



LA PAMPA



LEY 3597

PODER LEGISLATIVO PROVINCIAL (P.L.P.)

Prevención y abordaje integral del consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales en Niñas, Niños y Adolescentes.

Sanción: 29/11/2024; Boletín Oficial 10/01/2025

LA CAMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE LA PAMPA

SANCIONA CON FUERZA DE LEY:

Artículo 1º: Objeto. La presente Ley tiene por objeto establecer un marco normativo para la prevención y abordaje integral del consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales en Niñas, Niños y Adolescentes.

Art. 2º: Ámbito de aplicación. La presente Ley será de aplicación obligatoria en todo el territorio de la provincia de La Pampa, abarcando las personas humanas y/o jurídicas que operen dentro de esta jurisdicción.

Art. 3º: Definiciones. A los efectos de la presente Ley se entiende por:

- a) Consumo problemático: según la Ley Nacional N° 26.934 se define a los consumos problemáticos, como a aquellos consumos que -mediando o sin mediar sustancia alguna- afectan negativamente, en forma crónica, la salud física o psíquica del sujeto, y/o las relaciones sociales. Los consumos problemáticos pueden manifestarse como adicciones o abusos al alcohol, tabaco, drogas psicotrópicas -legales o ilegales- o producidos por ciertas conductas compulsivas de los sujetos hacia el juego, las nuevas tecnologías, la alimentación, las compras o cualquier otro consumo que sea diagnosticado compulsivo por un profesional de la salud;
- b) Juegos de apuestas en entornos digitales: juegos de azar y/o destreza, apuestas deportivas, apuestas en juegos virtuales y apuestas en eventos no deportivos realizados mediante la utilización de plataformas y/o aplicaciones de juego en entornos digitales; y
- c) Sistema de Identificación 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.

Art. 4º: Fines. La presente Ley persigue los siguientes fines:

- a) Prevenir y mitigar los daños asociados al consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales;
- b) Promover la aplicación de medidas preventivas y disuasorias del consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales de Niñas, Niños y Adolescentes;
- c) Desarrollar campañas de fortalecimiento familiar sobre los riesgos del consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales dirigidas a progenitores, tutores, referentes afectivos, educadores y comunidad en general;
- d) Prohibir cualquier tipo de publicidad sea de manera directa o indirecta y por cualquier medio a personas menores de 18 años de edad; y

e) Propiciar un abordaje interinstitucional e interdisciplinario respecto del consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales a fin de garantizar los derechos a la salud, educación, deporte y recreación.

AUTORIDAD DE APLICACIÓN

Art. 5°: Autoridad de Aplicación. Serán Autoridad de Aplicación de la presente Ley los Ministerios de Salud, Educación, Conectividad y Modernización, Desarrollo Social y Derechos Humanos, y Seguridad y Justicia, quienes podrán actuar de manera conjunta o independiente.

Art. 6°: Funciones de la Autoridad de Aplicación. Son funciones de la Autoridad de Aplicación:

a) Desarrollar, en coordinación con el área de Comunicación de la Provincia, campañas educativas, informativas y de publicidad televisivas, radiales, gráficas, o a través de Internet, con el propósito de concientizar a toda la población sobre el consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales y las consecuencias nocivas del mismo; informando además acerca de los mecanismos de prevención y tratamiento previstos en la legislación vigente e incentivando valores y estilos de vida saludables alternativos;

b) Implementar la adecuación de las líneas telefónicas gratuitas y accesibles que el gobierno provincial dispone para el trabajo en forma articulada con los organismos gubernamentales pertinentes -para recibir llamadas y mensajes de WhatsApp-, destinada a dar contención, información, brindar asesoramiento y asistencia a todas las Niñas, Niños y Adolescentes -y/o a sus respectivas familias- que atraviesan el consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales;

c) Promover la participación de organizaciones civiles en la aplicación de la presente Ley, así como en el diseño y ejecución de otras medidas o acciones que la complementen;

d) Coordinar con los actores intervinientes la permanente capacitación de los profesionales de la Salud y de la Educación en la materia;

e) Informar anualmente a la Cámara de Diputados de la provincia de La Pampa las medidas y acciones implementadas, los controles realizados y los resultados obtenidos; como así también las propuestas de mejora que considere apropiadas; y

f) Realizar o promover toda otra medida que estime conducente para el mejor cumplimiento del objeto de la presente Ley y las obligaciones que se le imponen.

IDENTIFICACIÓN DEL USUARIO

Art. 7°: Obligación de identificación digital. Será necesaria la identificación digital a través del SID en las plataformas y aplicaciones de juegos de azar y apuestas en entornos digitales para:

a) La creación del registro; y

b) Ingreso y egreso de dinero.

PROGRAMA DE CONCIENTIZACIÓN Y PREVENCIÓN

Art. 8°: Creación del Programa. Créase en el ámbito de la provincia de La Pampa el "Programa de Concientización y Prevención sobre los riesgos del consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales".

Art. 9°: Propósito. El Programa tendrá el propósito de difundir entre Niñas, Niños y Adolescentes conciencia preventiva sobre las consecuencias que genera el consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales en la salud mental y en la economía personal, familiar y/o de su entorno.

Art. 10: Objetivos. El Programa persigue los siguientes objetivos:

a) Abordar el consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales desde una perspectiva integral, interinstitucional, e interdisciplinaria considerando el contexto social, económico y vínculos que acompañan;

b) Fortalecer el acompañamiento a las familias y/o entorno afectivo de Niñas, Niños y Adolescentes que atraviesan el consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales; y

c) Brindar capacitaciones a las personas adultas a cargo de actividades educativas y deportivas para promover información acerca del uso, abuso y consumo problemático de las tecnologías y juegos de apuestas en entornos digitales a fin de prevenir las problemáticas que ello provoca.

Art. 11: Currícula educativa. El Ministerio de Educación incorporará en la currícula educativa el dictado de talleres que cumplan con el propósito del Programa. Los talleres se dictarán en todas las escuelas de educación pública de nivel medio de la provincia de La Pampa, instando a la educación privada del mismo nivel a tener una conducta similar sobre la temática.

Art. 12: Capacitación. Las Autoridades de Aplicación incluirán la temática en sus ámbitos de capacitación.

EXTENSIÓN DEL PROGRAMA

Art. 13: Extensión del Programa. El "Programa de Concientización y Prevención sobre los riesgos del consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales" podrá hacerse extensivo a los jóvenes mayores de 18 años.

Art. 14: Suscripción de convenios. Facúltase al Poder Ejecutivo Provincial a suscribir convenios con la Universidad Nacional de La Pampa a los efectos que el Programa tenga difusión en la población universitaria.

MEDIDAS DISUASIVAS

Art. 15: Medidas disuasivas. Prohíbese en los ámbitos educativos, culturales, deportivos y recreativos de Niñas, Niños y Adolescentes el acceso a través de sus servidores a las plataformas y/o aplicaciones de juegos de apuestas en entornos digitales y/o aquellas que contienen recompensas virtuales aleatorias que los jugadores pueden adquirir o desbloquear.

ABORDAJE INTERMINISTERIAL

Art. 16: Intervención del Ministerio de Salud. En caso de detección del consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales, se deberá dar inmediata intervención al área responsable del abordaje de las adicciones del Ministerio de Salud a fin de resguardar la salud integral de las Niñas, Niños o Adolescentes y de su grupo familiar.

Art. 17: Acompañamiento familiar y plan de abordaje. En forma simultánea el Ministerio de Desarrollo Social y Derechos Humanos coordinará sus acciones con el objetivo de acompañar al grupo familiar en su contexto social y económico, como así también al Ministerio de Educación a fin de elaborar un plan de abordaje en conjunto conforme a las particularidades de la situación.

Art. 18: Publicidad y Promoción. Prohíbese toda publicidad, promoción, patrocinio e incentivo de participación sobre juegos de suerte, envite o azar que se realice en entornos digitales dirigida a menores de dieciocho (18) años de edad.

Art. 19: Información. En los espacios escolares, culturales, deportivos y recreativos deberá instalarse cartelería física y/o digital que precise los alcances y objetivos de la presente Ley y dé a conocer las vías o medios de contacto para atender las inquietudes o problemáticas vinculadas al consumo problemático de juegos de apuestas en entornos digitales.

RESPONSABILIDAD DE LAS AGENCIAS, PLATAFORMAS Y APLICACIONES DE JUEGOS EN ENTORNOS DIGITALES

Art. 20: Obligación de implementación. Las agencias, plataformas y aplicaciones de juegos en entornos digitales deberán incorporar sistemas de identificación digital en sus procesos de registro y para el ingreso y egreso de dinero por parte del usuario.

Art. 21: Protección de datos. Los datos de identificación recopilados estarán sujetos a las disposiciones de la Ley Nacional N° 25.326 de protección de datos personales y/o sus

modificatorias. Las agencias, plataformas y aplicaciones de juegos en entornos digitales deberán garantizar la seguridad y confidencialidad de esta información.

Art. 22: Impedimento. Las agencias, plataformas y aplicaciones de juegos en entornos digitales deberán adoptar las medidas tendientes a impedir el acceso a las mismas a todas las personas menores de dieciocho (18) años de edad.

SANCIONES

Art. 23: Sanciones. Las sanciones derivadas del incumplimiento de la presente Ley serán determinadas por vía reglamentaria.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Art. 24: Modificaciones presupuestarias. Facúltase al Poder Ejecutivo Provincial a realizar las modificaciones presupuestarias que resulten necesarias para dar cumplimiento a la presente Ley, dando posterior cuenta a la Cámara de Diputados.

Art. 25: Reglamentación. La presente Ley deberá ser reglamentada dentro de los noventa (90) días corridos de su promulgación.

Art. 26: Adecuación. Se establece un plazo máximo de ciento ochenta (180) días corridos a partir de la entrada en vigencia de la presente Ley para que las agencias, plataformas y aplicaciones de juegos en entornos digitales se adecúen a esta normativa.

Art. 27: Comuníquese al Poder Ejecutivo.

PEREZ ARAUJO - MEANA