



LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE CÓRDOBA

SANCIONA CON FUERZA DE

LEY

MODIFICACIÓN DE LA LEY 10.793 DEL JUEGO EN LINEA

ARTÍCULO 1.- Modifíquese el artículo 14 de la Ley 10.793 del Juego en Línea , modificando el inciso d e incorporando el inciso c, el que quedará redactado de la siguiente manera:” Registro de Jugadores. Los Licenciarios sólo pueden recibir apuestas de las personas que figuran inscriptas como clientes en su Registro de Jugadores. El Registro debe contener: a)Nombre y Apellido del Jugador, b)Tipo y Número de Documento, c) Registro de datos biométricos, d)Dirección donde se domicilia el jugador, localidad, código postal y e) Toda otra información que se establezca por vía reglamentaria...”

ARTÍCULO 2.- Modifíquese el artículo 20 de la ley 10.793, quedando redactado de la siguiente manera: Publicidad y Promoción de las actividades de Juego: Queda prohibida la publicidad, patrocinio o promoción, bajo cualquier modalidad de los juegos de azar, incluidos en la presente ley, aún cuando tengan habilitaciones previas de la Lotería para presentarse en medios publicitarios.

ARTÍCULO 3.- Incorpórese a la Ley 10.793 el artículo 20 bis, que quedará redactado de la siguiente manera

. Campañas de Prevención de la Ludopatía: Se solicita al Poder Ejecutivo la realización de campañas de prevención acerca de los perjuicios que ocasiona el juego compulsivo en las personas, como así también, la implementación de talleres y jornadas de concientización y sensibilización en las instituciones educativas sobre educación digital y uso responsable, creativo, seguro, crítico y saludable de internet. Cyberbullying, grooming, violencia de género digital, retos virales peligrosos y demás riesgos y formas de violencia que van mutando con el avance de la Inteligencia Artificial.

ARTÍCULO 4.- Modifíquese el artículo 21 de la Ley 10.793, quedando redactado de la siguiente manera: Destino del Canon: El canon obtenido de licencias otorgadas, provenientes de la explotación de juegos en línea en la Provincia de Córdoba, será considerado un recurso afectado en su mitad, a la implementación de Programas de Prevención de la Ludopatía y formación de conciencia responsable respecto al juego en escuelas secundarias, y en su otra mitad, al financiamiento de programas sociales, a cuyo efecto el Ministerio de Finanzas de la Provincia debe darle el correspondiente reflejo presupuestario.

ARTÍCULO 5.- De forma. Comuníquese al Poder Ejecutivo.

FUNDAMENTOS

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define a la “Ludopatía” como la enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo basado en la resistencia a impulsos de jugar apostando dinero. La misma, reconoce la ludopatía como una enfermedad emocional que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece. Según las estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Provincia de Buenos Aires, el 30% de la población mundial mantiene algún tipo de vinculación con el juego, y dentro de ese porcentaje el 95% corresponde a personas que lo hacen recreativamente, el 3,5% son jugadores problemáticos y el 1,5% compulsivos. En la Argentina, hay unas 19 millones de personas que juegan asiduamente, mientras que 7 de cada 100 argentinos pueden ser considerados adictos.

En la Provincia de Córdoba, el 29 de diciembre del 2021 se sancionó la Ley N° 10.793 que regula el juego online, la cual entró en vigencia el 21 de noviembre del 2023. Desde dicha fecha hasta el momento, ya hay 15.608 jugadores registrados en plataformas de juegos legales, quienes de acuerdo con las estimaciones apostaron en siete días 149,1 millones de pesos.

Las apuestas en línea son un fenómeno en crecimiento entre los niños, niñas y adolescentes. Es por ello, que esta modificación de la mencionada ley, tiene por objetivo establecer todos los mecanismos necesarios para limitar el acceso de menores de edad a las apuestas y juegos online. Los adolescentes, debido a su naturaleza curiosa y su menor capacidad para resistir a las tentaciones, son especialmente vulnerables a los riesgos asociados con el juego. Ello genera una creciente preocupación por parte de padres, docentes, psicólogos y psicopedagogos. Especialistas en adicciones aseguran que la edad de iniciación promedio es a los 14 años, pero debido al crecimiento del alcance de las apuestas online, comienzan a los 12 años. Los niños, niñas y adolescentes crean un perfil falso recurriendo para ello a los datos de la madre, el padre o de alguna persona mayor de edad y utilizan billeteras virtuales, para hacer sus apuestas, con dinero que posiblemente haya sido entregado por sus padres y destinado a cubrir diversos gastos del niño, niña y adolescente. Los exiguos límites para poder acceder al juego online, la posibilidad de pagar a través de billeteras virtuales y el nulo control sobre quiénes acceden a estos links, generan más atracción entre los jóvenes y preocupación de los adultos responsables. Frente a ello, se deben interponer todos los medios adecuados para la prevención y tratamiento de la enfermedad del juego en los adolescentes, adoptando todas las medidas adecuadas para asegurar en los mismos, el goce de una salud plena, en consonancia con los estándares internacionales y particular con lo normado por el art. 3 de la Convención Internacional de los Derechos del Niños –incorporada en nuestra CN-, que establece el “interés superior del niño” como consideración especial a la que siempre se debe atender.

Por otra parte, los datos biométricos que aquí pretendemos incorporar, es una información personal que se puede utilizar para identificar de forma única a un individuo. La utilización de este sistema, trae consigo una ventaja elemental: la imposibilidad de su transferencia, es decir, que cada individuo tiene acceso a un conjunto de datos biométricos único. La ley Nacional N° 25.326 protege de manera integral los datos personales asentados en archivos, registros, bancos de datos, u otros medios técnicos de tratamiento de datos, sean éstos públicos, o privados destinados a dar informes, para garantizar el derecho al honor y a la intimidad de las personas, así como también el acceso a la información que sobre las mismas se registre.

Que si bien el artículo 4 habla de prohibiciones objetivas y subjetivas, y manifiesta que se encuentra prohibida la ley, que en razón del objeto, atente contra los derechos de la juventud y de la niñez...” y a pesar que también se los menciona como Prohibición Subjetiva, prohibiendo expresamente a los menores de edad la participación en el juego”, este artículo no se ha reglamentado, con lo cuál es letra muerta, mientras miles de menores acceden diariamente a las plataforma de juego virtual, y las consecuencias catastróficas las observaremos en unos años. Claramente se reglamentó todo lo atinente a las licenciatarias del juego, no considerando prioridad los daños colaterales de implementar el Juego virtual y habilitarlo en toda la provincia de Córdoba.

El artículo 14 que vía la presente pretendemos modificar, en su reglamentación sólo exige que el Registro de jugadores contenga los datos de identificación, fecha de nacimiento, dirección, correo electrónico, e-mail, teléfono móvil, etc, todos datos de fácil acceso para reproducir, sin ser la persona que tiene acceso al Juego on line.

El artículo 17 referido a Política de Juego Responsable tampoco se encuentra reglamentado.

El acceso al mundo digital es inevitable para la sociedad, el buen uso de las nuevas tecnologías puede acarrear grandes beneficios mientras que la mala utilización del mismo puede traer importantes consecuencias. El brutal crecimiento del juego online en Argentina y especialmente en la Provincia de Córdoba, preocupa a madres, padres, docentes y especialistas. Debe ser el Estado quien limite los peligros del entorno digital y construya un futuro responsable, participativo, seguro y saludable para todos los niños, niñas y adolescentes. El mismo Estado, que en el 2021 buscó reglamentar el juego online para terminar con los juegos ilegales, hoy debe profundizar el control ante el aumento de las apuestas por parte de niños, niñas y adolescentes dando una respuesta a los cordobeses. Entendemos que es una realidad difícil de abordar pero sabemos que es muy simple comenzar a jugar.

Por todo lo expuesto es que solicitamos a este Cuerpo la aprobación del presente proyecto.

Descargado el Viernes 16 de Febrero de 2024 - 21:20 hs