



## PROYECTO DE LEY

### EL SENADO Y LA HONORABLE CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES SANCIONAN CON FUERZA DE

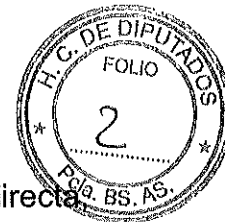
#### LEY

**Artículo 1.- Objeto.** Esta ley tiene por fin establecer un marco regulatorio integral para la identificación, prevención, y mitigación de la ciberludopatía, a través del desarrollo y la implementación de herramientas específicas.

**Artículo 2.- Ámbito de aplicación.** Las disposiciones de esta ley se aplicarán en toda la provincia de Buenos Aires, abarcando todas las entidades y personas humanas o jurídicas que operen dentro de su jurisdicción y alcanzarán tanto las actividades de publicidad, promoción o fidelización practicada por:

- a) Las empresas autorizadas para prestar el servicio de juego online conforme la Ley N° 15.079, conforme los límites de su autorización;
- b) Las empresas que tengan operaciones administrativas, económicas o tengan establecimiento en la provincia de Buenos Aires;
- c) Las personas humanas o jurídicas con domicilio o residencia efectiva en la provincia de Buenos Aires; y
- d) Las empresas que exploten agencias de juego no autorizadas conforme la Ley N° 15.079, que practiquen la oferta del servicio de juegos de apuesta en línea a ciudadanos con domicilio en la provincia de Buenos Aires.

**Artículo 3.-** Prohíbese a los sujetos alcanzados por el artículo 2, en todo el ámbito de la provincia de Buenos Aires, realizar acciones o prestar servicios de publicidad y/o promoción respecto de cualquier producto o servicio de juego on line por fuera de los establecimientos y/o agencias o plataformas de juego en línea habilitadas por



la autoridad de aplicación. Dicha prohibición incluye toda acción, directa o indirecta de fidelización.

A los efectos de esta Ley se entenderá por acciones de fidelización todas aquellas consistentes en la entrega de beneficios a la experiencia de juego o bienes susceptibles de valoración económica, durante el ejercicio de actividades de publicidad o campañas de promoción, ya sean ejecutadas directamente por las entidades operadoras de juegos de apuestas en línea o a través de terceros, cuyo propósito es incentivar la permanencia, lealtad, y aumento en la frecuencia y volumen de participación de los usuarios en actividades de juego de apuestas.

**Artículo 4.- Planificación.** La Autoridad de aplicación procederá a elaborar el Plan Estratégico de Prevención de la Ciberludopatía. Para ello, deberá elaborar un diagnóstico respecto de la percepción, prevalencia y composición epidemiológica de ciberludopatía en la provincia de Buenos Aires que será el sustento para la implementación de las políticas públicas. Dicho diagnóstico deberá actualizarse periódicamente conforme la metodología aprobada por la Dirección de Estadísticas de la provincia de Buenos Aires.

A partir del diagnóstico elaborado, la Autoridad de aplicación debe diseñar un Plan Estratégico interministerial e interdisciplinario para proceder a un abordaje integral, teniendo como ejes la prevención, la asistencia, el fortalecimiento de los espacios territoriales y las herramientas comunitarias y normativas para prevenir la ciberludopatía.

**Artículo 5.- Incumplimiento.** Las personas humanas o jurídicas que incumplan con lo dispuesto por la presente Ley, serán incorporadas al listado público de incumplimiento que será confeccionado y actualizado por la Autoridad de aplicación. El mismo será accesible desde la página web del Gobierno de la provincia de Buenos Aires, otorgando suficiente difusión del mismo.

**Artículo 6.- Sanciones** -. Quien realice actos de promoción o publicidad cuyo objetivo o efecto, directo o indirecto, sea la promoción de la ciberludopatía en las formas dispuestas por el artículo 3, será sancionado/a con multa de cien mil (\$100.000) a quinientos mil (\$500.000) pesos, actualizable anualmente por la autoridad de aplicación.



Provincia de Buenos Aires  
Honorable Cámara de Diputados

En caso de que la comisión de la conducta descripta precedentemente se realice con la cooperación de menores de dieciocho (18) años de edad o de funcionarios/as públicos con poder decisorio, se aplicará multa de quinientos mil (\$ 500.000) a un millón (\$1.000.000) de pesos, actualizable anualmente por la autoridad de aplicación.

En los casos en que la promoción o publicidad sea ejercida por parte de un influencer, será sancionado/a con multa equivalente al doble de lo obtenido en contraprestación por la publicidad o promoción ejercida. Cuando, por la naturaleza de la plataforma y el contenido producido por el influencer sea dirigido con prominencia a niños, niñas o adolescentes, aún respecto de la promoción o publicidad de actividades de juego de apuestas en línea habilitados, la multa será de hasta tres veces de lo obtenido en contraprestación por la publicidad o promoción ejercida.

Se entiende por influencer aquella persona que, mediante el uso de plataformas digitales, redes sociales o medios tradicionales de comunicación, ejerce un grado significativo de influencia sobre una audiencia amplia y diversificada, logrando impactar en las decisiones de consumo, opiniones y comportamientos de sus seguidores.

**Artículo 7.-**La autoridad de aplicación será designada por el Poder Ejecutivo por medio de la reglamentación, la que deberá efectuarse en el plazo de noventa días.

**Artículo 8.-** Comuníquese al Poder Ejecutivo.



MARICEL ETCHEOIN MORO  
Diputada Provincial  
Bloque Coalición Cívica



Provincia de Buenos Aires  
Honorable Cámara de Diputados

## FUNDAMENTOS

Señor Presidente:

El presente proyecto tiene por fin principal prevenir la ciberludopatía.

La misma ha sido definida como la adicción comportamental consistente en conductas excesivas en relación con el juego en línea o modalidades de gamificación de actividades de apuestas en línea. Las conductas se caracterizan por la tendencia irreprimible y continuada a la repetición de una conducta perjudicial para la persona que la presenta o también para su entorno familiar, social y laboral directo, por la incapacidad de controlarla y por el mantenimiento de la conducta a pesar de sus consecuencias perjudiciales.

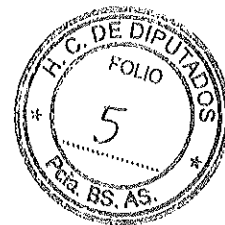
Asimismo, ha sido definida por la Real Academia Española como la adicción patológica a los juegos electrónicos o de azar, es un riesgo que en la actualidad está a un "click" y que se debe prevenir.

El juego virtual genera una adicción aún más rápida. Si las máquinas físicas normalmente se desarrolla esta patología en 5 años, se estima que el juego virtual tan solo necesita 2 años para captar a la persona.

El crecimiento de las plataformas de juego on line trajo consigo una serie de desafíos y peligros.

Para prevenir ello, se proponen una serie de medidas o herramientas a los fines de evitar este tipo de conductas adictivas que golpean, fundamentalmente, a los más jóvenes como así también a las personas de escasos recursos, todo ellos convertidos en blanco fácil de los depredadores al prometerles dinero fácil que no es tal.

Así, por la presente, se prohíbe la publicidad o promoción de las actividades de juego on line por fuera de los establecimientos o plataformas digitales autorizadas por la autoridad de aplicación como así también las denominadas acciones de fidelización.



Provincia de Buenos Aires  
Honorable Cámara de Diputados

Se estatuyen sanciones para quienes ejerzan tales conductas, incumpliendo la normativa. Agravando las mismas para el caso de efectivizarse con la cooperación de menores, funcionarios públicos o los denominados "influencers".

Asimismo, se propone crear un Plan estratégico de prevención de la ciberludopatía a los fines de continuar elaborando políticas públicas dirigidas a tal fin.

Las empresas de juego online, conocedoras de las posibilidades de mercado del juego virtual, despliegan todo su arsenal en técnicas de neuromarketing agresivo. Sabedoras del negocio que supone la fidelización y la perpetuidad de los usuarios que utilicen la plataforma online.

Es imperioso abordar esta problemática que trae como graves consecuencias los pensamientos obsesivos, cambios de humor, afectación de las relaciones sociales y laborales, evasión de los problemas diarios, percepción alterada de la realidad, entre tantos otros.

Como han afirmado especialistas en la materia, en el juego siempre se pierde por lo que es necesaria la acción colectiva, tomar medidas con carácter de fuerza legal a los fines de enfrentar este fenómeno creciente que tanto daño provoca en distintos estamentos de nuestra sociedad. Es por todo ello, que solicito a mis pares me acompañen en la aprobación del presente proyecto.

A handwritten signature in black ink, consisting of a long, sweeping horizontal line that curves upwards at the end.

MARICEL ETCHEGOIN MORO  
Diputada Provincial  
Bloque Coalición Cívica