecta a todas las clases sociales con mayor incidencia en la adolescencia, especialmente entre los varones.

Es en este momento, como lo mencionan muchos profesionales, cuando el juego pierde su esencia. Lo importante no es jugar sino obtener fácilmente recursos económicos de forma azarosa, posibilitando la pérdida del control del dinero como la dimensión temporal y, en muchas ocasiones, proponiéndose como "abrigo" que aleja de una realidad considerada tediosa e insatisfactoria.

En este sentido y cada vez, con mayor énfasis, desde la academia se mencionan los riesgos que pueden derivar de ellos y, con mucha preocupación, cuando involucran mayormente a los adolescentes, visibilizando así, al menos dos problemáticas: la falta de controles sobre dichos juegos y la opinión común de que son inofensivos.

Varias notas en medios periodísticos informan sobre este flagelo en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, encontrando que es una inquietud en aumento cuando la patología es descubierta y en ausencia de mecanismos claros que permitan su abordaje; a lo que se suma la situación de crisis que provoca en el entorno sociofamiliar en el que se mueve el enfermo. Por cada ludópata hay al menos un familiar que también sufre las consecuencias económicas y emocionales de la adicción.

Docentes, que comienzan a detectar este tipo de situaciones, afirman que una de las motivaciones principales, que tienen los adolescentes, de entrar en el sistema de apuestas virtual se relaciona con la posibilidad de obtener importantes sumas de dinero de una manera fácil y rápida, sin detectar peligro alguno.

Quizás estemos a las puertas de una muestra que permitiría corroborar un cambio de paradigma basado en la cultura del esfuerzo a través del trabajo que lleva a cumplir las expectativas sociales, a otro modelo en el que el esfuerzo pierde su valor central y en la carrera por alcanzarlas, el "vale todo", posibilita hasta poner en peligro la propia vida y la del entorno; sobre todo en aquellos casos en que, el cobro de las deudas generadas por apuestas, conllevan amenazas a la integridad física.

Débora Blanca, psicóloga especializada en ludopatía, sostiene que: "la adicción a los juegos en línea aumenta entre los adolescentes porque crecen los consumos diversos (alcohol, drogas, las pantallas, las redes sociales) y bajan las edades de inicio". Los profesionales



"2026 - Año del 30° Aniversario de la sanción de la Constitución de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires".

relatan que la edad de iniciación promedio es a los 15 años, pero psicólogas y psiquiatras especializadas en adicciones han recibido consultas por chicos de 12 años.

La modalidad de acceso a las plataformas de juego online comienza con la creación de un perfil falso con datos de la madre, del padre o de un tercero, usando por lo general, la tarjeta de crédito de un mayor. Con lo cual, en el caso de los menores de 18 años transgreden la ley usando datos y documentación falsa o de terceras personas.

La ludopatía produce una atracción que le conduce, de manera impulsiva y descontrolada, a jugar cantidades desmesuradas de dinero que por lo general termina perdiendo. Con el objeto de seguir jugando, se desata un sinfín de problemas que comienzan con la generación de deudas al no poder devolver préstamos. Ya no le es posible dejar de jugar pues el no hacerlo le provoca un estado de ansiedad que solo desaparecerá cuando vuelva a apostar. Ya no es la ganancia lo que ambiciona, es el juego en sí lo que persigue, a través de la sensación de apostar.

En este marco se hace necesario diseñar los mecanismos jurídicos e institucionales que permitan reducir y controlar los factores que contribuyen a que los niños, niñas y adolescentes se inicien en prácticas nocivas que ponen en riesgo su salud y bienestar; sobre todo debido a las tendencias que observan un crecimiento de las apuestas online para los próximos años gracias al elevado nivel de interconectividad.

En este sentido, el proyecto que se presenta busca restringir el acceso al juego a niños, niñas y adolescentes menores de 18 años de edad generando un filtro biométrico: para la creación del usuario y su validación cada vez que se quiera iniciar una nueva sesión, en las diferentes plataformas de juegos. Esto imposibilitaría que niños, niñas y adolescentes puedan acceder a las mismas.

Por otro lado, al imponer la prohibición de otorgamiento de bonos iniciales, lo que se pretende es no incentivar el acceso a plataformas de juego online a través de estímulos económicos que se presentan como gratuitos o de fácil adquisición.

Por último y no menos importante, se torna necesario limitar la publicidad engañosa, como lo es la estimulación visual a la que estamos expuestos cada vez más en nuestro uso cotidiano de redes de comunicación. Sin darse cuenta, las personas son objeto de un sinnúmero de anuncios que provocan que entren a páginas de juegos de azar y a casas de apuestas y quizás, con mayor predisposición si quienes se muestran como anfitriones son personalidades destacadas del campo del conocimiento, entretenimiento, las artes o el deporte.



"2026 - Año del 30° Aniversario de la sanción de la Constitución de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires".

Por todo lo expuesto, solicito a mis pares el acompañamiento en este proyecto cuyo espíritu es resguardar el interés superior del niño tal como queda establecido en el Artículo N° 3 de la Convención sobre los Derechos del Niño, de rango constitucional para nuestro país.