



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

SANCIONA CON FUERZA DE

LEY:

“PREVENCIÓN DEL JUEGO PATOLÓGICO EN LÍNEA EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES”

Artículo 1.- La presente ley tiene por objeto establecer un marco normativo para la Prevención del juego patológico en línea en niños, niñas y adolescentes.

Artículo 2.- A los efectos de la presente ley se entiende por:

a) Juego patológico en línea: patrón de comportamiento de niños, niñas y adolescentes de compra de cajas de botín y juego de apuestas persistente o recurrente que se realiza principalmente a través de internet.

b) Cajas de botín o loot boxes: Elementos que se encuentran en aplicaciones en línea que contienen recompensas virtuales aleatorias que los jugadores pueden adquirir o desbloquear.

c) Juego de apuestas en línea: juegos de azar y/o destreza, apuestas deportivas, apuestas en juegos virtuales y apuestas en eventos no deportivos realizados mediante la utilización de plataformas de juegos en línea.

d) Sistema de Identidad Digital (SID): Plataforma desarrollada íntegramente por el Estado que permite validar la identidad a distancia y en tiempo real con el RENAPER mediante factores de autenticación biométrica

Artículo 3.- La presente ley será de aplicación obligatoria en todo el territorio de la Provincia de Santa Fe, abarcando las personas físicas y/o jurídicas que operen dentro de la provincia, según Ley 14.235 que regula la actividad del juego en línea dentro de nuestra provincia.

Artículo 4.- La presente Ley tiene como finalidad:

- 2024-

a) Promover la aplicación de medidas preventivas y disuasorias del juego patológico en línea en los jóvenes.

b) Concientizar sobre la problemática del juego patológico en línea en todos los niveles educativos .

Artículo 5.- La autoridad de aplicación de la presente ley será la Caja de Asistencia Social Lotería de Santa Fe o quien el organismo que en un futuro lo reemplace.

CAPÍTULO 2 – PROGRAMA DE CONCIENTIZACIÓN Y PREVENCIÓN

Artículo 6.- La autoridad de aplicación deberá elaborar un programa específico cuyo objetivo será la concientización y prevención del juego patológico en niños, niñas y adolescentes.

Artículo 7.- Será necesaria la identificación digital a través del SID en las plataformas de juegos de azar y apuestas en línea contenido en la Ley 14.235 para:

- a) La creación del registro.
- b) Ingreso y egreso de dinero.

Artículo 8.- Restringir el acceso de internet a servidores de apuestas online en establecimientos educativos y de acceso público para su disuasión.

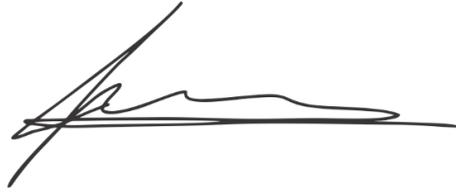
CAPÍTULO 3 – RESPONSABILIDAD DE LAS PERSONAS CON TÍTULO HABILITANTE

Artículo 9.- Las personas con título habilitante de juego en línea deberán incorporar sistema de identidad digital (SID) en sus procesos de registro y para el ingreso y egreso de dinero por parte del usuario.

Artículo 10. - Los datos de identificación recopilados estarán sujetos a las leyes de protección de datos personales según la Ley Nacional N° 25.326. Las Agencias de juego en línea deberán garantizar la seguridad y confidencialidad de esta información en todo momento.

Artículo 11.- Se establece el plazo de un año (1), a partir de la entrada en vigencia de la presente ley para que las plataformas de juegos en línea se adecuen a esta nueva normativa.

Artículo 12.- Comuníquese al poder Ejecutivo.

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of fluid, overlapping strokes that form a stylized representation of the name 'Juan Domingo Argañaraz'.

Juan Domingo Argañaraz
Diputado Provincial

FUNDAMENTOS

Señor Presidente:

El juego patológico, o adicción al juego de azar, conocido como “LUDOPATÍA” representa una preocupación creciente en la sociedad contemporánea, particularmente entre los segmentos más jóvenes de la población.

Los niños y adolescentes son cada vez más susceptibles a desarrollar este trastorno del juego debido a la accesibilidad y la promoción generalizada de juegos y juegos de azar en diversas plataformas y entornos digitales.

El juego patológico en los jóvenes no solo afecta la salud mental y el bienestar emocional, sino que también conlleva consecuencias adversas en su desarrollo cognitivo, emocional y sociocultural. Esta adicción puede generar problemas graves en el rendimiento escolar, la integridad familiar y las relaciones interpersonales de los menores.

Es importante destacar que existen leyes y regulaciones a nivel nacional que protegen a los menores de edad en relación con los juegos de azar. Por ejemplo, la Ley Nacional N° 26.522 establece limitaciones para la publicidad del juego y prohíbe su difusión dirigida a menores, como también el Código Civil y Comercial establece las responsabilidades parentales en cuanto a la educación y formación de sus hijos, así como su obligación de velar por su bienestar físico y emocional. En este sentido, se incluyen disposiciones específicas para prevenir y tratar problemas relacionados con adicciones, como la ludopatía.

En el ámbito legislativo, tenemos el imperativo legal de proteger los derechos fundamentales de niñas, niños, y adolescentes incluido el derecho a un desarrollo saludable y libre de influencias nocivas.

Para ello, resulta necesario implementar medidas eficaces como la presente Ley para prevenir y mitigar los efectos perjudiciales asociados con el juego compulsivo en los sectores más jóvenes de la sociedad, garantizando así un entorno seguro y propicio para el crecimiento y la educación.

Las niñas, niños y adolescentes son particularmente permeables a la publicidad persuasiva y manipuladora, lo que puede llevarlos a tomar decisiones poco informadas sobre juegos en línea ya que perciben estas actividades como un ocio normalizado y aceptado, compatible con interactuar entre amigos, ir al cine, etc.

Para esta franja etaria, es difícil ser consciente de los riesgos, como son la adicción o las pérdidas económicas, dado que en un principio lo consideran una forma de diversión o un acto grupal.

El uso cotidiano de dispositivos les permite acceder con facilidad a juegos y juegos de apuestas en línea en cualquier momento del día. Esto facilita que se genere de manera vertiginosa el hábito de apostar. Es menester establecer mecanismos de detección temprana y de intervención oportuna para identificar y brindar apoyo a las niñas, niños y adolescentes en riesgo o afectados por esta problemática.

Por ello, este proyecto propone la implementación de un marco legal integral que aborde la problemática del juego compulsivo, mediante la implementación de una campaña educativa, estableciendo medidas preventivas, regulatorias y de intervención que salvaguarden los derechos y el bienestar de las niñas, niños y adolescentes.

Por todo lo expuesto, solicito a mis pares el acompañamiento y aprobación de la presente iniciativa.

A handwritten signature in black ink, consisting of several fluid, overlapping strokes that form a stylized representation of the name 'Juan Domingo Argañaraz'.

Juan Domingo Argañaraz
Diputado Provincial