



PROYECTO DE LEY

REGULACIÓN Y PREVENCIÓN DE LA CIBERLUDOPATÍA INFANTOJUVENIL

Capítulo I

Disposiciones generales

Artículo 1°.- Objeto. La presente ley tiene por objeto establecer un marco regulatorio integral para la identificación, prevención, concientización y abordaje de la ciberludopatía infantojuvenil, así como disponer medidas de control y persecución de las agencias o plataformas de juego en línea ilegales, en el ámbito de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Art. 2°.- Definiciones. A los efectos de la presente ley se entiende por:

- a) Ciberludopatía infantojuvenil: Patrón de comportamiento problemático o compulsivo de niños, niñas y adolescentes caracterizado por la participación persistente o recurrente en agencias o plataformas de juego "en línea". También se conoce como ludopatía en línea o adicción al juego en línea.
- b) Agencias o plataformas de juego "en línea": a la persona humana o jurídica titular de una plataforma de "juegos en línea" que, mediante la utilización de máquinas, instrumentos o soportes, de cualquier tipo o tecnología, realiza la comercialización y/o distribución y/o expendio conforme lo establecido en la Ley N° 538 (texto consolidado por Ley N° 6.017) cualquier juego en línea de: azar y/o destreza; apuestas deportivas; apuestas juegos virtuales y apuestas eventos no deportivos. Se puede identificar los mismos por el dominio *.bet.ar*.
- c) Juegos "en línea" de azar y/o destreza: Son aquellos en los que existe un componente de aleatoriedad, azar y/o destreza y en los que se arriesguen cantidades de dinero u objetos susceptibles de apreciación pecuniaria. También pueden denominarse casinos en línea o casinos online.
- d) Apuestas deportivas: son el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos, incluidos en los programas previamente establecidos, o sobre hechos o actividades deportivas que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones.
- e) Sistema de Identificación Digital (SID): Plataforma de identificación desarrollada íntegramente por el Estado que permite validar la identidad de manera remota y en tiempo real, mediante mecanismos de autenticación biométrica u otros medios seguros.

Art. 3°.- Autoridad de aplicación. La Autoridad de Aplicación de la presente Ley será designada por el Poder Ejecutivo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.



Capítulo II

Programa Integral de Prevención y Concientización de la ciberludopatía infantojuvenil

Art. 4°.- Programa Integral. La autoridad de aplicación deberá elaborar y ejecutar un Programa de Prevención y Concientización de la Ciberludopatía Infantojuvenil, orientado a reducir factores de riesgo, prevenir el acceso temprano a plataformas de juego en línea y promover entornos digitales seguros. Para ello deberá llevar adelante un diagnóstico respecto de la percepción, prevalencia y composición epidemiológica de la ciberludopatía en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires que será el sustento para el diseño, implementación y evaluación de las políticas públicas previstas en la presente ley. Dicho diagnóstico deberá actualizarse periódicamente conforme a la metodología aprobada por la Dirección de Censos y Estadísticas del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires o el organismo que en el futuro lo reemplace.

Art. 5°.- Programa educativo. Se crea, en el marco del Programa Integral previsto en el artículo anterior, el Programa de Prevención de la Ciberludopatía en el ámbito educativo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Los objetivos del Programa son:

- a) Prevenir la ciberludopatía y otras conductas de riesgo vinculadas al juego y las apuestas en línea, de conformidad con lo establecido en la Ley N° 6.330
- b) Brindar herramientas de capacitación a docentes y personal no docente para la detección temprana y el abordaje de situaciones problemáticas vinculadas al juego en línea;
- c) Ofrecer orientación y acompañamiento a familias y entornos afectivos;
- d) Elaborar un protocolo de atención para la prevención, la derivación y el seguimiento de casos detectados en el ámbito escolar.

El Programa será destinado a los estudiantes de los niveles obligatorios de educación, de gestión pública y privada, así como a docentes, personal no docente, y familias.

Art. 6°.- Campaña de concientización. La autoridad de aplicación, en coordinación con organismos intervinientes que considere necesarios, deberá diseñar e implementar campañas de prevención y concientización sobre la ciberludopatía infantojuvenil, dirigidas especialmente a estudiantes del nivel medio de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, orientadas a:

- a) Visibilizar los riesgos asociados al juego y las apuestas en línea;
- b) Promover el uso responsable de tecnologías digitales;

- c) Difundir los canales de orientación y asistencia disponibles en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Art. 7°.- Restricción de acceso. La autoridad de aplicación y/o el organismo interviniente que la autoridad de aplicación disponga, deberá bloquear el acceso a agencias o plataformas de juego en línea, sean estas legales o ilegales, dentro de la red WiFi de todos los establecimientos educativos de gestión pública de la Ciudad.

Capítulo III

Responsabilidad de las agencias o plataformas de juego en línea

Art. 8°.- Acceso. Para el acceso y utilización de plataformas de juegos en línea, los usuarios y usuarias deberán declarar ser mayores de dieciocho (18) años en carácter de declaración jurada, conforme los mecanismos que establezca su reglamentación.

Art. 9°.- Identificación digital obligatoria. Las agencias o plataformas de juego en línea deberán implementar un sistema de validación de identidad mediante el Sistema de Identificación Digital (SID) o el que en el futuro lo reemplace, a fin de validar de forma fehaciente la identidad y mayoría de edad de los usuarios y usuarias.

La verificación será obligatoria, como mínimo, para:

- a) La creación y validación del registro de usuario;
- b) El ingreso de dinero a la plataforma;
- c) El egreso o retiro de dinero de la plataforma.

Art. 10.- Registro de operaciones. Las agencias o plataformas de juego en línea deberán mantener un registro actualizado y trazable de los procesos de identificación, registro y de las operaciones de ingreso y egreso de dinero realizadas por los usuarios, el cual deberá a disposición de la autoridad de aplicación, conforme lo determine la reglamentación.

Art. 11.- Protección de datos. El tratamiento de los datos personales y de identificación recopilados en virtud de la presente ley, deberá ajustarse a lo dispuesto por la Ley N° 1.845 de Protección de Datos Personales (T.C. por Ley N° 6.017).

Las agencias o plataformas de juego en línea deberán garantizar la seguridad, confidencialidad y uso adecuado de la información, adoptando las medidas técnicas y organizativas necesarias para prevenir accesos no autorizados, alteraciones o tratamientos indebidos.



Capítulo IV

Prohibiciones

Art. 12.- Publicidad de apuestas ilegales. Se prohíbe en el ámbito de la Ciudad de Buenos Aires realizar acciones o prestar servicios de publicidad y/o promoción cuyo objetivo o efecto, directo o indirecto, sea la promoción de las apuestas en sitios y plataformas ilegales de juegos digitales, casinos en línea, apuestas deportivas y/o juegos de azar a través de aplicaciones móviles o web ilegales.

Art. 13.- Multas a la publicidad de plataformas de juego ilegales. Las personas físicas o jurídicas que realicen publicidad de plataformas de juegos digitales, casinos en línea, apuestas deportivas y/o juegos de azar a través de aplicaciones móviles o web ilegales, así como otras actividades prohibidas, serán susceptibles de recibir las sanciones previstas en el Capítulo V de la Ley 1.472, según corresponda.

Art. 14.- Incorporar el artículo 135 bis al Capítulo Único "Juego de apuestas" del Título V "Juego de apuestas" del Libro II "Contravenciones" del Anexo A de la Ley N° 1.472 - Código Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley N° 6.588), el que quedará redactado de la siguiente manera:

Artículo 135 bis: Queda estrictamente prohibida la participación de personas menores de dieciocho (18) años en cualquier modalidad de apuesta o juego de azar, sin excepción.

Toda persona humana o jurídica que promueva, facilite, comercialice o permita el acceso de personas menores de dieciocho (18) años a dichos juegos será pasible de una multa de quinientas mil (500.000) a un millón (1.000.000) de Unidades Fijas (UF).

Cuando la actividad se realice sin la debida licencia, autorización o habilitación, o en exceso de los límites otorgados, la multa podrá elevarse hasta el doble del máximo previsto.

Art. 15.- Incorporar el artículo 135 ter al Capítulo Único "Juego de apuestas" del Título V "Juego de apuestas" del Libro II "Contravenciones" del Anexo A de la Ley N° 1.472 - Código Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley N° 6.588), el que quedará redactado de la siguiente manera:

Artículo 135 ter: Se prohíbe a las entidades financieras y a los Proveedores de Servicios de Pago efectuar transferencias de dinero, a través de billeteras virtuales u otros medios digitales, desde cuentas vinculadas a personas menores de dieciocho (18) años con domicilio en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires hacia cuentas asociadas a agencias o plataformas de juego en línea.



A los efectos del presente artículo, se entiende por agencias o plataformas de juego en línea aquellas que realicen sorteos, apuestas o juegos, por cualquier medio -mecánico, electromecánico, electrónico, informático o similar- en los que se prometan premios en dinero, bienes o valores y cuyo resultado dependa total o preponderantemente del azar o la destreza.

El incumplimiento de lo dispuesto será sancionado con multa de quinientas mil (500.000) a un millón (1.000.000) de unidades fijas.

Art. 16.- Incorporar el artículo 135 quater al Capítulo Único "Juego de apuestas" del Título V "Juego de apuestas" del Libro II "Contravenciones" del Anexo A de la Ley N° 1.472 - Código Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley N° 6.588), el que quedará redactado de la siguiente manera:

Artículo 135 quater: Los Proveedores de Servicios de Pago que administren billeteras virtuales vinculadas a personas menores de dieciocho (18) años deberán implementar, a elección del adulto responsable que haya autorizado la cuenta, mecanismos de notificación previa o autorización expresa respecto de cada operación de compra o transferencia de fondos realizada por el menor en el ámbito de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

El incumplimiento de lo dispuesto en el presente artículo será sancionado con multa de quinientas mil (500.000) a un millón (1.000.000) de unidades fijas.

Art. 17.- Incorporar el artículo 138 Bis al Capítulo Único "Juego de apuestas" del Título V "Juego de apuestas" del Libro II "Contravenciones" del Anexo A de la Ley N° 1.472 - Código Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley N° 6.588), el que quedará redactado de la siguiente manera:

Artículo 138 bis: Leyenda de prevención obligatoria en publicidad. Toda publicidad de juegos de apuestas deberá incluir, en forma destacada y en lugar visible, la leyenda "EL JUEGO ES PERJUDICIAL PARA VOS Y TU FAMILIA" y el isologotipo "+18".

Asimismo, deberá consignar el canal de comunicación para la orientación y asistencia a personas afectadas por el juego patológico que determine la autoridad de aplicación.

La autoridad de aplicación establecerá las condiciones, formatos y modalidades de inclusión de dichas leyendas, pudiendo disponer su modificación o sustitución por otras que resulten compatibles con la estrategia de prevención definida.

El incumplimiento de lo dispuesto en el presente artículo será sancionado conforme lo previsto en el artículo precedente.



Capítulo V

Disposiciones finales

Art. 18.- Cláusula transitoria. Las agencias o plataformas de juego en línea que operen en el ámbito de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires deberán adecuar sus sistemas, procedimientos y mecanismos de control a las disposiciones establecidas en la presente ley, dentro del plazo máximo de dos (2) años, contado a partir de su entrada en vigencia.

Art. 19.- Se comunique, etc.



FUNDAMENTOS

Señora Presidente:

El presente proyecto de ley tiene por finalidad establecer un marco normativo integral para la identificación, prevención, concientización y abordaje de la ciberludopatía infantojuvenil en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, y disponer medidas de mayor control sobre las agencias o plataformas de juego en línea, tal como se prevé en el articulado.

Esta iniciativa se inscribe en una línea de trabajo sostenida. En 2024 presentamos por primera vez un proyecto orientado a visibilizar y prevenir la problemática del juego y las apuestas en línea entre adolescentes. Desde entonces, el fenómeno no se estabilizó: se expandió, se volvió más accesible y se naturalizó en la vida cotidiana de las y los jóvenes, al ritmo de una publicidad omnipresente y de medios de pago digitales que hacen que apostar sea cada vez más fácil.

La evidencia reciente confirma la magnitud del problema. UNICEF, a través de su estudio *Kids Online Argentina* (2025), advierte que aproximadamente uno de cada cuatro adolescentes apostó dinero en línea alguna vez, con edades de inicio tempranas y con una fuerte asociación al acceso a billeteras virtuales y a apuestas vinculadas al deporte. En el mismo sentido, UNICEF señala que una parte importante de adolescentes conoce plataformas de apuestas online y que la práctica circula fuertemente por vínculos cercanos y grupos de pares.

A esta radiografía se suma un dato especialmente relevante: la facilidad de acceso de menores a plataformas ilegales. Según una nota publicada por la Universidad de San Andrés, las plataformas legales operan bajo regulación y se identifican por dominios “.bet.ar”, pero la mayoría de los adolescentes accede a plataformas ilegales, con escaso o nulo monitoreo de edad y sin controles efectivos. En esa misma línea, un documento de UNICEF registra una exposición muy alta: ocho de cada diez jóvenes reconocieron haber ingresado a sitios de este tipo en el último año o conocer a alguien que lo haya hecho, y un 37% señaló hacerlo “muy seguido o todos los días”. Asimismo, se menciona el informe *Apostar no es un juego*, basado en casi 10.000 encuestas a jóvenes de 15 a 29 años, donde se observa un reclamo social consistente: 42% cree que deberían existir controles más estrictos de acceso.

Desde la salud infantil, la Sociedad Argentina de Pediatría advierte que estas dinámicas se integran a un cuadro más amplio de consumos problemáticos en entornos digitales y define la ludopatía digital como un impulso difícil de controlar pese a sus consecuencias negativas. También enumera señales de alerta frecuentes como irritabilidad, alteraciones del sueño, deterioro escolar, cambios conductuales y mentiras vinculadas al tiempo o al



dinero, y refuerza la necesidad de prevención, detección temprana y acompañamiento, especialmente en familias y escuelas.

Asimismo, la nota de la Universidad de San Andrés aporta un indicador local de demanda asistencial que no puede ignorarse: el Hospital General de Agudos Teodoro Álvarez atiende actualmente a alrededor de veinte adolescentes y jóvenes, con consultas principalmente de varones de 16 a 23 años, siendo las apuestas online el motivo principal, y con casos que llegan cuando el daño ya está hecho, con deudas y deterioro escolar y de los vínculos.

Frente a este escenario, las campañas de concientización son necesarias, pero no suficientes. La realidad muestra que el acceso es inmediato, el diseño es persuasivo y el dinero circula sin barreras. Por eso, el proyecto propone una respuesta integral que actúa sobre los puntos críticos del problema: conocimiento y evidencia, prevención y detección temprana, controles tecnológicos y control del flujo financiero. En primer lugar, se establece la realización de un diagnóstico epidemiológico periódico como base para políticas públicas sostenidas y evaluables. En segundo lugar, se crea un programa específico en el ámbito educativo, con herramientas de formación docente, orientación a familias y protocolos de actuación, y se incorpora el bloqueo de acceso a plataformas de apuestas en la red WiFi de establecimientos educativos públicos. En tercer lugar, se avanza con medidas regulatorias efectivas: se establece un mecanismo de validación fehaciente de identidad a través del Sistema de Identificación Digital (SID), y se incorporan reglas sobre operaciones de ingreso y egreso de dinero, incluyendo restricciones y controles para evitar transferencias desde cuentas vinculadas a menores hacia plataformas de juego.

Asimismo, la iniciativa refuerza el marco de prohibiciones y sanciones, incluyendo normas específicas sobre promoción de apuestas ilegales y modificaciones en el Código Contravencional para sancionar la facilitación del acceso de menores y establecer advertencias obligatorias en publicidad.

Es por todo lo expuesto que solicito a mis pares la aprobación del presente proyecto de ley.