

UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA

Facultad de derecho y ciencias sociales.

Sede: Centro / Berazategui.

Carrera: Abogacía.

¿Por qué es insuficiente la regulación sobre casinos virtuales en Argentina? Periodo 2019 – 2024

Tutor: Figueiredo Amilcar Luis.

Alumno: Penovi, Federico Nahuel.

Teléfono: 1169053024

E-Mail: federicopenovi@gmail.com

Título al que aspira: Abogado.

Fecha de presentación: 25 de Marzo de 2025

Área temática: Derecho a la Salud, Derecho del Consumidor.

SOLICITUD DE TUTORÍA PARA TRABAJO FINAL

Señor tutor.

Dr. Amílcar Luis Figueiredo:

Me dirijo a Ud. con el fin de solicitarle, si fuera posible, acepte la tutoría de mi trabajo final de la carrera de Abogacía.

El tema será "¿Por qué es insuficiente la regulación sobre casinos virtuales en Argentina? Periodo 2019-2024". Análisis jurídico de la normativa aplicable en la República Argentina así como la evolución histórica de los casinos. En el presente trabajo de investigación se van a desplegar las vulneraciones sobre derechos fundamentales en niños y jóvenes adultos a nivel nacional. Se van a desarrollar diferentes normativas, contextualizándolas en un marco histórico, dándole luz a la evolución histórica, así como también, como esta ha quedado relegada ante el avance tecnológico. Además se pretende dar un plexo probatorio a través de encuestas sobre la actualidad de esta problemática y como esta profundizándose. En cuanto a la Metodología, se utilizara el método descriptivo explicativo que consiste en un desarrollo crítico, analizando las variables del instituto a abordar.

Desde ya muchas, gracias.



Federico Nahuel Penovi

Legajo: 5166

DNI: 38.228.489

CARTA DE ACEPTACION DEL TUTOR.

Por medio del presente, acepto la tutoría de su Trabajo de investigación Final titulado "¿Por qué es insuficiente la regulación sobre casinos virtuales en Argentina? Periodo 2019-2024". Análisis jurídico de la normativa aplicable en la República Argentina. Aumento exponencial en la adicción al juego, debido a la insuficiencia de normativas.

Dr. Amilcar Luis Figueiredo

Tutor

Agradecimientos

Muchas cosas han sucedido desde el inicio de la carrera en 2015, por momentos el culminar este trabajo final se vio muy alejado como un objetivo real pero acá me encuentro.

En primer lugar agradecer a mis padres, quienes siempre estuvieron a mi lado y creyendo en mí independientemente de los resultados o lo que decida hacer para mi futuro. Su apoyo incondicional, así como también los valores que me han transmitido, son cosas simplemente invaluables que nunca dejaré de atesorar en mi corazón.

A mis abuelos Roque y Raquel, quienes fueron a lo largo de mi niñez personas muy importantes en mi vida acompañándome a mi y a mis padres siempre que los necesitamos.

A mis abuelos Hugo y Teresa quienes ya no están conmigo pero sin embargo viven en mi corazón, en mis recuerdos y los extraño todos los días de mi vida. Sin dudas se que estarían muy felices de verme cumpliendo este objetivo.

A mi compañera de vida Agustina, con quien comparto todos mis momentos tanto buenos como malos y que ha sido testigo del esfuerzo que requirió el desarrollo de este trabajo de investigación. Estoy seguro que finalizar esta etapa de mi vida hubiese sido mucho más difícil sin ella a mi lado.

A mi tutor Amilcar, quien desinteresadamente ha aceptado la tutoría en cuanto le manifesté mis complicaciones para hallar quien me acompañe en este desarrollo tan desafiante. Bajo mi criterio me ha acompañado de una forma excelente y con el compromiso que amerita tamaña responsabilidad.

A los compañeros y amigos que he conocido en el trayecto académico, muchos de esos compañeros al día de hoy los considero grandes amigos.

Por último, a los profesores, autoridades de la facultad y personal administrativo de la Universidad. Sin ellos no sería posible que tantas personas logren el objetivo de convertirse en profesionales.

ÍNDICE

I. RESUMEN....6
II. ESTADO DEL ARTE....7
III. HIPÓTESIS....9
IV. OBJETIVOS....9
Objetivo general....9
Objetivos específicos....9
V. METODOLOGÍA APLICADA....10
VI. PREGUNTAS - PROBLEMAS....11
VII. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL....11
VIII. INTRODUCCIÓN....13
CAPÍTULO I....15
I. Casinos tradicionales y salas de juegos virtuales....15
CAPÍTULO II....28
EVOLUCIÓN DEL MARCO NORMATIVO ARGENTINO....28
I. Carácter Provincial en el control y regulación, Argentina....28
II. Aspectos Federales de Control en Argentina....30
III. Marco legal para casinos virtuales....33
CAPÍTULO III....43
Rol protector del Estado de derecho y bienes jurídicos tutelados....43
Maestros del Derecho....52
CAPÍTULO IV....53
I. Introducción de los niños y adolescentes a los juegos de azar....53
CAPÍTULO V....59
I. Estadísticas que preocupan y parecen profundizar....59
Encuesta Defensoría del Pueblo Ciudad Autónoma de Buenos Aires....59
Encuesta Federal....64
II.Posicionamiento de la Dra. Karina Andrade sobre la problemática....73
CONCLUSIONES....76
PROPUESTAS....79
Comunicaciones oficiales de reserva de tema y designación de tutor....82
BIBLIOGRAFÍA....84

I. RESUMEN

En nuestro país actualmente está sucediendo algo de una gravedad sideral respecto de los casinos online. Disponemos de una precaria legislación al respecto y con el avance de las tecnologías ha quedado relegada la evolución de la normativa vigente que, como adelanto, podemos mencionar tienen un direccionamiento a lo federal, donde cada provincia se encarga de la regulación no solo de los juegos de azar tradicionales, sino también de los casinos online.

En esta investigación vamos a intentar ahondar, no solo sobre la carencia normativa, sino también, en la falta de control de estas salas de juegos virtuales que operan en nuestro país, la facilidad de acceso, la insuficiencia de transparencia al momento de efectuar depósitos y retiros, con más, los problemas de fondo que estos generan en la sociedad en el presente y con miras al futuro.

También haremos a modo de introducción, un breve desarrollo histórico de la evolución, de esta modalidad virtual, en relación a estos casinos online, como y de qué manera poco a poco fueron sorteando obstáculos en un mundo cada vez más digitalizado y tanto adultos como jóvenes están más inmersos teniendo la posibilidad de utilizar su capital para ir de sala en sala descubriendo nuevas maneras de apuestas, que claramente están diseñadas para que obtengan rédito unos pocos usuarios, y tenga como destino final, las arcas de los propietarios de las plataformas puestas en crisis.

En atención a lo expuesto en el párrafo anterior, respecto a la sencillez en el acceso, debemos decir que, con solo tener un celular y un paquete de datos móviles podrás ingresar a los mismos con mínimos requisitos, esto es una realidad que en mayor medida se desconoce y día a día va creciendo a pasos agigantados sin que nadie atienda las consecuencias inmediatas, tales como, adicción al juego, problemas psicológicos e incluso problemas de hurto dentro de las propias familias.

Así las cosas, cabe aclarar que, desarrollaremos la falta de transparencia que posee este tipo de corporación, estructuralmente siendo constituidas en paraísos fiscales.

Para finalizar esta introducción, cabe mencionar que, es un tema a desarrollar muy interesante y que abarca muchas cuestiones de nuestra sociedad en este periodo mencionado, consideramos que es necesario ajustar el marco normativo de nuestra

legislación a estas nuevas tecnologías y en específico, sobre los casinos virtuales que recién comienzan a estar en auge.

II. ESTADO DEL ARTE

"Se trata de actualizar el debate sobre ejes temáticos y detectar áreas de interés contemporáneas a la investigación, con aquellos temas que se fueron incorporando a la agenda académica.

A su vez, cuando nos preguntamos acerca de la importancia o interés jurídico de la temática que estamos investigando, gran parte de la respuesta la encontramos en el estado del arte, en tres aspectos centrales:

a.- La cuestión es relevante no sólo en términos personales, sino que también genera un interés actual para la comunidad académica de pertenencia.

b.- Tiene rasgos de originalidad respecto de lo dicho y producido hasta el momento; lo que supone un vacío del conocimiento sobre el que investigar. Ello es más significativo cuando se trata de una tesis doctoral, que debe significar una contribución original al conocimiento de la especialización jurídica y científica abordada.

c.- En base al conocimiento contemporáneo sobre lo dicho y escrito, podemos circunscribir mejor nuestro tema de estudio: vinculándolo con un área del derecho, identificando el universo sobre el cual trabajaremos, delimitándolo en un espacio y tiempo determinados" (Sancari, 2020)

En Argentina durante el periodo que abarca este trabajo, incluso desde tiempos anteriores, se ha notado la creciente avanzada de los casinos virtuales, así como también en el resto del mundo.

Dentro de esta investigación daremos claridad sobre el conjunto de realidades que han confluido para que esto, bajo nuestro punto de vista, se vuelva una prioridad máxima para el Estado.

Como hemos mencionado en los párrafos anteriores de este apartado, la urgencia en este tema es crítica ya que los principales afectados por esta problemática son niños, adolescentes y jóvenes adultos.

Al ser un tema con tanta actualidad el desarrollo académico sobre el mismo es acotado, la doctrina sobre el mismo es poca o casi nula. Hay algunos acercamientos particulares, pero no generales, es un tema que necesita exploración.

Respecto de la legislación vigente, es preciso mencionar que la regulación y control sobre este ámbito es de índole federal por lo tanto queda sujeto a cada provincia lograr un desarrollo integral de políticas que aborden el problema con la ludopatía.

Por último, al momento del desarrollo de esta investigación se está debatiendo el proyecto "*Ley de Prevención de Ludopatía y Regulación de Juegos de Azar y Apuestas en Línea, en adultos, niños, niñas y adolescentes, en todo el territorio de la República Argentina"*. Desde el Poder Ejecutivo han garantizado que, de lograr voto favorable para la creación de la misma, será vetada.

Mencionado lo anterior, independientemente del veto, esta ley abarcaría solamente las casas de apuestas virtuales OFICIALES. Todo el espectro de los casinos virtuales clandestinos quedaría igual que hasta ahora sin abarcar la problemática de una manera que prevenga el avance la adicción al juego en niños, adolescentes y jóvenes adultos.

No hay que dejar de mencionar que existe legislación al respecto, actualmente, bajo nuestro punto de vista las más completas y que funcionan como ejemplo rector para las demás provincias son la de la Provincia de Buenos Aires y la de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

En lo que respecta a la Provincia de Buenos Aires, no es una ley plena referida a este tema, sino que lo encontramos abarcado dentro de la normativa impositiva 15.079 a partir de su artículo 148. En la misma se expresan conceptos claros sobre el tema lo cual desarrollaremos en este trabajo.

Y en lo inherente a Ciudad Autónoma de Buenos Aires también han intentado avanzar sobre la regulación de la actividad azarosa, en primer lugar, desde su norma magna el artículo 50 establece la exclusividad del gobierno para explotara estos juegos, así como también a través de Resolución 80/2019 producida por el Directorio de LOTBA S.E (Lotería de la Ciudad de Buenos Aires).

Con esto culminamos el acercamiento a lo que se ha trabajo sobre el tema, las legislaciones parecen solo interesarse por lo impositivo y no por cuestiones como el Derecho a la Salud o Derecho del Consumidor.

III. HIPÓTESIS

En el trabajo de investigación, pondremos especial atención en el planteo de la siguiente hipótesis.

La falta de regulación en Argentina está directamente relacionada, con un aumento exponencial en la adicción al juego en niños, adolescentes y jóvenes adultos, debido a la ausencia de normativas.

IV. OBJETIVOS

"No parece razonable poner en cabeza de quien investiga la obligación de obtener resultados. Tomando la clásica distinción del derecho civil entre obligaciones de medios (conducta diligente) y obligaciones de resultado (obtener el resultado esperado), quien investiga sólo tiene una "obligación de medios" consistente en exponer exhaustivamente el camino investigativo transitado y, en tal caso, lo que se ha encontrado como hallazgo o novedad. Estas reflexiones nos llevan al tema del planteo de los objetivos de la investigación, en dos etapas: generales y específicos" (Sancari, 2020)

Objetivo general

"Los objetivos generales van dirigidos a la comunidad académica de pertenencia y se relacionan con la relevancia jurídica de la investigación propuesta. Vale decir, en qué se puede contribuir o aportar sobre lo que ya se conoce. Son planteados como expectativa; luego el tiempo indicará si se cumplen o no. Una vez realizado y publicado, cuando el trabajo de investigación pasa a formar parte del acervo de conocimientos existentes sobre el tema, se podrá constatar su recepción." (Sancari, 2020)

Identificar las vulneraciones en derechos constitucionalmente tutelados en relación con la normativa de los casinos virtuales en Argentina en el periodo 2019-2024.

Objetivos específicos

"A diferencia de los objetivos generales, los objetivos específicos descansan en la congruencia interna del diseño investigativo, y trabajar en su construcción ayuda a

clarificar ideas sobre el camino que se transitará entre el punto de partida y el punto de llegada. Constituyen el plan de trabajo de la tesis. (Sancari, 2020)

Son todas las tareas que se llevarán a cabo (describir, reconstruir, analizar, comparar, examinar, identificar, sobre aspectos atenientes al marco histórico-teórico, análisis normativo, jurisprudencial, estudios de campo etc.), sistemáticamente organizadas y exhaustivamente cumplimentadas. Además, deben ser factibles de ser desarrollados con una metodología adecuada a los fines propuestos." (Sancari, 2020)

Examinar la evolución histórica del casino como institución, sus características generales y su finalidad de lucro.

Describir el marco normativo argentino sobre juegos de azar respecto de su carácter federal y regulación vigente sobre casinos virtuales.

Observar cómo esta insuficiencia normativa está atentando contra derechos tales como, Derecho a la Salud, Derecho a la Salud Mental y Derecho del Consumidor.

V. METODOLOGÍA APLICADA

En este trabajo de investigación, la metodología aplicada será del tipo descriptiva, analizaremos en profundidad cada una de las características jurídicas y sociales, que dan origen a las controversias investigativas que trataremos de curso.

El campo de estudio será jurídico – integral. Y por su finalidad será básica.

Las distintas fuentes que nutrirán y a su vez fundamentarán el siguiente trabajo serán extraídas de los diferentes tipos de legislación identificadas sobre la regulación de los casinos virtuales, así como también, de las investigaciones realizadas por expertos en el campo de la ludopatía abarcando la totalidad del rango etario posible.

El objeto de investigación del siguiente trabajo se encargará de reconocer todo el articulado legal que actualmente se conoce sobre la materia que nos atañe, su desarrollo y aplicabilidad en el campo práctico. A su vez, nos adentraremos en las instituciones encargadas de asentar la seguridad jurídica respecto de los temas previamente mencionados y las instituciones que deberían profundizar sobre la protección de las garantías de los ciudadanos ante estos casos.

VI. PREGUNTAS - PROBLEMAS

1) ¿Cómo se regulan los casinos y juegos de azar en Argentina?

2) ¿Por qué es insuficiente la regulación previamente mencionada?

3) Diferencia entre casinos tradicionales y casinos virtuales

4) ¿Por qué es un problema la facilidad de acceso a los casinos virtuales?

5) ¿Qué rol está cumpliendo el Estado en esta problemática?

6) Insuficiencia en los niveles de transparencia de los casinos virtuales

7) Falta de transparencia y relación con las criptomonedas.

8) ¿Cómo encaminan estas problemáticas a que se acreciente la tasa de adicción al juego en jóvenes y adultos?

VII. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

"La exposición de un marco referencial específico permite determinar cuáles serán las definiciones conceptuales de la investigación -sus "palabras clave"-. De acuerdo a la corriente teórica que nos parezca más explicativa, mejor fundamentada, o bien ideológicamente afín con nuestras convicciones, dotaremos de un significado congruente a los conceptos." (Sancari, 2020)

Casino Virtual: *Un casino en línea, casino virtual o casino online, es una plataforma digital que permite a los jugadores acceder y disfrutar de diferentes juegos de azar a través de una conexión a internet, y directamente en las pantallas de sus dispositivos.* (https://laopinion.com.ar/que-es-un-casino-en-linea-y-como-saber-si-es-seguro/), s.f.).

Billetera Digital: "*El servicio de "billetera digital", también conocido como "billetera electrónica" o "billetera virtual", es el servicio ofrecido por una entidad financiera o PSP a través de una aplicación en un dispositivo móvil o en un navegador web que debe permitir –entre otras transacciones– efectuar PCT y/o con otros instrumentos de pago –tales como tarjetas de débito, de crédito, de compra o prepagas–."* (Banco Central de la República Argentina, s.f.)

Cryptomonedas: *"En un sentido amplio, el concepto de criptomonedas se refiere al conjunto de representaciones de naturaleza electrónica o digital que, en atención a*

su valor patrimonial y a su específica configuración tecnológica, son aptas para funcionar como medio de pago generalmente aceptado de obligaciones dinerarias bien por mandato legal bien por voluntad convencional de los operadores económicos." (Puga N. y.-E.)

KYC: *know your customer o "conocer al cliente" en inglés a través de los cuales no solo se verifica la identidad, sino también el lugar de residencia. Este tipo de información usualmente es confirmada cargando en la web oficial una tarjeta de identificación como puede ser el DNI o pasaporte, como también, la factura de un servicio en el que se confirme la dirección de la vivienda.*

Ludopatía: *"un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares."*
https://www.rafaelsalaspsicologo.com/que-es-la-ludopatia-y-como-se-trata/)., (. R. (s.f.). Obtenido de https://www.rafaelsalaspsicologo.com/que-es-la-ludopatia-y-como-se-trata/).

Derecho a la Salud y Derecho al Consumidor tutela constitucional: El artículo 42 de la Constitución Nacional establece que, *Los consumidores y usuarios de bienes y servicios tienen derecho, en la relación de consumo, a la protección de su salud, seguridad e intereses económicos; a una información adecuada y veraz; a la libertad de elección, y a condiciones de trato equitativo y digno.*

Las autoridades proveerán a la protección de esos derechos, a la educación para el consumo, a la defensa de la competencia contra toda forma de distorsión de los mercados, al control de los monopolios naturales y legales,

al de la calidad y eficiencia de los servicios públicos, y a la constitución de asociaciones de consumidores y de usuarios.

La legislación establecerá procedimientos eficaces para la prevención y solución de conflictos, y los marcos regulatorios de los servicios públicos de competencia nacional, previendo la necesaria participación de las asociaciones de consumidores y usuarios y de las provincias interesadas, en los organismos de control. (Nacional, s.f.)

VIII. INTRODUCCIÓN

Con el avance de las nuevas tecnologías gana terreno una de las clásicas formas de entretenimiento que involucran y menoscaban el patrimonio más conocido por las personas.

En el presente trabajo plasmaremos, no solo su evolución histórica y social, sino también lo que nos incumbe precisamente en esta carrera, que es la tutela de los bienes jurídicos involucrados, al momento en que una persona decide hacer uso de sus recursos, ya sea monetario o en especie, a fin de recibir una compensación mayor.

Analizaremos, a su vez, la implicancia tecnológica en estas formas de entretenimiento y como esto puede ir escalando hasta transformarse en una patología como lo es la ludopatía.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) la define como "*un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares."* (Organización Mundial de la Salud, s.f.)

Más preocupante aún es, cuando esta patología se empieza a desarrollar cada vez desde edades más tempranas, debido a la influencia de publicidades en las principales actividades no relacionadas al óseo azaroso, podemos encontrarlas como sponsors oficiales de los clubes de fútbol más influyentes del país, hasta en los creadores de contenido más importantes quienes utilizan diversas plataformas y herramientas digitales a través de las cuales día tras día se encargan de desarrollar estrategias de marketing específico para conseguir nuevas promociones que le sirvan al público joven, a los fines de descubrir este mundo lúdico, el cual está diseñado para que solo unos pocos logren ganar.

Como consecuencia de esta creciente digitalización del sector han perdido lugar los clásicos casinos como son conocidos y entran en juego los casinos virtuales *"Un casino en línea, casino virtual o casino online, es una plataforma digital que permite a los jugadores acceder y disfrutar de diferentes juegos de azar a través de una conexión a internet, y directamente en las pantallas de sus dispositivos"*. (https://laopinion.com.ar/que-es-un-casino-en-linea-y-como-saber-si-es-seguro/), s.f.)

Este tipo de casino tienen como principal flujo de dinero las mencionadas criptomonedas, las cuales ya son una problemática desde el inicio, debido a que, en nuestro ordenamiento legal no podemos encontrar fehacientemente un marco legal y acotado que describen estos activos.

Podemos encontrar algunos acercamientos doctrinarios para tratar de traer un poco de claridad sobre estos activos "*En un sentido amplio, el concepto de criptomonedas se refiere al conjunto de representaciones de naturaleza electrónica o digital que, en atención a su valor patrimonial y a su específica configuración tecnológica, son aptas para funcionar como medio de pago generalmente aceptado de obligaciones dinerarias bien por mandato legal bien por voluntad convencional de los operadores económicos."* (Puga N. y.-E.)

En el siguiente trabajo explicaremos, punto por punto todas estas alarmantes características contemporáneas, respecto a esta cuestión, intentaremos hallar soluciones a algunas de ellas y se llegará a una conclusión integral de todos estos temas que nos atañen, en cuanto la responsabilidad que se le atribuye al Estado sobre estas problemáticas, como abordarlas desde el punto de vista legislativo y práctico, como plantear en el caso de la ludopatía en jóvenes y adultos formas de prevención al igual que de contención para esta adicción.

CAPÍTULO I

I. Casinos tradicionales y salas de juegos virtuales.

Vivimos en una era donde el avance de la tecnología penetra en todos los campos conocidos por el hombre, así como las comunicaciones, el derecho, el trabajo, y también ha llegado al ocio y al azar.

Encontramos complicaciones fácticas en esta actualidad de digitalización de la vida, al momento en que colisiona de manera directa, respecto a cuestiones sustanciales para el correcto desarrollo del bienestar de las personas en su vida social.

Logramos distinguir dos tipos de problemáticas, que analizaremos en profundidad en los subsiguientes capítulos, pero es preciso mencionar, en primer lugar, aquellas individuales, es decir, de una afección al individuo en particular, como pueden ser problemas en la salubridad física o mental, y así también problemas en sus relaciones familiares o en su vida en sociedad.

En respecto al tema que nos atañe, en este capítulo de la investigación, cabe explicar en primer lugar ¿Que es un casino?, sus responsabilidades y obligaciones, tanto con sus clientes como para con el Estado, así también, como han ido modificando sus formas a lo largo del tiempo no sólo brindando actividades de azar dentro de sus establecimientos.

Según la Real Academia Española el casino es *"Local donde, mediante pago, puede asistirse a espectáculos, conciertos, bailes y otras diversiones. Es propio de playas, balnearios, etc., y generalmente está destinado a la práctica de juegos de azar."* (Real Academia Española)

Como punto disparador podemos identificar, que, en un casino, en su versión más tradicional, no solo se abarcan cuestiones de índole azarosas, sino que también, se puede participar de actividades que, en la mayoría de los casos suelen ser brindadas por el propio establecimiento a fin de agasajar o atraer a las personas.

Continuando en esta perspectiva en el análisis de la definición brindada por la Real Academia Española, podemos afirmar que, la finalidad de los casinos es promover los

juegos de azar e incentivar a las personas a poner en juego parte de su capital con la promesa de un retorno de la inversión mayor al que utilizó en principio.

El casino tanto como la práctica de apostar es algo que nos ha acompañado como sociedad desde tiempos inmemoriales. A lo largo del tiempo se han ido modificando, a modo de una breve reseña histórica de índole global, cabe mencionar que, las primeras casas de juegos de azar tienen su primer antecedente en la Antigua Roma, pero distan de lo que hoy conocemos convencionalmente. El primer precedente histórico que se acerca al concepto de casino actual, lo encontramos en Italia más precisamente en Venecia, el casino El Ridotto fue inaugurado en el año en 1683, y es considerado el primer casino de la historia.

Asimismo, otro antecedente importante en lo que a inauguración de casinos refiere, y fortalece aún más la visión clásica del casino como lugar de lujo, apuestas y shows exclusivos, fue la apertura del casino en la ciudad de Monte Carlo en el año 1863. El Casino Monte Carlo, siguió la línea de popularización de este tipo de actividades que cada vez empezaba a tener basta adhesión por la parte más pudiente de la población durante el siglo XIX a lo largo y ancho de toda Europa.

Siguiendo la línea de desarrollo histórico de las primeras grandes localizaciones de influencia para el desarrollo próspero de los juegos de azar, no podemos dejar de mencionar los primeros casinos creados en Las Vegas, ubicada en una zona desértica del Estado de Nevada en Estados Unidos.

En el año 1931, para ser más precisos el 19 de Marzo de ese año, fueron legalizados los juegos de azar con el fin de promover la economía interna del Estado y rápidamente se transformó en un foco de entretenimiento en el cual cientos de miles de personas asistían para apostar legalmente, ya que una de las problemáticas por esos años era la creciente cifra de salas de apuestas ilegales.

En lo que nos atañe a continuar desarrollando este apartado de antecedentes, respecto de la creación de casinos tradicionales debemos mencionar El Flamingo, creado en 1946, que marcó las bases de punto de partida para la creación de otros que quizá sean más conocidos actualmente como el MGM Grand y el Bellagio, entre otros.

Habiendo mencionado algunos importantes antecedentes internacionales nos parece preciso mencionar el primer antecedente de casino en Argentina, que fue, Casino Tigre Club en el año 1912.

Este simple acercamiento realizado, vislumbrando los primeros establecimientos físicos y más tradicionales conocidos de juegos de azar, también, nos lleva a un análisis de las finalidades y los tipos de juego que uno puede encontrar dentro de los casinos.

A lo largo de la historia, las casas de juego de azar han tenido un objetivo principal muy claro, ganar más dinero que el que se reparte entre los ganadores. Hasta su primera aproximación hacia la tecnología, podemos dividir los juegos de casino en su forma más rudimentaria, en tres tipos básicos, juegos de naipes, juegos de paño y apuestas deportivas.

En atención a lo precedentemente expuesto, pasaremos a desglosar uno por uno; los juegos de naipes han sido un entretenimiento clásico en muchas generaciones de la humanidad, en lo que a esta investigación concierne es preciso mencionar que muchos de ellos han sido adaptados a un factor lúdico a fin de poder ser agregados como juegos de azar en los casinos.

Se han popularizado tanto algunos de estos que hasta han realizado películas al respecto como pueden ser el Blackjack, también conocido como 21, en el cual el jugador compite contra el croupier con el objetivo de lograr el puntaje más cercano a 21 posible.

No creemos que sea necesario una extensión mucho más profunda respecto de cada juego en particular para lo que nos interpela en este trabajo de investigación, sólo cabe mencionar algunos ejemplos más como pueden ser el Baccarat, Punto y Banca o Poker en su estilo contra el casino.

Quizá si me detendré un poco más en el siguiente juego que, bajo nuestra interpretación hace mella de manera directa en una de nuestras hipótesis, la cual es, el incremento de la ludopatía, creemos preciso definirla, *"La ludopatía es una adicción por el juego, donde el paciente muestra una dependencia psicológica importante por las apuestas.*

La gran frecuencia con la que el afectado apuesta estimula su cerebro, generando endorfinas al apostar algo de cierto valor, con la esperanza de recibir algo con un valor superior."
(https://www.rafaelsalaspsicologo.com/que-es-la-ludopatia-y-como-se-trata/)., s.f.)

Uno de los juegos que en la faceta más inicial de los casinos han generado esa sensación de conseguir un rédito inmediato y que por un largo tiempo ha sido el juego estrella de los casinos dentro de los que juegos de paño refiere, es la ruleta, *"... Es un juego de azar típico de los casinos, cuyo nombre viene del término francés roulette, que significa rueda pequeña. Según los indicios, la creación de una ruleta y sus normas de juego, muy similares a las que conocemos hoy en día, se debe a Blaise Pascal, quien ideó una ruleta con 36 números (sin el cero), en la que se halla un extremado equilibrio en la posición en que está colocado cada número."* (PORTILLA, 2009)

Como mencionamos más arriba, este juego azaroso ha sido de los más populares durante muchos años, pero como veremos más adelante ya ha sido desplazado por nuevas modalidades de apuestas que son concordantes con los avances tecnológicos actuales que escapan a las legislaciones vigentes. Pero primero es preciso seguir realizando este camino histórico que nos ha llevado a la encrucijada jurídica que nos concierne en la actualidad.

Para finalizar con las formas clásicas de juegos lúdicos, tenemos que mencionar el tercer tipo. Las apuestas deportivas, *"Las apuestas deportivas consisten en apostar una cierta cantidad de dinero a un determinado resultado de algún evento deportivo. El objetivo de una apuesta deportiva es poder beneficiarse de una posible predicción realizada para que el apostador trate de ganar dinero."* (Sánchez)

Estas últimas, siempre han sido muy populares y son transversales a la tecnología, no ahondaremos en los tipos de apuestas deportivas por el momento, pero siempre que hubo deportes en un gran porcentaje los casinos llevaron un denominado SportBook o libro de apuestas, en los cuales, los apostadores básicamente podían intentar adivinar sobre múltiples variantes de resultados deportivos.

En el próximo apartado de este capítulo, explicaremos las normativas que han acompañado a estos casinos clásicos o tradicionales, a lo largo de los años, y empezaremos a desentrañar porque estos ordenamientos jurídicos han quedado vetustos ante el avance de la digitalización del juego. Pero antes es menester seguir desarrollando

el camino evolutivo de estos establecimientos que, con el correr de los años se vuelven más abstracto e ingresan en los hogares del ciudadano promedio, sin que este deba movilizarse hacia el lugar físico de ocio y diversión.

Con la llegada de internet, se han ido modificando patrones de conducta de la humanidad, si debemos mencionar un punto de partida para la creación de internet podemos decir que *"El 5 de diciembre de 1969 se establecía la primera interconexión de ARPANET entre los nodos ubicados en la Universidad de California en Los Ángeles, el Stanford Research Institute, la Universidad de California en Santa Bárbara y la Universidad de Utah. Esta fecha es considerada un hito en la creación de lo que hoy conocemos como Internet."*

Sin dudas la realidad actual del internet dista mucho de lo que conocimos en sus inicios, pero en esa misma definición la NIC agrega que *"Hoy en día Internet está instalado en nuestra sociedad como un servicio más, pero es importante entender que desde sus orígenes Internet es parte de un proceso de desarrollo constante."* (NIC).) Ese desarrollo constante que podemos identificar en la definición alcanza todos los ámbitos socio-culturales como hemos mencionado previamente, ya sea la comunicación, el trabajo, el transporte y también ha alcanzado a los juegos de azar.

En este avance del internet mencionado nos adentra en la creación de los primeros casinos virtuales o salas de juegos online, el primer antecedente de estos que podemos nombrar es The Gaming Club, creado y desarrollado por la empresa MicroGaming (línea, s.f.)

Ya desde el inicio podemos identificar uno de los problemas de investigación que tiene este trabajo, como pueden ser la falta de transparencia que conlleva esta virtualidad, ya que su sede principal está radicada en un pequeño país del caribe, Antigua y Barbuda, este fue el primer país en legalizarla, y fue la puesta en marcha de este primer casino online.

En estas salas digitales, se pueden encontrar todos los juegos clásicos de los casinos tradicionales, con la gran diferencia, que se accede con un simple "clic" desde las computadoras del hogar.

Desde la creación de este primigenio casino, han sido creadas cientos o miles de salas de juego virtuales. Pero nunca habían alcanzado la masividad que conocemos al día de

hoy que, a nuestra consideración, comienza en el periodo abarcado en el título de este trabajo de investigación, que ya en los párrafos venideros desarrollaremos.

Hay que poner en tela de juicio que, si bien estas salas de juego aún eran relegadas por los casinos tradicionales en sus primeros años, aventurando antecedentes de lo que podía acaecer, se empezaban a gestar en disciplinas no tan relacionadas al juego de azar puro, como fueron los tres tipos que mencionamos más arriba.

Hubo dos grandes auges del Poker Holdem Texas en su versión online, este juego de naipes dista del concepto azaroso de los juegos que analizamos en el presente trabajo de investigación, aunque muchas personas lo consideren un juego lúdico actualmente está reconocido como deporte mental por la Asociación de Internacional de Deportes Mentales.*"22 de diciembre del 2022 quedará marcado para siempre en la historia del poker brasileño y mundial como el día en el que la actividad fue reconocida oficialmente como deporte por la International Mind Sport Association (IMSA), lo que posiciona al poker como un deporte mental igual que el ajedrez, el bridge, las damas y el go, entre otros"* (CodigoPoker, s.f.)

Pero en lo que concierne al desarrollo investigativo, debemos mencionar que, su popularidad en su modo ONLINE ha permitido que salas de juego digitales busquen realizar convenios con las salas de póker más conocidas del mundo, a fin de lograr ocupar su espacio de casino, es decir, la sala de póker propiamente dicha brindaría servicios exclusivos de póker y la sala de juegos de azar agregaría sus funciones de ruleta, apuestas deportivas y otro tipo de juegos de naipes, en los que las personas compiten directamente contra el casino (a diferencia del caso del póker que mencionamos previamente.)

Adentrándonos aún más en un mundo donde la tecnología avanza a pasos agigantados, cabe mencionar una de las invenciones más populares en la actualidad, su nombre original ha sido tragamonedas, en su proceso evolutivo al día de hoy, el término utilizado para los mismos en el lunfardo popular, incluso en las categorías de casino es el de "Slots".

Referido a lo que atañe este primer capítulo, que nos sigue adentrando en un mundo que no ha sido explorado de manera acabada por el derecho históricamente, ya que no había desarrollado previamente los problemas que analizamos en este trabajo, cabe seguir contribuyendo con definiciones de todas estas modalidades azarosas, que podemos

encontrar en los casinos, o salas de juegos virtuales. En este caso, es el turno de los Slots/Tragamonedas, podemos mencionar que una explicación básica y para que se entienda de manera simple sería *"El jugador debe introducir una moneda en la ranura de la máquina y debe hacer girar un conjunto de carretes con distintos símbolos. Cuando el movimiento termina, los carretes frenan de manera azarosa. Si al frenar, los tres carretes coinciden, el jugador es el ganador. Al final de la partida, las ganancias deben calcularse de acuerdo al símbolo ganador…"* (Tragamonedas, 2022)

Consideramos atinado no realizar un extenso desarrollo sobre su evolución, quizá sí sea preciso mencionar el primer antecedente *"Charles Fey introdujo la primera tragamonedas — "Liberty Bell" —, que contaba con 3 carretes giratorios y 5 símbolos: herraduras, espadas, diamantes, corazones y una imagen de una Campana de la Libertad rajada. Como primera máquina tragamonedas que funcionaba con monedas, fue un gran éxito. En lugar de vender las máquinas, Fey las alquilaba por una comisión de 50%."* (Ustinov, s.f.)

Considerando que hemos descrito una máquina de Slots tradicional y su primer antecedente, debemos rubricar que se ha convertido en la principal fuente de recaudación, tanto en casinos tradicionales como en salas de juegos virtuales, desplazando las modalidades clásicas ya mencionadas y explicadas *ut supra* en este trabajo.

Al momento que escribimos esta investigación, las realidades de los casinos tradicionales han cambiado drásticamente, esos grandes salones que antes eran ocupados por grandes mesas de paño verde, ruletas y mesas repletas de apostadores se han transformado en pisos repletos de máquinas individuales electrónicas de slots.

No podemos soslayar, el avance de una sociedad individual que ha llegado también a las relaciones sociales que solían encontrarse en los lugares de ocio azaroso que además de apostar, el individuo se relacionaba generando vínculos sociales.

Si en la actualidad nos adentramos en un casino nos vamos a encontrar con pisos colmados de máquinas tragamonedas en su versión actual, denominadas "Slots" utilizan un sistema RNG (Random Number Generator) para brindar sus premios, con el objetivo de traer un poco de claridad a esto podemos citar que *"La diferencia entre los slots mecánicos y los slots actuales radica en el modo en que se obtiene cada uno de los símbolos que muestra el carrete. Hoy en día, las tragamonedas funcionan a través del*

RNG, es decir, utilizan el "random number generator" o "generador de números aleatorios" para obtener un número. Cada número corresponde a un símbolo, que luego se muestra en la pantalla. Este software, presente desde la década de 1980 en las tragamonedas, debe lograr que los resultados sean totalmente aleatorios. El resultado de un giro no debe tener ninguna conexión con el resultado siguiente. Los números nunca están preparados de antemano, y esto es así debido a sus combinaciones aleatorias." (Tragamonedas, 2022)

En virtud a lo previamente expuesto, nos acercamos cada vez más al punto de conflicto del presente trabajo de investigación que nos ocupa, cuyo marco lineal del tiempo abarca el periodo 2019 hasta el 2024 de nuestro cuerpo normativo interno y como este presenta una serie de lagunas, con más, insuficiencias respecto de este campo, además de los intereses particulares que desarrollan las personas al volverse adictos al juego, también hay intereses dinerarios de grandes grupos económicos al igual que políticos.

Retomando el desarrollo de este capítulo, ya nos encontramos en la incursión de los casinos en la virtualidad. Una digitalización que ha sido abrazada por la globalización, que venía gestándose hace años, pero se vio intensamente acelerada por la emergencia sanitaria y posterior pandemia que ha sufrido nuestro planeta en el año 2020 por el esparcimiento del virus COVID-19 (SRAS-CoV-2). Considero que cualquier análisis tanto jurídico como psicológico de estos periodos y a su vez también sociales, deben ser considerados afectados por todas las medidas epidemiológicas que han sido tomadas por los gobiernos a nivel mundial.

En lo que nos concierne al presente trabajo investigativo, no haremos un análisis pormenorizado de las medidas adoptadas por los Estados pero sí cabe mencionar algunos datos que marcan y reafirman estas observaciones, que realizaremos acerca de la creciente actividad online de las personas en general.

Consideramos que hay muchas actividades que han sido obligadas a desplazarse hacia la virtualidad, las primeras dos son el trabajo y la formación estudiantil básica o universitaria. Por otro lado, la actividad en redes sociales, que aun siendo inherentemente digital se ha visto incrementada en un gran porcentaje.

Toca entonces hacer un análisis individual de las actividades mencionadas, en lo que es propio a la actividad educativa, estimamos importante recalcar algunas estadísticas brindadas por E-LearingResources que afirman lo que venimos mencionando sobre que

el proceso de digitalización es algo que si bien se venía en desarrollo fue propulsado por el COVID-19 *"Desde el año 2000, los ingresos de la industria del aprendizaje en línea han crecido en más de un 900 %. Aunque el interés en la educación en línea ha experimentado un rápido aumento en los últimos años, incluso antes de la llegada del virus; la pandemia ha ayudado a darle un impulso aún más fuerte.*

Mientras tanto, el aprendizaje virtual experimentó un aumento del 16 % durante la pandemia, mientras que la formación dirigida por un instructor experimentó un importante descenso. En consecuencia, más del 64 % de los estudiantes estadounidenses de secundaria se encuentran utilizando herramientas de aprendizaje en línea diariamente.

El aumento en la demanda de educación en línea también causa una demanda aún mayor de cursos de gran calidad y procesos bien establecidos para la instrucción del contenido y la creación de aulas virtuales" (E-LearningResources, s.f.)

Como podemos vislumbrar, solamente en Estados Unidos ha habido un incremento considerable no solo en las inscripciones en línea, sino también, en la exigencia hacia los docentes universitarios, los cuales han tenido que asimilar las nuevas tecnologías, que muchas veces en el ámbito educativo, no estaban preparadas para brindar una respuesta a la masiva demanda que se había creado.

Para concluir esta primer parte respecto del sector universitario cabe volver a citar esta fuente en tanto y en cuanto brinda una estadística global refiriéndose a que *"Según un reporte de Statista, el 49 % de la población estudiantil en todo el mundo afirmó haberse inscrito en un curso en línea durante los últimos 12 meses. Además, el 95 % de los estudiantes indicó estar satisfechos con la educación en línea y que el aprendizaje basado en la web es más divertido y les ayuda a retener la información más rápido. En un informe de Forbes, se reporta que el aprendizaje en línea aumenta las tasas de retención de estudiantes entre un 25 % y un 60 %."* (E-LearningResources, s.f.)

Analizando lo expuesto en las citas expuestas, cabe entender que no solo hubo un notorio incremento de la actividad digital, sino también, los usuarios que eligieron o se vieron obligados a desplazarse hacia el campo de la virtualidad se sentían satisfechos con el resultado obtenido.

El segundo aspecto que analizaremos será como la digitalización ha avanzado por sobre el campo laboral.

Es menester hacer mención que siendo este sector mucho más vasto que el educativo era inevitable que no corriera la misma suerte. Ya que como sabemos el COVID-19 no ha dejado al sector social sin un drástico cambio a lo previamente conocido por el mismo.

Este apartado de un artículo en la web del World Economic Forum afirma que *"desde el punto de vista de los empleados, debido a que muchos trabajos se volvieron remotos durante la pandemia, de repente se vio posible conseguir nuevas oportunidades laborales en el exterior sin necesidad de dejar los hogares. En muchos países, los trabajadores pudieron aplicar a puestos remotos con mejores salarios, usualmente en otras monedas, como dólares o euros. El trabajo remoto internacional se convirtió en una gran oportunidad, no sólo para tener mayores ingresos, sino también para encontrar nuevos caminos de crecimiento profesional que no eran posibles a nivel nacional."* (World Economic Forum, s.f.)

Y por último para reforzar esta idea, nos parece interesante mencionar algo intrínseco a nuestra región. Es decir, estadísticas de este sector del continente, directamente en la Web de las Naciones Unidas podemos encontrar un artículo que menciona que *"Las estimaciones preliminares de la Organización Internacional del Trabajo indican que, en el peor momento de la crisis, en el segundo trimestre de 2020, unos 23 millones de personas teletrabajaron en la región.*

El informe destaca que, aunque es muy temprano para predecir el alcance efectivo del teletrabajo, será necesario que los países y las sociedades estén preparados para asumir que esta modalidad llegó para quedarse, ya sea como una solución conveniente para algunas personas y empresas, o a través de la proliferación de formas híbridas que combinen trabajo presencial con trabajo desde el hogar.

El análisis de la agencia de la ONU señala que, si bien ya antes de la pandemia existía el trabajo desde el domicilio, este abarcaba principalmente a trabajadores por cuenta propia, o en situaciones especiales se combinaba con trabajo en el establecimiento, "pero en el contexto de cuarentena pasó, en mucho casos, a ser la modalidad exclusiva de trabajo" (Organización de las Naciones Unidas, s.f.)

Dicho esto, concluimos esta idea que, en el ámbito laboral, si bien había iniciado su digitalización al igual que el educativo, se vio inmensamente acelerado por el COVID-19.

Para finalizar este capítulo, comenzaremos un análisis respecto de cómo las redes sociales han crecido exponencialmente durante este periodo y sobre todo lo que nos atañe a esta investigación, su influencia sobre la promoción de estas salas de juegos online.

Cabe señalar que este crecimiento no es necesariamente en cantidad de usuarios, que si bien ha aumentado, la expansión ha sido en cuanto a su uso diario. Es decir que, la población ya era habitué de estas redes sociales, pero en estos últimos años ha comenzado a utilizar una fracción importante de su tiempo de ocio cotidiano dentro de estas plataformas.

Según este artículo basado en el informe realizado por Hootsuite y We Are Social *"Aunque el número de internautas no ha crecido significativamente (0,3% más que en 2019), sí llama la atención el gran aumento del uso de las redes sociales. Más de 37 millones de personas en España usan las redes, lo que supone un 80% de la población, además, acceden a ellas a través de dispositivos móviles (98%) y pasan una media diaria casi dos horas en ellas."*

"Todas las plataformas han aumentado su penetración, su tiempo de uso, y su base de usuarios; el e-commerce ha ganado usuarios de forma recurrente; el audio como plataforma se ha disparado y el uso del entretenimiento online aumenta más rápido que muchas otras cosas: gaming, streaming, noticias, etc", apunta Alberto Pachano, manager Director de We Are Social España." (Expansión economía digital, s.f.)

Todo este capítulo nos ha adentrado, no solo hacia la evolución de los casinos, sino que también nos ha puesto dentro del panorama general del avance mundial hacia la transformación digital. Y nos funcionará como sólidos cimientos para el análisis jurídico que desarrollaremos en los siguientes acápites.

Para volver a relacionar un poco los antecedentes aquí planteados sobre esta temática nos parece preciso mencionar que *"De acuerdo con Hing et al., (2013), se establece una relación causal entre la publicidad y la ludopatía. Así pues, los individuos sometidos a un estudio que declararon puntuar más alto en las herramientas dirigidas a medir la*

ludopatía eran aficionados a los eventos deportivos retransmitidos por televisión, además de exponerse en mayor medida a los anuncios sobre apuestas deportivas. Dicha exhibición podría favorecer la aparición de conductas propias de la ludopatía, empeorar su situación e incluso obstaculizar su pretensión a dejar esta práctica o disminuir la cuantía apostada. En este sentido se ha de destacar la proliferación del patrocinio deportivo en el juego." (Hernández, 2020)

Son muy interesantes estos últimos párrafos citados ya que hacen referencia exclusivamente al sector de apuestas deportivas, y como los mismos se encuentran ligados a una relación sociocultural de los individuos. Debiendo así, el Estado tomar medidas para generar la suficiente seguridad jurídica de los consumidores de este tipo de contenido.

"Como ya se ha comentado anteriormente, uno de los sectores del juego que mayor crecimiento ha experimentado en los últimos años es el de las apuestas deportivas. En este sentido, es uno de los que genera mayor preocupación en la sociedad dado que existe un vínculo afectivo entre la puesta en práctica de actividades deportivas y la población, sobre todo debido a la proliferación del estilo de vida saludable en los últimos años entre los jóvenes." (Hernández, 2020)

A modo de conclusión de este capítulo, podemos decir que, ha sido un largo camino de transformación el que ha realizado el aspecto lúdico del ocio. Desde los más rudimentarios juegos de azar o apuestas en deportes, hasta las máquinas más sofisticadas que nos ha brindado la tecnología con desarrollos de algoritmos propios.

Con lo cual, arribamos a la idea de que se ha ido adaptando a los tiempos contemporáneos, en los cuales la masividad del mercado se encuentra a través de por ejemplo el uso de los celulares o computadoras personales. Se ha corrido el foco, al menos en las nuevas generaciones, de los grandes casinos en los cuales las personas se hospedaban, y pasaban prácticamente unas vacaciones mientras apostaban.

A su vez, la forma de promoción de estos ha mutado considerablemente ya que está enfocada a una nueva generación de apostadores. Los cuales comparados con otros momentos de la humanidad son más jóvenes, podemos adelantar que el rango etario que mencionamos oscila entre los 18 y 25 años e incluso en algunos casos hay casinos y salas de juegos online permiten que menores de edad puedan apostar, pero eso lo desarrollaremos en otros capítulos inherentes a este tema.

En fin, creemos que todo lo previamente expuesto nos adentra brevemente en todo lo que se analizará en este trabajo de investigación. Que consideramos cuenta con problemáticas no solo muy actuales, sino que también muy urgentes de atender por parte del Estado.

CAPÍTULO II

EVOLUCIÓN DEL MARCO NORMATIVO ARGENTINO.

I. Carácter Provincial en el control y regulación, Argentina.

Hemos realizado un desarrollo integral del avance y modificaciones que no solo han sufrido los casinos tradicionales a lo largo del tiempo, sino también, de sus tipos de juegos. Ahora consideramos de suma importancia, antes de continuar con el análisis y desarrollo de la encrucijada jurídica y social que concierne a este trabajo, adentrarnos en los primeros antecedentes normativos que tiene no solo nuestro país respecto de los juegos de azar, sino también, hacer una investigación respecto de cómo otros países han abordado este tema en su ordenamiento jurídico.

Cabe adentrarnos, en primer lugar, en nuestro sistema normativo. Es preciso hacer mención que durante los primeros 75 años de Argentina como país independiente todo tipo de apuesta era considerada ilegal.

Nuestro primer antecedente histórico se remonta al año 1893, más precisamente, el 8 de Octubre en el cual se autoriza a la Capital a establecer una "Lotería Beneficiaria" (Boletín Oficial, s.f.), en esta lotería beneficiaria parte de sus ganancias serían destinadas a fines sociales.

Un largo recorrido ha habido desde ese momento, consideramos interesante hacer mención a ese primer antecedente teniendo en cuenta que ha sido el primer antecedente normativo en lo que respecta a juegos lúdicos de nuestro país.

Pero, a efectos prácticos de este capítulo avanzaremos hacia legislaciones vigentes inherentes a los casinos tal cual los conocemos hoy, también como se intenta adecuar este ordenamiento jurídico al juego online y qué medidas están siendo tomadas alrededor del mundo respecto del tema que nos atañe.

Como bien sabemos, en nuestro país contamos con un sistema de gobierno de índole federal, y como es de público conocimiento hay distintos tipos de poderes que tienen atribuciones específicas. Nación, Provincias y Municipios, y el instituto que identifica las tareas que deben aplicar la mencionada división de autoridad es nuestra Constitución Nacional.

Podemos identificar que de la norma suprema de nuestro ordenamiento jurídico no se desprende la atribución al Poder Legislativo Nacional en la regulación de casinos, máquinas de juegos de azar, bingos y loterías, con lo cual, la regulación de los juegos de azar queda a discreción de los Poderes Legislativos Provinciales.

En base a lo previamente expuesto y en otras palabras, cada una de las provincias que conforman la República Argentina tiene la potestad exclusiva de legislar sobre la administración y explotación de juegos de azar dentro de sus propios territorios, sin que el Gobierno Federal pueda obligarlas a cumplir normas jurídicas sobre este tema.

En este sentido, se desprende del análisis del Artículo 1613 del Código Civil y Comercial de la Nación, lo siguiente: *"ARTÍCULO 1613.- Juegos y apuestas regulados por el Estado. Los juegos, apuestas y sorteos reglamentados por el Estado Nacional, provincial, o municipios, están excluidos de este Capítulo y regidos por las normas que los autorizan."*. (InfoLeg, s.f.)

Hemos investigado en los textos comentados, para desglosar un poco más este artículo y que fortalezca este criterio *"La disposición es clara en cuanto a que en los casos de juegos, apuestas y sorteos organizados por el Estado o reglamentados por este, rigen las normas específicas dispuestas para ello; lo que no excluye la aplicación analógica de las disposiciones de este Código para la integración de la regulación en todo lo que ella hubiera podido omitir.*

El art. 2069 CC ya disponía la remisión a las ordenanzas municipales en estos tipos de juegos. El fundamento de la exclusión es dejar por fuera aquellos juegos en los que el

Estado (nacional, provincial y municipal) sea parte organizador, ya que no sería apropiado que el CCyC regulara sobre su prohibición o sus límites, dado que, al ser de carácter público, deben ser regidas y reguladas por el derecho administrativo, que establece las pautas para la prueba y los requisitos para ser acreedor del premio." (SAIJ, s.f.)

A su vez, dentro de este comentario introducimos por primera vez en este trabajo, el concepto que el Estado debe ser intermediario en este tipo de actividades, en tanto y en cuanto menciona *"El Estado no puede ser indiferente a este tipo de juegos y dejarlo en mano de particulares, por lo que corresponde su intervención reguladora para que los beneficios económicos de la explotación de esa actividad ingresen a las arcas del*

Estado como una forma de recaudación con el fin de destinarlo a la dinamización de la economía. Además, la regulación estatal es necesaria porque debe asegurarse el funcionamiento transparente y el desarrollo regular del juego, en el marco de sus potestades como custodio de la seguridad pública, la moralidad, las buenas costumbres y la protección de la minoridad." (SAIJ, s.f.)

Hemos aquí echado luz, en relación al carácter Provincial respecto la intervención y regulaciones al sector de casinos, loterías y juegos de azar.

Hasta el 2003 hubo un foco de conflicto respecto a lo que acontecía con la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, que fue solventado con el Decreto Nacional 1155/2003. En el mismo se cumple aprobar un convenio el cual fue celebrado entre el Instituto de Juegos de Apuestas de la Ciudad de Buenos Aires y la Lotería Nacional, el mismo tenía por objeto principal regular la participación de cada una de las entidades en el producto de la comercialización de juegos de azar, destreza y apuestas mutuas en el ámbito de esa ciudad. (Argentina Gob, s.f.)

II. Aspectos Federales de Control en Argentina

Independientemente del carácter Provincial tanto en el control y regulación de los organismos encargados de juegos de azar, casinos, bingos y máquinas automáticas de juego, hay algunos aspectos y organismos que revisten el carácter federal dentro de nuestro país.

La Lotería Nacional de Beneficencia y Casinos, fue creada en el año 1969 más precisamente el día 27 de Mayo la cual fue facultada para la explotación, manejo y administración de la Lotería Nacional, casinos y salas de juego de azar a su cargo. A través de la ley N° 18.226. El sistema establecido permitía la venta de billetes de Lotería Nacional en todo el país a través de las administraciones autorizadas para este fin, así como la comercialización de loterías de otras jurisdicciones en los territorios bajo jurisdicción federal.

"Artículo 1º - La Lotería de Beneficencia Nacional y Casinos ejercerá la explotación, manejo y administración de la lotería nacional y de los casinos y salas de juego de azar a su cargo."

"Artículo 7º - La venta al público de los billetes de lotería emitidos por la Lotería de Beneficencia Nacional y Casinos se efectuará directamente o por intermedio de concesionarios."

"Artículo 3º - La Lotería de Beneficencia Nacional y Casinos, que dependerá del Ministerio de Bienestar Social, tendrá su sede en la Capital Federal. Podrá establecer agencias y sucursales en todo el territorio de la Nación cuando las necesidades lo requieran." (Argentina Gob, s.f.)

Estos artículos extraídos del texto legal previamente citado, nos da un panorama de lo que por aquellos años era esta Lotería Nacional, nos aventura a comprender, no sólo el interés de recaudación por el Estado Nacional, sino también sus intenciones de cómo manejarlas.

Al avanzar algunos años, fue necesario un organismo de control que por el decreto 598/90, en su primer párrafo del texto legal, podemos identificar uno de los conflictos que preocupaban sideralmente al país "el juego clandestino".

"Que la Lotería Nacional necesita una organización moderna que responda con agilidad a los requerimientos de las distintas y cambiantes actividades que son su objeto, tratando de restar, al propio tiempo, posibilidades al juego clandestino." (Argentina Gob, s.f.)

En este considerando ya podemos entender que, el juego clandestino era mal visto, solamente por el hecho de no poder conseguir la recaudación. Todavía no por generar una problemática social de adicción, quizá sí, dentro de la criminalidad de evasión de recaudación. Por ese motivo, es preciso mencionar que a la Lotería Nacional le fue otorgado a través del decreto previamente mencionado, poder de policía para investigar la legalidad y viabilidad de los casinos, juegos de azar, rifas, entre otros. Se transformó en un organismo de control para supervisar, regular y garantizar el cumplimiento de las normas y estándares.

Esto nos desplaza en la investigación hasta las normas tributarias sobre juegos y apuestas. La ley que regula estos impuestos es la N° 20.630, la misma fue sancionada en el año 1973, más precisamente el día 27 de diciembre, con el nombre "Gravamen de emergencia a los premios ganados en juegos de sorteo" y promulgada el 14 de enero del año 1974.

La ley en su primer artículo establece *"ARTÍCULO 1º — Quedan sujetos al gravamen de emergencia de la presente ley los premios ganados en juegos de sorteo (loterías, rifas y similares), así como en concursos de apuestas de pronósticos deportivos distintos de las apuestas de carreras hípicas, organizados en el país por entidades oficiales o por entidades privadas con la autorización pertinente."* (Argentina Gob, s.f.)

Como se desprende de la lectura de este podemos identificar los tipos de juegos azarosos que serán sometidos al gravamen impositivo.

"La Ley somete a gravamen los premios adjudicados en juegos de sorteos (loterías, rifas y similares). La sujeción al gravamen se encuentra supeditada a los siguientes requisitos: a) que exista un beneficiario efectivo (es decir, que el sorteo no sea declarado desierto), b) que el otorgamiento del premio dependa del azar y c) que la entidad privada que organice el sorteo o concurso requiera de una autorización específica. El artículo 3 del decreto reglamentario expresa que cuando los premios de juegos combinen azar y habilidad o destreza, sólo se encontrarán sujetos al impuesto cuando su adjudicación dependiera de un sorteo final." (La regulación del juego en algunos países de Iberoamérica – J.Ramon Romero)

Dentro de la ley mencionada también se establecen los porcentajes del gravamen impositivo, el artículo 4 establece: *"El monto neto de cada premio alcanzado por este impuesto estará sujeto a la tasa del treinta por ciento (30%), que se reducirá a la tasa del veinticinco por ciento (25%) para los premios en los que el derecho a la percepción se perfeccione con posterioridad al 31 de diciembre de 1974."*

Y en su segundo apartado se agrega que: *"A los efectos dispuestos precedentemente, se considerará, sin admitirse prueba en contrario, monto neto de cada premio —acaecido en su caso con arreglo a lo dispuesto en el artículo 2º— el noventa por ciento (90%) del mismo, menos la deducción de los descuentos que sobre él prevean las normas que regulen el juego o concurso. En el caso de premios en especie, el monto será fijado por la entidad organizadora, o en su defecto, el valor corriente en plaza el día en que se perfeccione el derecho al cobro."*

Hasta aquí hemos desarrollado parcialmente la evolución de los marcos legales que han regulado los casinos tradicionales, tanto en su fuero Provincial al igual que en sus aspectos Federales.

Cabe avanzar entonces, hacia los temas de actualidad que atañen los avances tecnológicos que están dejando a un lado estas reglamentaciones y evadiendo en primer lugar el pago de los impuestos históricamente buscados por el Estado, como así también generando problemáticas sociales respecto a las adicciones lúdicas en jóvenes y adultos.

Por lo tanto, ahondaremos en medidas actuales que están siendo tomadas por gobiernos Provinciales, ya sea desde la función legislativa como del ámbito ejecutivo ante estas

Problemáticas, que servirán como puntapié inicial a lo que se desarrollará en los siguientes capítulos.

III. Marco legal para casinos virtuales

Como ya desarrollamos a lo largo de este capítulo, hemos establecido la potestad de las provincias para establecer las normativas inherentes a lo lúdico tradicional. Ya sean, los casinos, loterías, bingos, apuestas deportivas, y demás. A su vez, pudimos identificar en los antecedentes legislativos aspectos de índole Federal, entre ellos inclusive, la creación de Lotería Nacional como Sociedad de Estado a los fines de cumplir como organismo de control.

Toca ahora analizar, el avance del ordenamiento jurídico interno sobre la regulación de los casinos online o salas de juego de esa índole.

En el contexto de exposición y análisis de leyes provinciales, adoptamos la decisión de enfocarnos en dos legislaciones específicas, la de Provincia de Buenos Aires y la de Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Esta selección responde a que han generado tendencia normativa, de las cuales las demás provincias, han nutrido su avance legislativo sobre este campo tan poco explorado. A su vez consideramos que al elegir leyes adecuadas como base, se puede construir un marco analítico que nos allane el camino hacia el entendimiento y contextualización del resto de las leyes en un conjunto sistemático.

En primer lugar, cabe analizar el caso de la **provincia de Buenos Aires**, quien ha regulado y definido ciertos factores del juego online dentro de la ley impositiva sancionada en el año 2019.

La ley 15079, es muy clara, en principio me permito realizar una cita con varias definiciones.

"ARTÍCULO 148. A los efectos de los términos empleados en el presente Título, los mismos tendrán el sentido que a continuación se expone:

a) Juego on line: es aquel realizado por medios electrónicos, informáticos, de telecomunicación o a través de otros procedimientos interactivos.

b) Juego por medios electrónicos, informáticos y de telecomunicación: aquel juego que utilice cualquier mecanismo, instalación, equipo o sistema que permita producir, almacenar o transmitir documentos, datos e informaciones, incluyendo cualesquiera redes de comunicación abiertas o restringidas como televisión, Internet, telefonía fija y móvil o cualesquiera otras.

c) Juegos a través de procedimientos interactivos: aquellos que, para su organización, celebración comercialización o explotación, utilizan tecnologías y canales de comunicación como Internet, teléfono, televisión, radio o cualquier otra clase de medios electrónicos, informáticos y de telecomunicación, que sirven para facilitar la comunicación de forma interactiva, ya sea en tiempo real o diferido." (Normas GBA, s.f.)

A nuestro entender estas tres definiciones brindadas por el Art. 148 abarca casi es su totalidad el espectro de juegos online y casinos virtuales como los conocemos el día de hoy. Englobaría gran parte de las salas de juego online que atañen a los problemas de investigación de este trabajo.

Avanzando en el articulado legal llegamos al 149, que delega al poder ejecutivo la reglamentación y a su vez, establece quién será la autoridad de aplicación. En este caso, será el Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires.

"ARTÍCULO 149. El poder ejecutivo establecerá la reglamentación pertinente del presente Título para su práctica. La Autoridad de aplicación será el Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires, quien establecerá el Reglamento de modalidad de apuestas on line. Cualquier modalidad de juego no autorizada por la Autoridad de aplicación se considerara prohibida." (Normas GBA, s.f.)

En su última parte este artículo, permite vislumbrar que no se cumple en su totalidad, hay muchas prácticas en la actualidad que han encontrado maneras de introducir casinos no regulados por ninguna autoridad de aplicación designada ni por provincias, ni por el Poder ejecutivo Nacional. Pero como mencionamos previamente, será tema de análisis

de los próximos capítulos. En este momento nos incumbe continuar el desarrollo del cuerpo normativo dispuesto por la provincia de Buenos Aires.

Siguiendo con el desglose de este Título de la presente ley, nos encontramos en el artículo 150, en el cual establece una serie de prohibiciones tanto objetivas como subjetivas.

"ARTÍCULO 150. ***Prohibiciones objetivas:*** *Se encuentra prohibida la organización, explotación y desarrollo de los juegos objeto del presente Título que, por su naturaleza o por razón del objeto sobre el que versen:*

a) Atenten contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, contra los derechos de la juventud y de la niñez o contra cualquier derecho o libertad reconocido constitucionalmente.

b) Se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas.

c) Recaigan sobre eventos prohibidos por la legislación vigente.

Prohibiciones subjetivas: *Se prohíbe la participación en los juegos objeto del presente Título a:*

a) Los menores de edad y los incapacitados legalmente o por resolución judicial.

b) Los accionistas, propietarios, partícipes o titulares significativos del operador de juego, su personal directivo y empleados directamente involucrados en el desarrollo de los juegos,

así como sus cónyuges o personas con las que convivan, ascendientes y descendientes en primer grado en los juegos que gestionen o exploten aquéllos, con independencia de que la participación en los juegos, por parte de cualquiera de los anteriores, se produzca de manera directa o indirecta, a través de terceras personas humanas o jurídicas.

c) Los deportistas, entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta.

d) Los directivos de las entidades deportivas participantes u organizadoras respecto del acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta.

e) Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos.

f) El personal y/o los funcionarios del Instituto Provincial de Lotería y Casinos.

Con el fin de garantizar la efectividad de las prohibiciones subjetivas mencionadas, la Autoridad de aplicación, establecerá las medidas que, de acuerdo con la naturaleza del juego y potencial perjuicio para el participante, puedan exigirse a los operadores para el cumplimiento de estas. (Normas GBA, s.f.)

Ahora lo que nos convoca en este trabajo de investigación, en un primer acercamiento a las prohibiciones objetivas, identificamos que el inciso a) prohíbe aquellos juegos que entre otros puntos mencionados atenten contra "los derechos de la juventud". En el presente trabajo de investigación, nos encargamos de brindar datos respecto el aumento exponencial de jóvenes entre 18 a 25 años que participan en casinos virtuales, constituidos dentro de las normas legales como también de aquellas salas de juegos online ilegales. Con lo cual, incluso dentro de la legalidad de la presente ley, en los próximos capítulos, nos encargaremos de echar luz sobre los avances del marketing desmedido, apuntado al público joven, que muchas veces son las personas que más expuestas quedan ante estas estrategias de comercialización de plataformas de azar.

También, dentro de las prohibiciones objetivas, si bien están bajo nuestro punto de vista interpretativo, cuentan con coherencia legal al momento en que afirman que "*b) Se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas."* Ahondaremos en los próximos capítulos, sobre cómo operan en la actualidad los casinos virtuales ilegales en nuestro territorio escapando a los órganos de control y legislaciones vigentes.

Por otro lado, el espectro subjetivo de esta norma hace mención a la particularidad de la persona, en primer lugar afirma que los menores de edad quedan absolutamente excluidos de la participación de juegos de azar online, posteriormente hace un desarrollo *intuitu personae* de quien esté participando de la actividad lúdica en específico, es decir, que tengan un interés directo sobre el resultado final de juego. Citemos un ejemplo, un jugador de fútbol no podrá apostar a un partido en el que participe, o en el mismo orden de ideas el presidente de un club de básquet no podrá apostar a favor o contra su equipo.

Esta ley, la consideramos bastante acabada, cuenta con una multiplicidad de aspectos de la órbita del juego en línea estipulados. Entendemos que mencionar dos más será suficiente para así proseguir con el remanente de normativas provinciales relevantes, pero es necesario hacer lugar al artículo 152 que versa sobre:

"TÍTULO HABILITANTE

ARTÍCULO 152. Para el ejercicio de las actividades objeto del presente Título es condición previa poseer título habilitante. Son títulos habilitantes las licencias y autorizaciones otorgadas por la Autoridad de aplicación, de acuerdo al procedimiento establecido en la reglamentación.

Las bases que rijan la convocatoria serán determinadas por la Autoridad de aplicación. La misma podrá otorgar hasta 7 licencias.

Toda actividad incluida en el ámbito del presente que se realice sin el título habilitante o incumpliendo las condiciones y requisitos establecidos en el mismo, tendrá la consideración legal de prohibida, quedando sujetos quienes la promuevan o realicen a las sanciones previstas en el apartado correspondiente.

Queda prohibida la cesión de los títulos habilitantes, sin conformidad de la Autoridad de aplicación." (Normas GBA, s.f.)

Aquí en el estudio de este artículo, consideramos indispensable para un correcto funcionamiento del sistema legal y coherencia del ordenamiento jurídico. Sin embargo, en la práctica, más allá de que sea estrictamente necesario el título habilitante para administrar este tipo de plataformas, es considerablemente más grande la oferta de salas de juegos en línea ilegales que las oficiales. Es decir, encontrar una sala de juego oficial es la excepción. Esto también será tema de análisis de capítulos subsiguientes de este trabajo investigativo, pero es preciso no dejar de mencionarlo.

Para finalizar, con la regulación inherente a la provincia de Buenos Aires, nos gustaría finalizar desglosando los siguientes artículos:

REQUISITOS DE LOS SISTEMAS TÉCNICOS

ARTÍCULO 156. El sistema técnico para el desarrollo de los juegos por medios electrónicos informáticos, telemáticos e interactivos, quedará conformado por

instrumentos técnicos que posibiliten la organización, control y explotación de los mismos.

El sistema técnico deberá disponer de los mecanismos de autenticación suficientes para garantizar, entre otros:

a) La confidencialidad e integridad en las comunicaciones.

b) La identidad de los participantes.

c) La autenticidad y cómputo de las apuestas en tiempo real

d) El control de su correcto funcionamiento.

e) El cumplimiento de las prohibiciones subjetivas reguladas en el artículo 150 del presente Título.

f) La emisión de los reportes que solicite la Autoridad de aplicación.

g) El acceso a los componentes del sistema informático exclusivamente la Autoridad de aplicación o el personal autorizado por la misma, en las condiciones que esta pudiera establecer. (Normas GBA, s.f.)

Se desprenden del análisis de este artículo aspectos realmente imprescindibles dentro de las salas de juego online oficiales de la provincia, como lo son, verificar la identidad de los participantes de las actividades de azar, muy posiblemente a través de métodos conocidos como KYC (know your customer o "conocer al cliente" en inglés) a través de los cuales no solo se verifica la identidad, sino también el lugar de residencia. Este tipo de información usualmente es confirmada cargando en la web oficial una tarjeta de identificación como puede ser el DNI o pasaporte, como también, la factura de un servicio en el que se confirme la dirección de la vivienda.

En conclusión, esta primera legislación provincial que hemos desarrollado, en nuestra consideración es la más basta y la que más abarca las problemáticas examinadas en este trabajo, sin embargo, en los siguientes capítulos explicaremos porque en la práctica se torna insuficiente.

En segundo lugar para continuar con el análisis comparativo que refiere a las legislaciones dentro de nuestro país, que como hemos mencionado previamente son de

índole Federal e inherente a cada provincia, entonces, toca adentrarnos en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Para comenzar cabe mencionar que desde la creación de su norma superior la Ciudad Autónoma de Buenos Aires ha establecido en la misma que *"Artículo 50 La Ciudad regula, administra y explota los juegos de azar, destreza y apuestas mutuas, no siendo admitida la privatización o concesión salvo en lo que se refiera a agencias de distribución y expendio. Su producido es destinado a la asistencia y al desarrollo social."* (Constitucion CABA, s.f.) Dejando claro que todo lo consustancial a estas actividades sería de explotación excluyente del gobierno de la ciudad.

Una vez mencionado el precepto jurídico planteado en su norma prima, la Ciudad Autónoma de Buenos Aires ha ido reglamentando poco a poco aspectos técnicos, como también, dando definiciones específicas de esta actividad y al mismo tiempo, definiendo los márgenes de control puntuales.

Comenzaremos analizando la Resolución 80/2019 producida por el Directorio de LOTBA S.E (Lotería de la Ciudad de Buenos Aires). Cabe mencionar que como hemos analizado en la legislación vigente sobre el tema en la Provincia de Buenos Aires estas resoluciones abarcan una gran cantidad de cuestiones puntuales que atañen a los problemas jurídicos abordados por el trabajo de investigación, pero como desarrollaremos en los capítulos subsiguientes, en la práctica son insuficientes.

Como punto de partida esta resolución define el sistema técnico *"Artículo 1 ° .- Sistema Técnico. El Sistema Técnico es el conjunto de procesos, módulos de sistemas, hardware, software, bases de datos, e infraestructura informática utilizada por la Agencia de Juego en Línea para la comercialización y/o distribución y/o expendio de los juegos en línea. Soporta las operaciones necesarias para tal fin registrando transacciones de juego y económicas entre los apostadores y la Agencia de Juego en Línea y para esto debe ubicarse en un centro de datos con un nivel mínimo TIER III (disponibilidad garantizada de 99.982 %, Redundancia N+1).*

Este sistema debe garantizar todas las operaciones y transacciones de juego realizadas durante el desarrollo del juego, incluyendo registros, eventos, procesos virtuales, o cualquier otra información que se considere relevante. Asimismo, debe proveer los mecanismos de autenticación necesarios para garantizar la confidencialidad e integridad en las comunicaciones, la identidad de los apostadores, la transparencia de

las apuestas, control en relación con la duración del tiempo de juego, cantidad máxima jugada, utilización de las opciones de autoexclusión, entre otras." (Boletín Oficial, s.f.)

Este artículo pone de manifiesto la definición de lo que es el sistema técnico, y las garantías que este debe brindar no solo en su sentido funcional, sino que también, sobre la transparencia, aspecto que vemos muy deficiente en los mencionados problemas de investigación planteados al inicio de esta investigación. Pero como vemos en este artículo es una exigencia que se solicita desde el primer momento, que en la práctica a las claras no se cumple.

En lo concerniente a este trabajo y capítulo, podríamos citar casi en su totalidad, los artículos de esta resolución ya que abarcan muchos aspectos de los problemas de investigación, por lo cual, a los fines prácticos citaremos los más importantes y mencionaremos los restantes.

El artículo 2 directamente se centra en el desarrollo del concepto y requerimientos que tiene la plataforma de juego. *"Artículo 2°. - Plataforma de Juego*

La plataforma de juego es el conjunto de elementos técnicos necesarios para procesar y gestionar las operaciones realizadas por los apostadores en los juegos. Registra todas las operaciones desde el acceso del apostador, operaciones sobre las cuentas de juego hasta los resultados de los eventos, de funcionamiento de la plataforma, incluyendo el reparto de premios, datos agregados y de control.

Se entiende por tal a la infraestructura tecnológica (software y hardware) que constituye la interfaz principal entre el apostador y La Agencia de Juego en Línea. La plataforma de juego ofrece al apostador las herramientas necesarias para abrir o cerrar su cuenta de usuario, grabar y editar la información de su perfil, depositar o retirar fondos de su cuenta de juego, y visualizar el detalle o un resumen de los movimientos de su cuenta.

La plataforma de juego incluye cualquier elemento técnico que muestre información relevante al apostador sobre los juegos ofrecidos por La Agencia de Juego en Línea, así como cualquier software cliente que el apostador tenga que descargarse e instalar en su equipo para poder interactuar con la misma.

Forman parte de la plataforma de juego:

a) Módulo de gestión del usuario: contiene las funciones de alta, baja y modificación de usuarios, control de identidad y de prohibidos, parámetros de juego, incluyendo las herramientas de juego responsable, y todas las funciones asociadas a la administración de los usuarios.

b) Software de juegos: Contiene los módulos que permiten gestionar cada uno de los juegos, autorizar e implementar las reglas de cada uno de ellos.

c) Generador de Número Aleatorio – RNG: Sistema de hardware o software que genera el número aleatorio que definirá el resultado de algunos de los juegos de suerte y azar en línea, debe ser estadísticamente independiente, impredecible y pasar varias pruebas estadísticas que garanticen la aleatoriedad de sus resultados; debe estar certificado por un laboratorio internacional reconocido por LOTBA S.E.

d) Bases de datos de juego: Conjunto de bases de datos que registran y conservan los datos de carácter personal de los apostadores en los juegos, lo relativo a la totalidad de las transacciones realizadas por estos, lo referente a la información de resultados de eventos, coeficientes y demás datos relevantes a los efectos del desarrollo y gestión de actividades de juego.

e) Pasarela de pagos: Conjunto de sistemas e instrumentos técnicos que permiten realizar las transacciones económicas entre el apostador y La Agencia de Juego en Línea de juego, con el fin de alimentar o disminuir el saldo en la cuenta de juego del apostador." (Boletín Oficial, s.f.)

Básicamente podemos identificar que en esta parte del articulado legal se establecen los parámetros que deben tener las plataformas, es decir, el software oficial de la casa de apuestas que el usuario ingresa.

Estos dos primeros artículos son de vital importancia, para comprender como funcionaria en el escenario ideal el sistema de estas salas de juegos virtuales. Veremos cuando ahondemos más en este trabajo de investigación las formas de los casinos ilegales que no son alcanzados por la legislación y que de manera preocupante avanzan sobre la salud mental de los usuarios con prácticas cada vez más abusivas.

En el capítulo segundo de esta resolución se hace referencia al proceso de registro del usuario, pero ya aquí encontramos alguna que otra "debilidad práctica" en el acceso ya que la resolución establece los siguientes requisitos para crear el usuario:

"Artículo 5°.- Proceso de Registro de Usuarios:

- Tipo y Número de Documento de identidad

- Nombre y Apellido completo

- Sexo

- Fecha de nacimiento

- Lugar de nacimiento

- Nacionalidad"

A modo de introducción al problema práctico que hemos planteado respecto de estos requisitos, debemos mencionar que siendo estos los solicitados para poder ingresar a salas de juego oficiales, la facilidad de acceso es brutal, no porque en los casinos tradicionales no sea de igual modo, sino que en estos casos de salas de juego online las personas brindado solo esos datos pueden adentrarse a este mundo que promete grandes ganancias y en el mejor de los casos, los usuarios solamente terminan perdiendo dinero. Pero en muchos otros terminan perjudicando su salud mental convirtiéndose en adictos al juego. No solo esto, sino que este sencillo acceso hace que en la práctica muchos jóvenes menores de edad motivados por la repercusión de las incesantes publicidades en canales de *streaming*, publicidades en redes sociales sustraigan las credenciales de identidad de adultos para poder ingresar a participar de estas salas.

Y para finalizar con el apartado de requisitos, mencionar que hay que tener en cuenta respecto de la facilidad al acceso, es que todas estas aplicaciones pueden ser utilizadas en cualquier momento del día desde un celular. En otras palabras, siempre se encuentra literalmente al alcance de la mano y a disposición inmediata la posibilidad de apostar.

Lo que se desprende de este análisis es que no es un tema librado a la suerte, sino que, ha sido tratado varias veces y se han creado legislaciones al respecto. Lo que en este trabajo venimos a postular es su insuficiencia. Consideramos que el marco legal que se brinda puede, para la persona ajena al ámbito de aplicación de este, parecer completo pero en la práctica lejos está de serlo. Sobre esto último trataran los capítulos subsiguientes, no solo sobre la publicidad desmedida que cada vez avanza más sobre los ciudadanos de nuestro país, prácticas de marketing digital abusivas, y como estas deterioran la economía, así como también la salud mental de los usuarios.

CAPÍTULO III

Rol protector del Estado de derecho y bienes jurídicos tutelados

Al momento de comenzar este tercer capítulo ya hemos dejado claro la metamorfosis que ha atravesado, no sólo el casino tradicional, sino también, hemos profundizado en los cambios normativos que ha tenido a lo largo de toda nuestra historia, con lo cual, ahora nos convoca dejar en claro cuál es el rol que tiene que tener el estado ante estas problemáticas.

Con el objetivo de plantear objetivos claros para este capítulo pareciera ser pertinente brindar una definición de Estado de Derecho, "*El Estado de Derecho es el Estado sometido al Derecho; es decir, el Estado cuyo poder y actividad vienen regulados y controlados por la ley. El Estado de Derecho consiste así fundamentalmente en el "imperio de la ley": Derecho y ley entendidos en este contexto como expresión de la "voluntad general".* (Díaz)

Con estas bases fundamentales, podemos afirmar que el Estado, de forma integral debe actuar de acuerdo a las necesidades de la voluntad general, atendiendo a la normativa vigente con miras de lograr el bienestar general.

En el periodo que analizamos la problemática de la ludopatía inherente a los casinos virtuales, contamos con legislación que aborda de forma aislada estos temas y no de una forma integral.

Como hemos mencionado en el marco del avance tecnológico, el COVID-19 ha tenido un impacto pleno en el crecimiento de las apuestas online. Sumado a otros factores como la exposición constante a pantallas o redes sociales que brindan una sensación de plenitud inmediata.

Para profundizar esta información es preciso citar que *"El empleo y uso habitual de las redes sociales tiene efectos sobre nuestro cerebro tal y como expusieron en la reunión 'Redes III', organizada por la compañía biomédica Pfizer el 19 de abril del 2016.*

Desde el punto de vista de la biología, se ha demostrado que las redes sociales provocan cambios en los neurotransmisores como la oxitocina, la adrenalina, la dopamina, la serotonina, la testosterona y el cortisol. De esta manera, se activan los centros de recompensa y se incrementa la sensación de felicidad. Estos son los principales motivos por los que, cuando vemos productos en las redes sociales, se perciben mejor de lo que realmente son. La serotonina, por su parte, nos hacer modificar el comportamiento social a la hora de priorizar el individualismo frente al grupo social. Por otra parte, la testosterona la podríamos asociar con la capacidad de relacionarse y hacer nuevas amistades y, por último, el cortisol tendría un impacto en la fidelidad a las amistades." (Martín Critikián, 2021)

Explicado esto, y sumado a la sencillez en la creación de una cuenta en una billetera virtual como por ejemplo "MercadoPago" facilita que los niños y adolescentes desde los 13 años dispongan de dinero en el mundo digital.

Actualmente no es posible para un menor de 18 años crearse una cuenta en un casino virtual legal. Como mencionamos previamente, se considera casino virtual legal en Argentina a todos aquellos que cuenten con habilitación de LOTBA, Lotería de la Provincia de Buenos Aires o la autorización del órgano pertinente de juegos de azar de la provincia en la que desarrollen sus actividades.

A estos operadores de juego digitales que oficien de manera legal en el país se les otorgara el dominio ".bet.ar" esto es debido a la resolución 42/2019 emitida por la Secretaria Legal y Técnica - DIRECCIÓN NACIONAL DEL REGISTRO DE DOMINIOS DE INTERNET.

Habiendo desarrollado estos puntos me parece preciso avanzar sobre ciertos aspectos, en primer lugar, se desprende del análisis legislativo que la intención de regulación es plenamente impositiva de rasgos recaudatorios.

En un segundo orden de cuestiones aquí podemos vislumbrar el rol del Estado en su faceta de protector de las vulnerabilidades de la población está fallando y es uno de los peligros que tiene este enfoque meramente económico.

El estado está en falta respecto del aumento del juego nocivo en jóvenes, adolescentes y adultos. No solo desde una perspectiva moral, sino también, se encuentra haciendo una vaga interpretación de normas sumamente importantes que versan sobre el interés

superior del niño, a saber, Convención sobre los Derechos del Niño *"Artículo 3 1. En todas las medidas concernientes a los niños que tomen las instituciones públicas o privadas de bienestar social, los tribunales, las autoridades administrativas o los órganos legislativos, una consideración primordial a que se atenderá será el interés superior del niño."* (Interés Superior del Niño Jurisprudencia, 2024)

Como se desprende del análisis del citado párrafo, es menester que tanto instituciones públicas como privadas, prestan especial atención a todas aquellas medidas o prácticas que puedan estar afectando el interés superior del niño, lo cual y en atención a todo lo que hemos expuesto previamente deja en claro que los niños, adolescentes y jóvenes adultos están siendo ignorados en su problemática. Esta desatención por parte del Estado, en un tema tan actual generará daños muy profundos en el desarrollo social de estas personas en edad temprana, ya que, en un gran número de escuelas los chicos están apostando en los recreos, de hecho, unas de las medidas más conocidas del poder ejecutivo en Provincia de Buenos Aires y CABA ha sido bloquear dominios de operadores de juegos de azar en los WiFi en todos los colegios, pero esta medida es sumamente insuficiente ya que al conectarse con datos móviles los chicos pueden seguir ingresando normalmente.

Al seguir enumerando leyes que el Estado está desatendiendo en la actualidad cabe mencionar la Convención Americana sobre Derechos Humanos que en su artículo 19 establece *"Derechos del Niño. Todo niño tiene derecho a las medidas de protección que su condición de menor requiere por parte de su familia, de* ***la sociedad y del Estado."***

En virtud de lo previamente mencionado, con un simple análisis lógico de la cuestión no es suficiente el bloqueo de dominios de páginas web en el WiFi público de la escuela o una simple charla de concientización sobre ludopatía y adicciones. Con todo este análisis, lo que intentamos exponer, es que el rol del estado ha sido avasallado por la ola tecnológica y el mercado de las redes sociales que apuntan hacia un negocio con ingresos exponenciales en relación a los casinos clandestinos digitales, muchos de ellos como ya hemos explicado al inicio de este trabajo registrados en paraísos fiscales como Curazao o similares.

Para finalizar con el tema de la protección del interés superior del niño, es sumamente importante mencionar, la Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes – Ley 26.061 el mismo el cual se ve reflejado en su artículo 3.

"Interés superior. A los efectos de la presente ley se entiende por interés superior de la niña, niño y adolescente la máxima satisfacción, integral y simultánea de los derechos y garantías reconocidos en esta ley.

Debiéndose respetar:

a) Su condición de sujeto de derecho;

b) El derecho de las niñas, niños y adolescentes a ser oídos y que su opinión sea tenida en cuenta;

c) El respeto al pleno desarrollo personal de sus derechos en su medio familiar, social y cultural;

d) Su edad, grado de madurez, capacidad de discernimiento y demás condiciones personales;

e) El equilibrio entre los derechos y garantías de las niñas, niños y adolescentes y las exigencias del bien común;

f) Su centro de vida. Se entiende por centro de vida el lugar donde las niñas, niños y adolescentes hubiesen transcurrido en condiciones legítimas la mayor parte de su existencia.

Este principio rige en materia de patria potestad, pautas a las que se ajustarán el ejercicio de la misma, filiación, restitución del niño, la niña o el adolescente, adopción, emancipación y toda circunstancia vinculada a las anteriores cualquiera sea el ámbito donde deba desempeñarse.

Cuando exista conflicto entre los derechos e intereses de las niñas, niños y adolescentes frente a otros derechos e intereses igualmente legítimos, prevalecerán los primeros."

Sumado a la Convención Americana de Derechos Humanos y la Convención de los Derechos del Niño, se agrega este artículo de la ley 26.061 en especial en su último párrafo, respecto de que sobre otros derechos o intereses siempre prevalecerán los derechos del niño.

En el debate de la Honorable Cámara de Diputados de la Nación, donde se ha obtenido media sanción sobre la ley integral de cyberjuego y ludopatía la cual desde el poder ejecutivo ya se afirmó la intención de veto de esta como mencionamos *ut supra.* Los

fundamentos que se oponen a su creación, eran meramente de competencia comercial tales como *"si el tabaco también hace mal porque se sigue vendiendo"* o *"hay propagandas de alcohol en la televisión porque no habría de apuestas"* a nuestro entender, opiniones legislativas muy poco sólidas ante la gravedad de lo que está sucediendo a nivel social.

Independientemente de lo expuesto precedentemente, es de suma importancia que empiece desde algunos sectores políticos el debate sobre esta problemática. Ya hemos explicado en los primeros capítulos que la afección de la ludopatía es una adicción como cualquier otra, que incluso en algunas ocasiones, llega a ser más nociva que el abuso de sustancias, debido a la *invisibilidad* del tema en cuestión.

Nos referimos a *invisibilidad*, en cuanto a la situación por la cual quien es adicto al juego ya no necesita trasladarse al casino, o ausentarse de su hogar. Quien sufre esta adicción puede simplemente encerrarse en su habitación sin que su familia advierta nada y luego continuar su vida sin ninguna señal física aparente de que ha estado jugando compulsivamente.

Aquí es donde también debe responsabilizarse el Estado y hacer cumplir otro bien jurídico tutelado que es el derecho a la Salud Mental. Consagrado en la Ley Nacional de Salud Mental 26.657.

Para sentar bases en la posición que hemos tomado, cabe primero mencionar la definición de Salud mental brindada por la presente ley. *"En el marco de la presente ley se reconoce a la salud mental como un proceso determinado por* ***componentes históricos, socioeconómicos, culturales, biológicos y psicológicos****, cuya preservación y mejoramiento implica una dinámica de construcción social vinculada a la concreción de los derechos humanos y sociales de toda persona."*

En lo que hemos avanzado en este trabajo de investigación nos hemos encargado de explicar los componentes históricos que nos han traído hasta esta problemática, así como los socioeconómicos instalados en nuestro país hace décadas, también hemos hecho un desglose de como la ludopatía es un problema de tintes físicos inherentes al ser humano desde un punto de vista natural. Este artículo nos menciona en su parte ulterior, que la **preservación** de la salud mental debe ser una construcción social que se vincule a los derechos humanos y sociales de las personas. Con lo cual, bajo nuestro criterio y habiendo dado definiciones claras de lo que consideramos un estado de

derecho es sumamente importante que desde el poder político también se atienda la cuestión de la salud mental de los ciudadanos.

Por último, para no extendernos más sobre el punto salud mental cabe aclarar que el artículo 7 de esta ley establece una lista de derechos con los cuales cuentan todas las personas que padecen una enfermedad de salud mental.

"ARTÍCULO 7° — El Estado reconoce a las personas con padecimiento mental los siguientes derechos:

a) Derecho a recibir atención sanitaria y social integral y humanizada, a partir del acceso gratuito, igualitario y equitativo a las prestaciones e insumos necesarios, con el objeto de asegurar la recuperación y preservación de su salud;

b) Derecho a conocer y preservar su identidad, sus grupos de pertenencia, su genealogía y su historia;

c) Derecho a recibir una atención basada en fundamentos científicos ajustados a principios éticos;

d) Derecho a recibir tratamiento y a ser tratado con la alternativa terapéutica más conveniente, que menos restrinja sus derechos y libertades, promoviendo la integración familiar, laboral y comunitaria;

e) Derecho a ser acompañado antes, durante y luego del tratamiento por sus familiares, otros afectos o a quien la persona con padecimiento mental designe;

f) Derecho a recibir o rechazar asistencia o auxilio espiritual o religioso;

g) Derecho del asistido, su abogado, un familiar, o allegado que éste designe, a acceder a sus antecedentes familiares, fichas e historias clínicas;

h) Derecho a que en el caso de internación involuntaria o voluntaria prolongada, las condiciones de la misma sean supervisadas periódicamente por el órgano de revisión;

i) Derecho a no ser identificado ni discriminado por un padecimiento mental actual o pasado;

j) Derecho a ser informado de manera adecuada y comprensible de los derechos que lo asisten, y de todo lo inherente a su salud y tratamiento, según las normas del

consentimiento informado, incluyendo las alternativas para su atención, que en el caso de no ser comprendidas por el paciente se comunicarán a los familiares, tutores o representantes legales;

k) Derecho a poder tomar decisiones relacionadas con su atención y su tratamiento dentro de sus posibilidades;

l) Derecho a recibir un tratamiento personalizado en un ambiente apto con resguardo de su intimidad, siendo reconocido siempre como sujeto de derecho, con el pleno respeto de su vida privada y libertad de comunicación;

m) Derecho a no ser objeto de investigaciones clínicas ni tratamientos experimentales sin un consentimiento fehaciente;

n) Derecho a que el padecimiento mental no sea considerado un estado inmodificable;

o) Derecho a no ser sometido a trabajos forzados;

p) Derecho a recibir una justa compensación por su tarea en caso de participar de actividades encuadradas como laborterapia o trabajos comunitarios, que impliquen producción de objetos, obras o servicios que luego sean comercializados.

Todos estos derechos consagrados por la Ley Nacional de Salud Mental se están viendo vulnerados por el avance del mercado del juego online, los operadores de estos casinos ya sea los legales que se atienden a las reglamentaciones de los entes reguladores, o aún peor los ilegales. En ambos casos han logrado posicionarse en un lugar de privilegio en cuanto a publicidad, ofertas y captación de clientes.

Hay una inobservancia por parte del Estado, en todas estas cuestiones de salud mental, como se pudo vislumbrar en el debate de diputados y posteriores declaraciones del Poder Ejecutivo, donde demarca la total falta de interés en intervenir este mercado, ni de limitar el uso de sus publicidades, al menos en el momento que realizamos este trabajo investigativo. Por consiguiente, este actuar y el avance publicitario desmedido, y a su vez, promesas de conseguir dinero rápido hacen que se ahonde más esta problemática de salud.

Por otro lado, y para finalizar este capítulo debemos adentrarnos en la tutela constitucional que tiene el consumidor en nuestro país. El artículo 42 de nuestra Norma Magna establece *"Los consumidores y usuarios de bienes y servicios tienen derecho, en*

la relación de consumo, a la protección de su salud, seguridad e intereses económicos; a una información adecuada y veraz; a la libertad de elección, y a condiciones de trato equitativo y digno." (Nacional, s.f.)

Hemos desarrollado en este capítulo todo lo inherente a la desatención de leyes especiales por parte del estado en este tema en particular. Ahora nos toca hacer un pequeño desarrollo sobre los derechos que posee el consumidor y como, conforme a nuestro criterio, están siendo también vulnerados.

En primer lugar, en esta relación de consumo entre los casinos online y los usuarios, hay una disparidad muy grande en cuanto a los conocimientos de cómo funcionan los sistemas de seguridad que brindan estos operadores de casino ya sean legales o clandestinos. Siendo estos usuarios blanco fácil para estafas digitales. Según las estadísticas brindadas por Félix Uribe, Profesor, University of Maryland Global Campus. Orador principal en el congreso de ciberseguridad. Universidad Siglo 21. *"En Argentina, las estafas virtuales han mostrado un notable incremento. Según datos de ScamAdviser, el número de estafas reportadas en Argentina aumentó de 12,971 en 2018 a 26,000 en 2021. Las pérdidas económicas asociadas a estas estafas también se incrementaron, alcanzando los €12.7 millones en 2021. Solo el 7% de todas las estafas son reportadas, y solo el 0.05% de los ciberdelincuentes son capturados, lo que subraya la necesidad de mejorar la denuncia y la persecución de estos delitos"*

(Uribe, s.f.)

Habiendo echado luz sobre este aspecto, podemos empezar a formular la opción de que estos operadores de casino, solo se preocupan por los intereses económicos propios y en claro detrimento de una seguridad digital adecuada para los usuarios que utilizan la plataforma.

Luego cabe analizar la siguiente frase del articulado de nuestra constitución *"... a una información adecuada y veraz; a la libertad de elección, y a condiciones de trato equitativo y digno."* Respecto de la información nos hemos encargado de explicar el funcionamiento de los juegos de casino y como estos están diseñados exclusivamente para que la gente pierda su dinero, que usualmente, se explican junto con otro tipo de desventajas para el usuario en los términos y condiciones extensos que suelen permitirse aceptar sin siquiera completar la lectura de los mismos. Esto quizá, sea de las más leves de las problemáticas ya que podríamos decir que es responsabilidad del usuario

informarse. El problema se ahonda cuando los operadores de juego clandestino digital (aquellos que son la gran mayoría en donde las personas participan) ni siquiera mencionan estos términos y condiciones.

Otro problema dentro la operatividad de estas páginas y en relación al artículo analizado, es aquel en el cual no se permite una autoexclusión del usuario en forma permanente de estos sitios, sino que, en primer lugar sólo le permiten realizarla por una semana, luego por un mes o dos para así más tarde finalmente permitir la autoexclusión definitiva. Durante todo este periodo de exclusiones temporales los operadores de casino virtuales envían publicidades, promociones u ofertas a los usuarios vulnerando así el derecho a la libre elección y trato digno con relación al derecho del consumidor. Claramente este factor de limitar la autoexclusión afecta, también, los derechos a la salud y salud mental previamente mencionados con sus leyes en particular.

Terminaremos este capítulo analizando el segundo párrafo de este artículo 42 de la Constitución Nacional *"Las autoridades proveerán a la protección de esos derechos, a la educación para el consumo, a la defensa de la competencia contra toda forma de distorsión de los mercados, al control de los monopolios naturales y legales, al de la calidad y eficiencia de los servicios públicos, y a la constitución de asociaciones de consumidores y de usuarios.*

Avanzando en el análisis de este derecho del consumidor que debería ser tutelado. En nuestro análisis consideramos que lo que se respeta de este párrafo del artículo es, sólo en parte, la educación para el consumo ya que no podemos negar la aparición del slogan "jugar compulsivamente es perjudicial para la salud" o el "solo apto para mayores de 18 años" que utilizan en las publicidades.

En otro orden de ideas no podemos afirmar que se cumpla la protección contra la distorsión de los mercados ya que como hemos intentado clarificar a lo largo de este trabajo la tecnología ha avanzado más rápido que la creación de legislación en esta temática y por consiguiente los mercados y monopolios que existen sobre operadores de salas de juego online legales e ilegales producen publicidad desmedida afectando no solo a adultos, lo cual es grave, sino que también han avanzado sobre adolescentes y jóvenes adultos. Como veremos en el capítulo quinto de esta investigación, a través de una encuesta realizada por la Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires, así

como también por una encuesta realizada en todo el país promovida por Diputados Nacionales y Universidades.

Maestros del Derecho

Para finalizar este apartado nos gustaría aportar un fragmento del Ciclo de Conferencias Maestros del Derecho brindado por nuestra Universidad Abierta Interamericana. En la misma tenemos la oportunidad de nutrirnos del Dr. Emanuele Tuccari. Aquí se expresa respecto del Derecho del Consumidor en la actualidad.

Hace mención a varios aspectos de cómo está mutando este derecho tanto en Italia como también dentro de la Unión Europea debido al avance tecnológico.

Desarrolla una introducción en la cual nos deja en claro que nos enfrentamos a nuevos desafíos jurídicos en el futuro a largo, medio y corto plazo.

Desde su conocimiento nos brinda la información respecto a que en la actualidad la legislación vigente está siendo también insuficiente en algunas cuestiones en específico debido a estos avances de la tecnología. Con lo cual, se solventa con comunicaciones y reglamentaciones en tanto y en cuanto las problemáticas van siendo reveladas.

Su disertación hace hincapié en la protección de los derechos de los usuarios dentro de plataformas digitales, en específico de alquileres temporales, lo que nosotros consideramos importante de esto es como la comunidad global del derecho debe adaptarse a los cambios en el mundo que habitamos y para esto, es sumamente indispensable que los Estados trabajen no solo en lo que concierne en su país, sino que también a nivel regional y mundial.

CAPÍTULO IV

I. Introducción de los niños y adolescentes a los juegos de azar.

Toca ahora adentrarnos exclusivamente en la problemática que es la columna vertebral de este trabajo de investigación, como esto está afectando a adolescentes y jóvenes adultos.

Cabe mencionar que la inserción de las personas en los juegos de azar está siendo fomentado desde edades cada vez más tempranas. En nuestras charlas cotidianas, se pueden oír a niños o adolescentes de nuestras familias o hijos/as de amigos los cuales han tenido algún acercamiento al simple hecho de ingresar dinero en un juego de computadora. Con esto no nos referimos al momento de adquirir un juego para el ocio común de un niño, sino que, han adquirido "*Looting Boxes*", "*Cajas*", "*Sobres*". Esto varía según el tipo de juego pero todo lleva a una simple particularidad que los interconecta y es el factor azaroso que se tiene al realizar un *opening* de este tipo de elementos.

Este aspecto nos obliga a adentrarnos en el mundo del *gaming* según la RAE es un extranjerismo innecesario, pero bajo nuestro punto de vista para este trabajo y en el contexto mundial de aumento de la ludopatía en edades tempranas no es solamente necesario definirlo, sino también explicar, cómo se relaciona directamente con el ingreso de estos jóvenes al mundo de los juegos de azar y en muchos casos adentrarlos al juego compulsivo.

Los diccionarios tradicionales en lengua inglesa lo vinculan con juegos de azar, juegos de riesgo de dinero. Pero, en la actualidad la palabra gaming se asocia directamente a jugar videojuegos de forma competitiva o recreacional.

Para contextualizar la masividad de esta industria, es preciso citar algunas estadísticas de la Agencia Argentina de Inversiones y Comercio Internacional.

"En 2022, la cantidad de jugadores de todo el mundo alcanzó los 3,2 MM (miles de millones), y se espera que, para 2025, ese número ascienda a 3,5 MM (Newzoo, 2022). El avance de la tecnología, el aumento del acceso a internet y la telefonía móvil, junto a la incursión en los juegos casuales, amplió el concepto de video-juego y lo acercó a

segmentos poblacionales que antes no accedían a este tipo de entretenimiento. Asimismo, esta tendencia se agudizó con la pandemia, la cual despertó mayor interés de los consumidores en contenidos y servicios digitales, en general, y en los videojuegos, en particular." (Internacional, s.f.)

En primer lugar, esta parte del informe nos ayuda a contextualizar, la relevancia que tiene la industria de los videojuegos en el contexto global, aún no adentrándonos en lo previamente mencionado respecto de la introducción al factor de azar que están fomentando desde edades tempranas, pero podemos empezar a visualizar la masividad del sector.

Respecto de esta industria en nuestro país podemos encontrar en el informe lo siguiente.

"Argentina cuenta con más de 19 millones de jugadores (UNRaf, ADVA, 2022), lo que equivale a casi la mitad de la población (40%), y el número está en ascenso.

El sector de videojuegos de Argentina se destaca por ser una industria joven de capitales nacionales que cuenta con una mirada global. El sector tiene menos de 20 años de historia en el país, pero se ha expandido hasta convertirse en un sector clave entre las industrias culturales locales y la economía del conocimiento.

En 2021, el mercado local fue de US$ 72,3 millones, según estimaciones del Observatorio de la Industria Argentina de Videojuegos, y alrededor del 77% de la producción se exporta, principalmente a EE. UU. y Canadá (UNRaf, ADVA, 2020)

Esto nos pone en contexto de la masividad de la industria del gaming en nuestro territorio que es nuestro campo de estudio en este trabajo. Es menester mencionar, más allá de los datos con relación a lo económico, la cantidad de personas que están dentro de este sector de los videojuegos. Cifras alarmantes, cercanas al 40% de la población utiliza algún tipo de juego virtual en sus momentos de ocio o de forma regular.

Suele haber una diferencia sustancial pero bastante simple en relación a los usuarios de estos juegos, es decir, por un lado tenemos jugadores recreacionales que son aquellos que dedican una menor cantidad de tiempo a esta práctica y aquellos usuarios que lo hacen en forma cotidiana. Pero todos se encuentran atravesados por esta situación que traemos como objeto de investigación.

Para arrojar luz a este fenómeno que hemos mencionado como *loot boxes* que son entregadas por muchos videojuegos, es preciso desarrollar un ejemplo de como la

entrega de estos objetos terminan en pocos pasos en casas de apuestas sin ningún tipo de control sobre la edad de los usuarios.

Traemos a consideración el ejemplo de un juego histórico llamado Counter-Strike, si bien con el tiempo ha tenido muchas modificaciones, es uno de los juegos *shooters* más jugados a nivel mundial. Claramente no entraremos en las características del juego en si porque no es pasible de investigación, sin embargo, debemos mencionar que dentro del mismo se utilizan distintos tipos de armas, esto es importante porque dentro de las "loot boxes" gratuitas, que el juego reparte a los usuarios, por el simple hecho de jugar se encuentran *skins,* la traducción a nuestro idioma sería *pieles,* esto modifica la apariencia de distintas armas al momento de jugar, teniendo valor en *USD* dentro del mercado de la plataforma Steam, en la cual está registrado este juego.

Esta primera explicación de un juego en particular, nos ayudará a entender el contexto de todos los juegos en general. Como mencionamos previamente, en el mercado de esta plataforma, estas *skins* cuentan con un valor económico del cual la empresa se lleva un porcentaje de cada venta realizada. Hasta este momento de la explicación, podríamos decir que no hay nada extraño, solamente le dan al niño/joven una caja para conseguir un nuevo modelo para su arma favorita dentro del juego. Pero aquí es cuando todo se torna complejo, para abrir esa caja hay que adquirir una llave, la cual tiene un precio genérico de $2.50 (usd). Además, estas "loot boxes", cuentan con una gama de distintos porcentajes de probabilidades, dependiendo el valor de cada *ítem* que tiene dentro. Es decir, las armas más caras tendrán un porcentaje menor de aparición que las armas simples, que cuestan siempre alrededor de 25(veinticinco) veces menos el valor de la llave que el chico compró con su dinero para abrir la caja "gratis", que el juego le brindó simplemente por jugar.

Para brindar información más exacta, entraremos un poco en detalle acerca de estos % de aparición. Hay 5 (cinco) categorías, primero mencionaremos los ítems de la categoría Navy Blue (Mil Spec), estos objetos son los más baratos que podemos encontrar en el mercado del juego, y su precio oscila entre $0.05c - $0.25c su porcentaje de aparición es de un 80%. Recordemos que abrir estas cajas cuesta como mínimo $2.50, creo que con esta explicación vamos acercándonos al punto que queremos demostrar, de cómo los niños van siendo inconscientemente acercados a un mundo lúdico, que mezcla el dinero que han invertido en la llave con los picos de dopamina que genera el azar, y de esa manera esperar un premio que solo saldrá una cantidad ínfima de veces y que

probablemente en las estadísticas, pierdan su dinero. Pero esto no termina ahí, en segundo lugar hay algunos ítems categorizados como Purple (Restricted) con un porcentaje del 16% que su precio varía entre $0.50c y $3usd. Estos ítems solamente aparecen en algunas ocasiones y en el mejor de los casos pueden recuperar el dinero invertido. Es decir, en el 96% de los casos no recuperarán el dinero utilizado.

Por último el restante 4%, les dará un premio mayor al valor de lo que han pagado, generando esa sensación de aumento de dopamina que ya nos hemos encargado de explicar en etapas previas del presente trabajo. (SkinLand, s.f.)

Toda esta introducción es bajo nuestra consideración, de suma importancia ya que para toda una generación de personas son temas en los cuales abunda un profundo desconocimiento, y contextualizar ha de brindar claridad sobre las encuestas que veremos en el próximo capítulo, sobre la gravedad actual en nuestro país respecto de la ludopatía en adolescentes y jóvenes adultos (12 a 25 años).

Ahora bien, hasta aquí hemos logrado explicar cómo los juegos en su forma individual han de fomentar este tipo de prácticas, que ya empiezan a crear hábitos en sus usuarios similares a los juegos de casino que hemos desarrollado previamente.

Es el momento de traer unos partícipes sumamente necesarios para esta problemática que se atraviesa en nuestra actualidad, los casinos y casas de apuestas de E-Sports.

En concordancia con lo anteriormente desarrollado, debemos explicar, que son estos casinos que mencionamos y como contribuye a la problemática planteada.

El desarrollo del capítulo nos trasladó desde la cantidad de gente que utiliza juegos en la actualidad de nuestro país, hemos puesto de ejemplo una actividad de lucro de un juego en particular extra a solamente la venta del juego en sí, y por último como esa actividad genera un mercado interno de ítems dentro de la plataforma donde el juego fue adquirido.

Toca explicar entonces cómo entran los casinos ilegales específicos a esta investigación. Estos casinos que son cientos, algunos ejemplos pueden ser, *csgoempire, GGbet, csgopositive.* Permiten, sin verificación de edad, la vinculación de la cuenta Steam a la página del casino. Es decir, como mencionamos antes en el ejemplo, el Counter-Strike se adquiere y desarrolla su mercado interno de ítems dentro de la plataforma Steam.

Con lo cual, al vincular la cuenta, el usuario tiene la posibilidad de con tan solo dos o tres clicks cambiar todos los artículos que haya adquirido por fichas de casino.

Al ser fichas de casinos ilegales sin mencionar moneda de valor de cambio oficial de ningún país, no se solicita al usuario al momento de vincular su cuenta ningún tipo de validación de edad, es decir, que cualquier persona que vincule su cuenta de Steam a la página del casino ya puede hacer uso de todos los juegos de azar que el mismo posee.

A nuestra consideración, este fácil acceso, fomenta sin lugar a duda el incremento de adolescentes y jóvenes adultos a formar parte de esta actividad.

Por otro lado es menester la mención, que estos casinos exclusivos que funcionan con la vinculación de plataformas de juegos externas, son todas de uso ilegal, conforme a nuestro ordenamiento jurídico.

Sumado a esto, y para finalizar esta contextualización, respecto a cómo se introduce a jóvenes y niños a través de los juegos, debemos mencionar a los creadores de contenido de estos juegos.

Como bien sabemos, el *streaming* y la creación de contenido digital está transformándose en la forma de entretenimiento principal en edades tempranas, así como también las redes sociales se están transformando en los nuevos métodos de información que poseen las personas. Aquellos que intenten transformar el *streaming* en su actividad principal de trabajo, deben afrontar múltiples dificultades que la mayoría de las veces se ven solucionadas por la promoción de un casino virtual ilegal ya sea clásico, o como estamos desarrollando en este capítulo, exclusivo de juegos de video.

Es una práctica que se ha vuelto habitual en la realidad de quienes que transmiten en directo sus juegos favoritos, logran tener una audiencia convocante, se hacen populares dentro del nicho, son contactados por los casinos ilegales que les proponen negociaciones, también conocidos como *deals,* los mismos consisten en transmitir una cantidad de horas obligatorias contenido de azar, a la vez que, promocionan su código de referencia el cual dará rédito económico siempre y cuando las personas que se creen la cuenta en esa sala de juego utilicen dinero para jugar.

Esta es solo una de las aristas del problema estructural, por el cual el consumo de juegos de azar ha aumentado en la juventud de nuestro país, datos que aportamos con encuestas

en el próximo capítulo, sumado a el crecimiento del trabajo informal y la flexibilización del mismo.

No parece ilógico una vez mencionadas todas estas problemáticas, pensar que un chico de entre 12 y 25 años, que ve cotidianamente a sus referentes en redes sociales o plataformas de *streaming* apostar y ganar grandes cantidades de dinero, porque si, estos creadores de contenido tienen un "saldo" especial para utilizar dentro de las plataformas no suelen jugar con su dinero, aunque así lo afirmen. Las salas de juego les otorgan un determinado dinero llamado "locked" o "bloqueado" del cual solo se llevan un mínimo porcentaje de ganancias aproximadamente entre un (20%) o (25%). Pero sin extendernos respecto de las particularidades de los tratos que estos *influencers* realizan con las salas de casino, consideramos importante centrarnos en la realidad de estos adolescentes que ante un mercado laboral que solamente crece hacia la informalidad, según datos del INDEC el (46%) de los trabajadores se encuentran son asalariados no registrados. Así como también, otro dato del Instituto Nacional de Estadísticas y Censo, desde el 2016 hasta hoy, cada 100 nuevos puestos de trabajo creados 63 son en el sector informal. Es decir, las condiciones laborales en la práctica han empeorado considerablemente, al igual que los salarios y el respeto por los derechos laborales consagrados en nuestra Carta Magna.

Lo que se intenta vislumbrar con toda esta información, es que, muchos chicos ven realmente en su subjetividad una salida viable o rápida para sus necesidades básicas en el camino de los juegos de azar, o promocionarlos para conseguir convenios con estos casinos ilegales.

CAPÍTULO V

I. Estadísticas que preocupan y parecen profundizar

Encuesta Defensoría del Pueblo Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Debemos ahora para ir concluyendo este trabajo de investigación, brindar información precisa sobre esta problemática. En primer lugar, contamos con una encuesta realizada por la Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires **"Adolescentes y apuestas online. Diagnóstico que trasciende el entorno digital".** Dentro de sus objetivos están los de comprender *"creciente fenómeno de las apuestas online, abordando diversos aspectos como la frecuencia de las apuestas, las motivaciones para apostar, el uso de plataformas y los hábitos y comportamientos asociados."* (Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires, 2024)

En un primer apartado de este análisis, la encuesta arroja resultados generales. Primigeniamente evalúa características sociodemográficas. Esta encuesta fue realizada en 25 escuelas en la que participaron 2.756 chicos de entre 12 y 19 años, en el ámbito privado como también en el público. De los cuales un (50,2%) fueron varones, (46,9%) mujeres y (2,5%) otros.

"Los/as estudiantes encuestados/as provenían de todos los años del nivel secundario, desde el 1° hasta el 5°, asegurando una cobertura completa de las distintas etapas del ciclo educativo. En un colegio de gestión estatal de modalidad técnica se incluyó un curso de 6to año." (Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires, 2024)

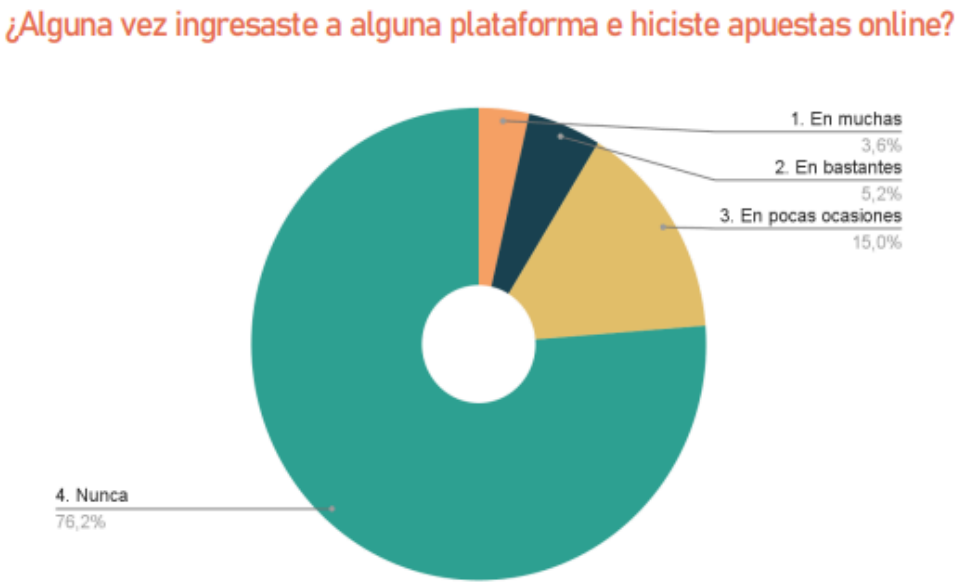
Esto es sumamente importante, dado que, se evaluará lo que en el capítulo III hemos puesto de manifiesto, respecto del rol del estado como protector de los derechos del niño y su interés superior.

En un segundo orden de factores analizados, la encuesta mencionada precedentemente se adentra en el *comportamiento de apuestas,* la cual nos arroja un dato que es realmente preocupante *"Uno de cada cuatro estudiantes secundarios de la Ciudad de Buenos Aires ha realizado alguna vez apuestas online. El 24% de los/as estudiantes de nivel secundario apostó en línea al menos una vez, y un 8,8% lo hace con frecuencia, es*

decir, en muchas o bastantes ocasiones". (Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires, 2024)

Este número realmente es impactante, teniendo en cuenta que la mayoría de los chicos encuestados son menores de edad, con lo cual, solo podrían apostar en operadores de juego online clandestinos o ilegales. Denota la evaluación, este alto porcentaje que las políticas aplicadas por parte del Poder Ejecutivo de la Ciudad de Buenos Aires, como es el bloqueo de dominios en los WiFi de los colegios, es de un resultado casi imperceptible y que hay que abordarlo con mayor responsabilidad debido a que se trata, como hemos desarrollado previamente, de una adicción.

Dentro de ese (24%) de chicos que han apostado en edades tempranas hay un alarmante (8,8%) que lo hace con frecuencia, es decir, 1 de cada 3 de esos chicos que ya han jugado juegos de azar, lo ha trasladado a su cotidianeidad.



Fuente: Defensoría del Pueblo CABA - 2024- *"Adolescentes y apuestas online. Diagnóstico que trasciende el entorno digital"*

Por otro lado, hay una marcada diferencia cuando se evalúa agrupando los géneros, por un lado encontramos que el número se eleva a (33,5%) que han apostado alguna vez entre los varones y el (14,7%) lo hace cotidianamente o con alta frecuencia. En cambio, dentro de las mujeres solamente el (12,9%) ha participado de apuestas online, y un

(2,5%) lo hace con frecuencia. Esta diferencia tan grande entre varones y mujeres no nos parece extraña, debido a que, como hemos explicado en el capítulo precedente, hay una gran estimulación hacia el público joven a través del gaming y creadores de contenido que apuntan al género masculino.

También esta encuesta, nos acerca el dato escolar de la edad o etapa del transcurso de formación y su relación con las apuestas.

Existe una tendencia marcada en relación con la edad: a medida que los/as estudiantes avanzan en su recorrido escolar, la participación en apuestas online aumenta. En los últimos tres años del secundario, el 28,5% de los/as estudiantes ha realizado alguna apuesta. Mientras que solo el 13% de los/as estudiantes de 1° año ha apostado, este porcentaje asciende al 30% entre los/as estudiantes de 5° año, lo que sugiere que la participación en apuestas aumenta a medida que los/as adolescentes crecen" (Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires, 2024)

Si bien el porcentaje es menor en los estudiantes de primer año, lo consideramos sumamente preocupante ya que son niños de 12 años que ya han realizado una apuesta y lo más probable es que haya sido en un casino virtual ilegal.

Otro dato que nos convoca a los efectos de concluir este trabajo es la desinformación y la abundante publicidad de casinos o salas de juegos ilegales.

"El análisis revela que un 39% de los/as estudiantes secundarios/as no sabe si las plataformas en las que juegan son oficiales o no, lo que refleja un alto grado de desconocimiento sobre la legalidad de los sitios utilizados para las apuestas online. Este desconocimiento es más marcado entre los/as estudiantes del ciclo básico, es decir, los de 1° y 2° año, quienes muestran un mayor desconocimiento (44,3%) en comparación con los años más avanzados del secundario (37,6%). El fenómeno también se incrementa entre los/as estudiantes de escuelas de gestión privada (43%), donde se observa una proporción más alta de adolescentes que no identifican si están jugando en plataformas legales o ilegales en comparación con aquellos de escuelas de gestión estatal (35%)." (Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires, 2024)

En principio lo que se desprende de la lectura de estas estadísticas como principal dato es que sumando al porcentaje de niños y adolescentes se sabe fehacientemente que realizan apuestas en sitios ilegales con aquellos que *"no saben"* sobre la legalidad del

sitio que utilizan, tendríamos un (65%) que están utilizando sitios de apuestas clandestinos. También lo preocupante es que hay un (35%) que afirma haber utilizado sitios de apuestas regulados, con lo cual, se puede identificar que el problema, de niños/adolescentes no se soluciona solamente dando licencias oficiales para explotar esta actividad. No hay ni un mínimo detenimiento por parte del Estado en pensar que la promoción desmedida de estas actividades está afectando a los jóvenes de nuestro país. Como ya hemos desarrollado previamente, nuestras leyes se focalizan en lo meramente económico, dejando por fuera, todo lo simbólico que representa tener publicidades durante todos los partidos de fútbol y demás deportes fomentando la participación de apuestas en directo.

Dentro de esta encuesta también se analizan las motivaciones de los niños y adolescentes al momento de apostar, se hace en la misma, una distinción bastante acertada que diferencia tres tipos de motivaciones en relación al entretenimiento*, lo económico y lo emocional.*

La motivación principal de los chicos consultados ha mencionado el dinero (67%) algunos de los comentarios, por cierto, alarmantes, son ejemplos como:

"comprar algo, cuando me falta algo de plata la apuesto a ver si llego a comprarme lo que quiero"

".... si apostás mucho y tenés suerte, ganás y te gastás la plata en lo que quieras"

"Ganar plata fácil"

Estos fueron solo algunos de los múltiples comentarios que se pueden encontrar, nos permitimos ser reiterativos, en que hay un grave problema simbólico de cómo están vistas las actividades de azar por parte de estos jóvenes y no podemos culparlos a ellos, debido a que, es lo que su cotidianeidad los lleva a considerar apropiado o una salida válida para necesidades económicas.

Este análisis sobre la relación económica motivacional, que les genera apostar, está vinculado directamente a la motivación emocional que hemos mencionado. De la lectura de estos testimonios se identifica lo dicho:

"mirar partidos con mucha más emoción y el deseo de ganar más plata de la que pueda llegar a tener por mi propia cuenta"

"la emoción que genera ganar plata fácil"

"la adrenalina de poder perder todo"

Una característica que se repite, además del factor económico que consideramos ha quedado claro con estos ejemplos, es el de la *facilidad* para lograrlo. Aquí entra nuevamente lo que mencionamos como simbólico, y que intentamos dejar claro debido a que es sumamente importante avanzar con una legislación integral, sobre la publicidad de los casinos legales e ilegales, así como también de monederos virtuales para que los chicos no puedan obtener acceso a estos sitios. Consideran, los citados previamente, que el azar es un medio fácil de ganar dinero y claramente ya hemos explicado que son juegos diseñados para que el usuario tenga una experiencia entretenida pero pierda el (90%) de las veces o más.

Con esta misma lógica que estamos abordando el tema, avanzaremos sobre los datos de riesgos que hay de que se transforme en prácticas compulsivas.

"El 24,7% de quienes apuestan indicaron que les resulta difícil o muy difícil dejar de apostar cuando están ganando, mientras que el 29,1% expresó la misma dificultad cuando están perdiendo. Al analizar ambos escenarios en conjunto, se observa que el 13,1% de los/as apostadores/as habituales encuentra muy o bastante difícil detenerse, independientemente de si están ganando o perdiendo." (Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires, 2024)

Sobre este párrafo no cabe mucho más análisis, que lo mencionado en el mismo, es un claro comportamiento compulsivo independiente del entretenimiento. Los chicos ganen o pierdan, tienen complicaciones para cesar en la actividad azarosa.

Para finalizar la exploración de esta encuesta cabe adentrarnos en un tema no menor: los métodos de pago. *"El principal medio de pago utilizado son las billeteras virtuales, con un 89,8% de preferencia entre los/as encuestados/as. Aunque esta tendencia es dominante en todos los ejes, se observa que en el ciclo básico se utiliza más efectivo a través de cajeros* (4,9%) en comparación con el 1,5% en el ciclo orientado. Además, el uso de billeteras virtuales es mayor en el ciclo orientado (93,5%) frente al 80,3% del ciclo básico."* (Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires, 2024)

Básicamente podemos entender que, el fácil acceso a los casinos ilegales / legales, es a través de monederos digitales en un aproximado (90%) de los casos. Lo cual profundiza

la importancia de lo que hemos mencionado previamente de una regulación más rigurosa de estas billeteras virtuales.

Encuesta Federal

Hasta aquí hemos contextualizado la problemática, solamente en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ahora toca adentrarnos en una sucesiva investigación, esta vez a nivel país.

Denominada "Apostar no es un juego" esta encuesta alcanza el número de 9.000 personas, que han participado de manera voluntaria. El motor impulso de la misma, según los investigadores, surge en algunas de las tantas escuelas de Chivilcoy, debido a que los docentes manifestaban preocupación por la creciente participación de los niños en apuestas digitales dentro del aula, como también en los recreos.

Nos permitimos citar algunas partes del prólogo del trabajo mencionado, a fin de seguir dejando en claro que esta problemática es más grande de lo que parece y que realmente merece que se le preste atención. En las siguientes citas podemos ver como otros investigadores del tema han coincidido con nuestras preocupaciones y los motivos que los movilizan.

"En pocos años recientes hemos visto cómo la publicidad de las plataformas de apuestas se ha vuelto agresiva e infranqueable donde se destacan como soporte: los principales equipos argentinos de fútbol, los torneos locales e internacionales, jugadores referentes para muchos niños, niñas, adolescentes y jóvenes, influencers, la televisión abierta, la vía pública, las apps de resultados deportivos.

El bombardeo publicitario de las casas de apuestas legales, permite entrever el enorme negocio y los poderosos intereses detrás de estas plataformas. La situación se ve agravada porque se estima que el 80% de las apuestas online se realizan en plataformas ilegales, abriéndose así otro enorme abanico de complicaciones que ya no permiten poner sólo el foco sobre el consumo problemático de plataformas; sino que nos obliga a prestar atención a las vinculaciones con el delito organizado." (Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina., 2024)

Estos son los focos motivacionales del trabajo realizado por la Diputada Nacional Constanza Alonso de Chivilcoy, coordinado con la Universidad Nacional de Salta,

Universidad Nacional de Rosario, Universidad Nacional de San Martín, Universidad Tecnológica Nacional, Universidad de Buenos Aires, Facultad de Ciencias Sociales, Carrera de Ciencias de la Comunicación, Agencia de la Juventud del Ministerio de Desarrollo Social del Gobierno de Salta, Centro Activo de Chivilcoy, Centro de Gestión Comunitaria Rosario, Fundación para la Investigación y el Desarrollo Educativo – F.I.D.E., Fundación Cultura Creativa, Asociación Civil MAGIS, Asociación Comunitaria y Biblioteca Popular El Molino, Organización Argentina de Jóvenes para las Naciones Unidas – OAJNU, Fundación Libres Hoy, Asociación Civil Caminar con Valores, Asociación Civil Si nos reímos nos reímos todxs, Fundemos la Fundación Scout Infancias y Juventudes, Jóvenes Ciudadanos Rosario, Scouts de Argentina, Consejo Federal por el Derecho a Jugarse desprende del análisis del texto citado, la publicidad desmedida y el negocio detrás de los casinos clandestinos es la principal preocupación.

Por último, antes de adentrarnos en los datos duros de la encuesta, citaremos un apartado del prólogo del cual participa la Lic. en psicología Laura Jurkowski *"destaca que el consumo problemático de apuestas en línea es una razón común de consulta relacionada con las tecnologías; la lectura de distintos especialistas de la salud mental, sugiere la preocupación por la penetración del hábito de las apuestas online entre adolescentes y jóvenes. El atractivo y la facilidad de accesos a estas plataformas digitales se han convertido en un riesgo evidente para esta población que, por cuestiones madurativas, presentan vulnerabilidades mayores a otras franjas etarias que los predisponen especialmente a adquirir hábitos adictivos, problemas de salud mental, desarreglos económicos y conflictos familiares y sociales."* (Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina., 2024)

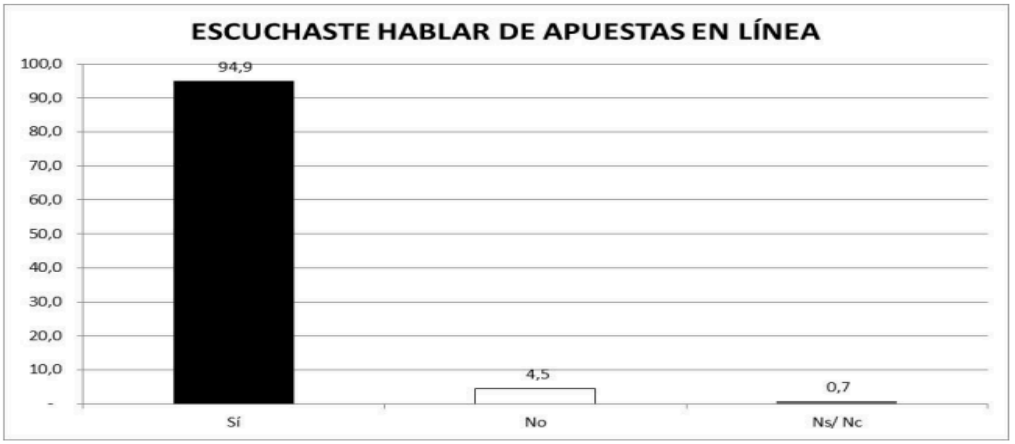
Esto confirma nuestras hipótesis respecto a que, el fácil acceso y la insuficiencia en las regulaciones, así como también en las leyes base de este tema en nuestro país, han quedado retrasadas respecto al rápido avance tecnológico, como también de los mercados clandestinos que están adentrándose hasta en las Escuelas de nuestro país. A su vez, vemos cómo está siendo vulnerada la salud mental de estos chicos que ya presentan trastornos psicológicos arraigados al juego compulsivo y como es un rol del estado protegerlos de antemano a estas situaciones como explicamos en el capítulo tercero de este trabajo.

Un poco con la intención de recalcar la importancia de este punto también citaremos a la doctora en psicología Andrea Vázquez *"destaca que el acceso fácil y constante a plataformas de apuestas online crea un entorno donde adolescentes son empujados hacia un comportamiento compulsivo. La autora subraya la importancia de establecer límites claros entre el juego y la vida real, y advierte que la falta de regulación facilita la transición hacia la ludopatía. Vázquez, también resalta la necesidad urgente de proteger a las infancias y adolescencias de estos entornos digitales que explotan sus vulnerabilidades y las exponen a riesgos significativos."* (Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina., 2024)

Una vez expuestos los fundamentos de esta segunda y última encuesta que será analizada cabe adentrarnos a los resultados.

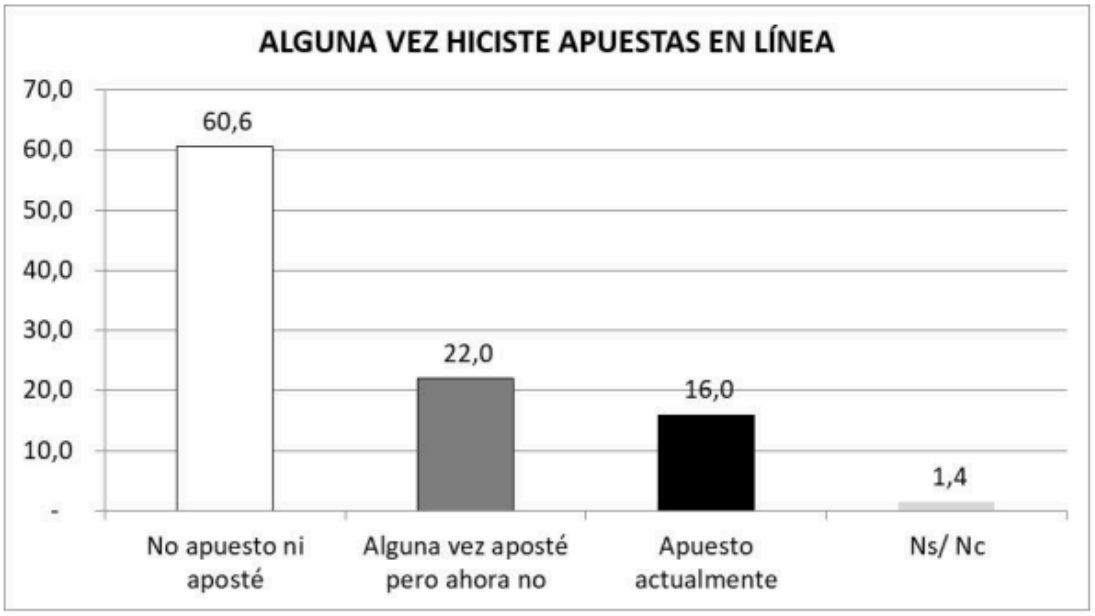
Como primera estadística, a diferencia de la anterior, cuenta con una pregunta sobre el conocimiento de los chicos respecto de sitios de apuestas online.

"El conocimiento de los sitios de apuestas es casi unánime en el universo de estudio y más allá de la condición de experiencias actuales o pasadas son muchas las personas (más de cuatro mil) que voluntariamente relataron alguna anécdota, recuerdo, experiencia o reflexión sobre las apuestas en línea que se condensan gráficamente en la siguiente nube de palabras que permite ver la predominancia de algunas palabras clave: casino, plata, dinero, mucho, experiencia, ganar, perder, apostar, jugar, juego, adicción, jóvenes, etc. Los datos que se presentan a continuación servirán para dilucidar la forma en que estas palabras y relatos se entrelazan." (Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina., 2024). El dato preciso que se informa es un conocimiento de estos sitios del (94,9%)



Fuente: Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina.

Por otro lado, en esta segunda encuesta a diferencia de la anterior, hay un incremento en el porcentaje de chicos que participan activamente de las apuestas. Los datos exclusivos de Ciudad Autónoma de Buenos Aires, arrojaban cerca de un (25%) de participación en los encuestados, es decir, uno de cada cuatro. En este caso *"El (38%) de adolescentes y jóvenes manifiesta haber apostado o estar apostando actualmente…"* Hay que tener en cuenta que, este incremento se da en un marco de análisis en el cual el número de encuestados es tres veces mayor, con lo cual, podemos arribar hacia una lógica donde el porcentaje de participación aumenta con el número de encuestados. Algo realmente preocupante.



Fuente: Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina

Utilizando como base este (38%) *"Tres de cada cuatro adolescentes y jóvenes cree que las apuestas en línea pueden convertirse en una adicción…"* y por otro lado *"El 28% de las personas encuestadas manifiestan haber experimentado ansiedad o estrés al no haber podido hacer una apuesta* " (Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina., 2024)

Todas estas estadísticas incrementan la veracidad de los fundamentos que hemos vertido a lo largo de este trabajo, respecto de los problemas en salud mental y la relevancia en el campo de la psicología que tiene que ocuparse de estos problemas.



Fuente: Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina

Otro dato importante dentro de esta base de (38%) es que una de cada cuatro personas se ha endeudado o utilizó dinero que estaba destinado para otras finalidades.

"Uno de cada cuatro personas encuestadas manifiesta haberse endeudado en alguna oportunidad o utilizado dinero destinado a otras cosas para realizar apuestas. "

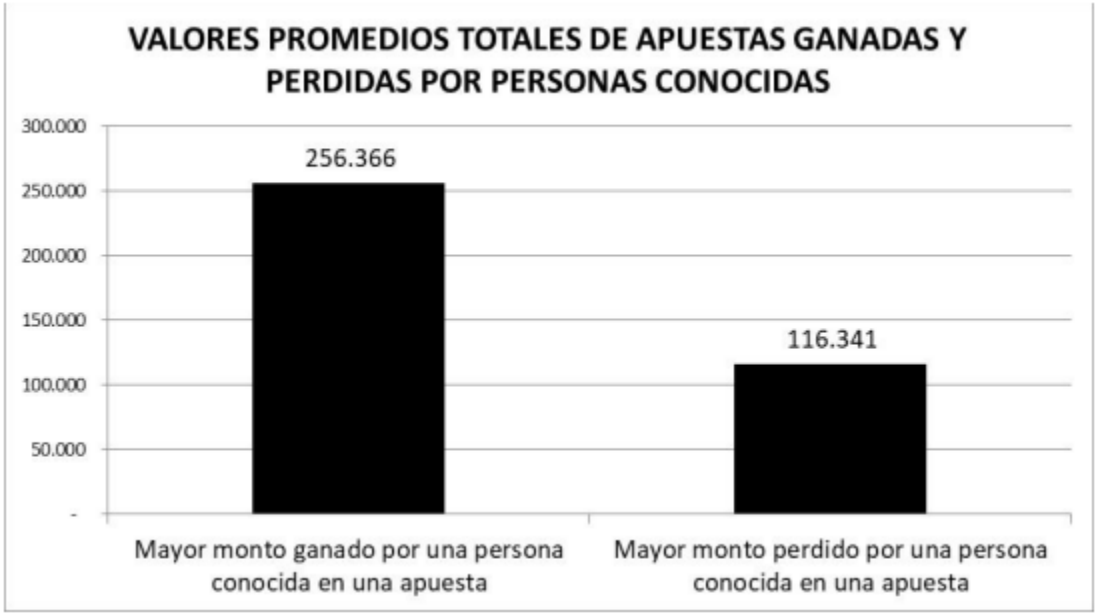


Fuente: Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina.

Hay numerosas estadísticas, por demás preocupantes que no agregaremos para que, a los fines prácticos, no se extienda en exceso este trabajo de investigación, pero pueden ser visualizados dentro del adjunto que se encuentra en la cita.

Uno de los gráficos que merece la pena agregar es que fundamenta la siguiente cita *"Por otro lado, resulta interesante observar lo que sucede con el conocimiento de personas que realizan apuestas en relación con los valores ganados y perdidos tan en su comparación con las propias apuestas como la relación entre lo ganado y lo perdido.*

El siguiente gráfico muestra que el mayor monto ganado por un conocido es 120% superior que el mayor monto perdido por otro conocido." (Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina., 2024)



Fuente: Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina

"Resulta cuanto menos llamativo por varios motivos: en primer lugar, si las proporciones fueran estas, seguramente los sitios de apuestas no existirían por su falta de rentabilidad; en segundo lugar, esa misma relación se reduce a apenas un 13% superior cuando se trata de las apuestas realizadas por la persona encuestada.

Siendo que el azar es el principal motivo de las ganancias identificado por las personas encuestadas y que el mismo se distribuye probabilísticamente de manera equitativa, las personas encuestadas subdeclaran sus ganancias o las personas conocidas

sobredeclaran las mismas." (Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina., 2024)

Simplificando esto que ha sido expuesto precedentemente, los jóvenes encuestados tienen una tendencia a contar solamente cuando ganan un monto considerable o minimizar los montos perdidos, con lo cual, los profesionales encargados de la producción de esta encuesta, han llegado a la conclusión de que se ven alterados los resultados de este punto por la presión social y psicológica que sufren los adictos a las apuestas.

Además para confirmar esto se suma un testimonio y una opinión de un experto en psicología especializado en el tema.

"El testimonio de Agustín de 18 años nos da una pista de esta inconsistencia: "Cuando los chicos pierden no lo cuenta por vergüenza y de ahí es que parece que ganan mucho; sólo se habla de lo que se gana". El psicólogo Agustín Dellepiane, especialista en la problemática, refiere al sesgo de confirmación que lleva al apostador sólo a ver y contar las veces que gana, las cosas que logró con ese dinero; a la vez se registra un "falocentrismo" de ver quién ganó más.

Esta asimetría entre lo que la persona encuestada dice ganar en comparación con lo que otros le dicen haber ganado también opera como un factor de riesgo que invita a incorporarse a las apuestas o a mantenerse dentro de ellas al cotejar que la "mayoría" gana mucho más de lo que pierde." (Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina., 2024)

Como podemos apreciar esto genera dinámicas competitivas que se retroalimentan de seguir apostando compulsivamente, es decir, por los testimonios vertidos previamente siempre las charlas giran en torno a la ganancia mayor que han logrado y no a las pérdidas sostenidas en el tiempo o los sentimientos de ansiedad / angustia que tienen los jugadores después de utilizar dinero que no era destinado al azar sino que era para otros aspectos de la vida cotidiana. Como por ejemplo comprar el almuerzo del colegio o pagar la cancha para realizar algún deporte con amigos.

Acompañando este razonamiento, hay dos estadísticas que consolidan a nivel general la creencia de que las apuestas en líneas son nocivas para la juventud. Ante la pregunta ¿Qué tipo de efectos puede tener, en la vida de los adolescentes, el juego en línea? *"el 72% de las personas encuestadas considera que* ***las apuestas en línea son una***

problemática en la juventud, opinión que aumenta a medida que crece la edad de personas entrevistadas *y destaca en residentes de NEA y Cuyo y universitarios."* (Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina., 2024)

Y en el mismo sentido, ante la pregunta ¿Crees que las apuestas son una problemática para la juventud? La respuesta fue *Sí en* el 72% de los casos.

Para finalizar la observación de esta encuesta han brindado en la misma diez opciones sobre medidas que deberían tomarse al respecto de esta problemática. Mencionaremos en este trabajo las cinco más seleccionadas por los casi 10.000 encuestados.

Dentro de estos resultados se acompañan algunos testimonios, como opción más elegida tenemos *"El 42% sugiere implementación de controles más estrictos en el acceso: destacan residentes de NEA, Cuyo y Patagonia y personas con empleo. En palabras de* ***Javier de 18 años: "Entrar a apostar es súper fácil; no te das cuenta de que son tres clics y se te fue una fortuna"*** *o en el testimonio de Matías de 28 años: "La facilidad para acceder a estas plataformas, la propaganda indiscriminada y la falta de responsabilidad de estas empresas me parecen nefastos".* (Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina., 2024)

Se desprende con estos dos testimonios claridad en lo que a control se refiere, el fácil acceso es una de las problemáticas que hemos recalcado durante toda la investigación.

Nos hemos topado con sitios clandestinos incluso *prima facie* en el buscador de Google con sitios ilegales en los cuales solo con tener WhatsApp y brindar nombre completo (sin enviar fotos de DNI para verificar identidad y edad) crean las cuentas y se ofrecen métodos de depósito por fuera del sistema bancario tradicional.

En segundo lugar la opción más elegida fue, *"El 35% sugiere restricción de la publicidad de apuestas dirigida a jóvenes: destacan residentes de NEA, personas activas económicamente y del estrato socioeconómico medio alto y alto. En palabras de Mara de 20 años: "Sigo muchos influencers que promocionan casinos online en historias de instagram, muestran cómo ellos juegan y te comparten sus links con beneficios para jugar"; o en palabras de Carla de 20 años: "Muchos influencers los publicitan; debería haber más restricciones respecto a este tema".* (Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina., 2024)

Respecto a esto no desarrollaremos mucho más, porque se encuentra muy claro, es una de las prácticas utilizadas que hemos estado poniendo de manifiesto en este trabajo. Publicidades focalizadas a través de influencers hacia adolescentes y jóvenes adultos, sumado a que estos promotores utilizan dinero falso al apostar.

En tercer y cuarto lugar elegido por los encuestados *"El 31% sugiere la realización de talleres y charlas informativas en escuelas y clubes: destacan universitarios.*

En palabras ***de Serafina de 15 años: "Un amigo me contó que apostaba porque quería ayudar a su familia;*** *fue shockeante, me gustaría que se hagan charlas sobre esto en las escuelas y nos enseñen cómo hablar con alguien en esta situación".*

Otro 31% sugiere campañas de concientización en redes sociales y medios de comunicación: destacan residentes de NOA y Patagonia y residentes en hogares pobres por ingresos" (Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina., 2024)

Ambas opciones consideramos que son de similar criterio, y son viables, en el trayecto investigativo, hemos encontrado campañas de concientización tanto en escuelas o videos virales de concientización, el problema que encontramos con ello es que son iniciativas particulares, es decir, de un influencer por motus propio o de una escuela a través de la autogestión. Lo que a nuestro entender es necesario, es algo integral con la intervención del Estado a nivel Federal.

Por último, la quinta opción más seleccionada es la *"Un 28% la completa restricción del acceso a plataformas digitales de apuestas en línea: destacan residentes de NEA, mayores de 25 años y desocupados. El testimonio de Brian de 17 años es significativo para dimensionar por qué algunos piden la restricción completa: "Llegué a apostar un millón de pesos y perdí todo"* (Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina., 2024)

Tampoco hace falta ahondar el análisis en este caso ya que sencillamente se trata de una restricción total de estos sitios de apuestas online.

Luego de haber puesto en conocimiento los resultados e información de estas dos encuestas donde hemos abarcado, bajo nuestro criterio, casi la totalidad del territorio nacional respecto a la temática del trabajo de investigación. En una síntesis muy acotada podemos afirmar que, según la encuesta realizada por la Defensoría del Pueblo de

Ciudad Autónoma de Buenos Aires un (25%) de los chicos ha realizado una apuesta online o lo hace con frecuencia. Por otro lado, en la investigación "Apostar no es un juego" que tiene índole Federal, de casi los 10.000 encuestados un (38%) apuesta online cotidianamente o lo ha hecho alguna vez.

II.Posicionamiento de la Dra. Karina Andrade sobre la problemática

Finalizamos este capítulo y la investigación, con fundamentos que ha utilizado la titular del Juzgado de Primera Instancia en lo Penal, Contravencional y de Faltas N° 15, Karina Andrade en una sentencia en la cual ordenó una serie de allanamientos en un caso donde se investiga un sitio web de apuestas ilegales.

Lo que nos interesa de esta sentencia, más allá de los allanamientos o lo contingencia procesales son los fundamentos de la misma, que a nuestra consideración, son sumamente actuales y vanguardistas respecto al tema.

Esta información es extraída de la web iJudicial, medio institucional en el que se publican noticias sobre los tribunales de primera y segunda instancia del Poder Judicial de la Ciudad de Buenos Aires. Está administrado por el Departamento de Información Judicial, estructura dependiente de la Dirección General de Comunicación Estratégica del Consejo de la Magistratura de la Ciudad de Buenos Aires; y su función es poner a disposición las resoluciones judiciales que inciden de modo relevante en la vida social, cultural, económica y política de la Ciudad de Buenos Aires.

Del análisis de la página de noticias judiciales observamos que *"«La problemática de los sitios de apuesta ilegal no solo ha quedado vinculada a una cuestión económica cuyo interés es legítimo por parte de los organismos recaudatorios, sino que puede decirse que* ***ha pasado a ser un tema de salud pública e infancia****»."* (iJudicial, 2024)

Esto último es de suma importancia, como hemos desarrollado hasta ahora, la legislación vigente sólo hace foco en el aspecto recaudatorio cuando sale a la luz que algún casino está operando de forma ilegal, y en consecuencia, evadiendo los compromisos impositivos con los que cuentan las salas de juego online que cumplen con las reglamentaciones. Pero no se encuentran en las sentencias fundamentos que protejan de esta manera los derechos vulnerados de la salud e infancias.

Para hacer más sólidos los puntos planteados en este trabajo, en especial respecto del concepto de publicidad focalizada en adolescentes y jóvenes adultos citaremos lo

siguiente, *"La magistrada afirmó que: «El panorama es sumamente preocupante, porque a través de* ***contenido dirigido principalmente a los adolescentes****, presentan el juego en línea como una oportunidad de obtener beneficios económicos rápidos, afectando el normal desarrollo de su autonomía progresiva, distorsionando la percepción del esfuerzo, el valor del estudio y una proyección de vida con profesionalización y empleo. El juego y las apuestas en línea han tenido un aumento significativo en los últimos años, y el alcance a gran escala* ***ha generado la necesidad de que sean múltiples las áreas de los gobiernos que deban involucrarse, entre ellas, puede mencionarse sin lugar a dudas las áreas de educación, salud, comunicación, justicia y seguridad****. Al debate acerca de la utilización de las tecnologías (TIC) por parte de las infancias, se le sumó la especificidad de las apuestas. Se nos alerta sobre la necesidad de educar a los adolescentes en algo muy puntual:* ***el juego (apuesta) no es un juego para ellos. Conocer los problemas de salud que pueden surgir, como la ludopatía y el endeudamiento****»."* (iJudicial, 2024)

La Dra. Andrade, no hace más que confirmar las preocupaciones que hemos vertido en la investigación, resaltamos dentro de cada cita los puntos a nuestro entender sumamente importantes para nuestro futuro y el de los adolescentes en nuestro país.

Intentando hacer aún un poco más robusto, el argumento del fácil acceso a billeteras virtuales, así como también, que estas generan una entrada asequible a operadores de apuestas ilegales se menciona en esta nota que *"Andrade alertó sobre los riesgos asociados al uso de billeteras virtuales para apuestas, señalando que las plataformas no autorizadas facilitan el acceso a menores de edad debido a los escasos controles. Según datos de la Lotería de la Ciudad de Buenos Aires (LOTBA), el 80% de las apuestas en línea en el país se realizan en plataformas ilegales."* (iJudicial, 2024)

Este alto porcentaje brindado por LOTBA, lo podemos confirmar en las encuestas desglosadas en este capítulo, cuando se les pregunta a los chicos respecto de si tienen conocimiento sobre la legalidad de los sitios en los que *"juegan"*.

También se menciona la importancia y completa necesidad de una ley integral sobre esta problemática con suma urgencia, *"El fallo menciona que algunos casos extremos, como intentos de suicidio vinculados a deudas por apuestas, han sido registrados en los medios de comunicación.* ***La jueza concluyó sobre este punto que la falta de una legislación nacional que regule el rol de los influencers y las plataformas digitales*** *de*

pago crea un escenario propicio para la comisión de delitos y pone en riesgo la vida de los adolescentes." (iJudicial, 2024)

Por último, la Jueza analizó en profundidad la conducta específica de los influencers, cosa que no se ha desarrollado en este trabajo de investigación, pero para finalizar nos parece preciso darle entidad a lo mencionado por la Sra. Magistrada ya que es de suma importancia también.

"Finalmente, al analizar la posible comisión de delitos por parte de los influencers subrayó la necesidad del "conocimiento que deben tener estos actores no solo sobre la problemática sino también de la ilegalidad de los sitios de apuestas que promocionan". Resaltó que "en el mes de julio los medios de comunicación informaron que el Gobierno de la Ciudad intimó a influencers al cese de la publicidad de sitios de apuestas no autorizados, bajo apercibimiento de efectuar denuncia penal". Consideró esas notificaciones como una "herramienta útil para informar a los influencers que están promoviendo un sitio ilegal".

"El conocimiento de su conducta delictiva es un requisito fundamental para la imputación y, además, evita una respuesta punitiva inicial en un contexto actual carente de legislación específica. Esto con independencia de la regulación más amplia, y que exceden el derecho penal, que debería regir sobre la actividad de estos actores", concluyó" (iJudicial, 2024).

CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo, hemos conseguido explicar la evolución de los operadores de casinos en la historia, así como también, las transformaciones que han ido apareciendo para adaptarse a los tiempos actuales.

En principio lo que hemos podido identificar es que, las prácticas azarosas son mucho más adictivas en las salas de juego en su versión digital, esto se relaciona a la dependencia que se ha generado en la población a las pantallas y la híper-conectividad, que tiene nuestra época. En el mismo sentido, en el caso de los más jóvenes, estimulados por publicidad focalizada, promocionada por sus más grandes referentes dentro de las redes sociales y a su vez muchos de los videojuegos que suelen jugar en su día a día.

Respecto de la legislación vigente, hasta este momento podemos identificar que, el espíritu del legislador yace sobre el ámbito impositivo, además una característica de nuestro ordenamiento legal respecto del tema analizado es que su índole y ámbito de aplicación es provincial. Queda supeditado al criterio de cada provincia las regulaciones específicas.

Contamos con un organismo de control, LOTBA (Lotería de la Ciudad de Buenos Aires) que ha confirmado que un (80%) de las apuestas que se realizan en forma digital en nuestro país son en operadores de casinos ilegales.

En otro orden de ideas, hemos identificado como la problemática ha trascendido la preocupación en el aspecto impositivo y recaudatorio del Estado, vulnerando derechos consagrados en la Constitución Nacional, Tratados Internacionales y Leyes Nacionales.

A saber, Derecho del Consumidor artículo 42 de la Constitución Nacional, Convención Americana sobre los Derechos Humanos (Artículo 19), Convención sobre los Derechos

del Niño, Ley de Protección Integral de las Niñas, Niños y Adolescentes (Ley 26.061), Ley Nacional de Salud Mental (Ley 26.657).

A esto se suma la inobservancia por parte del Estado en estas problemáticas ya arraigadas en nuestra actualidad y profundizándose día a día en el país.

Hemos echado luz sobre cómo las empresas de videojuegos son parte de uno de los mercados más grandes del mundo en la actualidad, a su vez, como algunas de las

mismas cuentan con mercados internos con prácticas que instalan el azar en menores de edad al mismo tiempo que son la puerta de entrada a operadores de casinos ilegales a través de una interconexión de plataformas sin verificaciones de edad.

De la misma manera nos adentramos en las publicidades brindadas por los *influencers*, en las cuales se muestran ganadores de grandes sumas de dinero que son parte de un acuerdo publicitario las cuales no pueden retirar de la página del operador de casino, es decir, son ganancias ficticias de las cuales solo pueden retirar un mínimo porcentaje.

Identificamos a través de datos brindados por una encuesta de la Defensoría del Pueblo de C.A.B.A que, en la Ciudad de Buenos Aires uno de cada cuatro chicos ha realizado alguna apuesta, mientras que en la encuesta "Apostar no es un juego" el muestro fue aún mayor con una participación de 10.000 niños y jóvenes adultos de entre 12 y 29 años en la cual el dato aumenta a 4 de cada 10, es decir un (40%) aproximado. En esta última el (94,6%) de los participantes confirmaron que conocen al menos un sitio de apuestas online.

En el orden de ideas, inherente a la afección de la salud mental tres de cada cuatro encuestados ha afirmado padecer estrés o ansiedad previa, durante o posteriormente a tener una sesión de apuestas online. Las cuales se extienden desde una hora hasta en algunos casos más de ocho horas.

Respecto al fácil acceso a las plataformas de apuestas legales e ilegales por parte de los adolescentes y jóvenes adultos, cabe destacar que en el (89,8%) de los casos se realiza a través de billeteras virtuales en el caso de aquellos que superan los 18 años pueden hacerlo con dos o tres clics, mientras que los menores de edad ingresan al mundo de las apuestas ilegales a través de personas denominadas *cajeros* que por una comisión y de manera autónoma realizan cuentas solamente solicitando nombre, apellido y número de billetera virtual. Recordemos que en nuestro país se permite tener monederos digitales a partir de los 13 años.

Por último, hemos logrado obtener información sobre una sentencia de la Dra. Karina Andrade, en la cual reconoce la validez de todas aquellas normas que establecen sanciones impositivas sobre todos los que de alguna forma evadan impuestos, tengan conexiones con casinos ilegales o simplemente sean *influencers* promocionándolos.

Al mismo tiempo pone en valor e identifica que hay derechos tutelados que no están siendo protegidos por el ordenamiento legal vigente como hemos expuesto a lo largo de este trabajo, así como también apunta hacia la publicidad focalizada a jóvenes adultos y adolescentes y que al ser tan agresiva *distorsionan la percepción del esfuerzo, el valor del estudio y una proyección de vida con profesionalización y empleo.*

En concordancia con lo previamente expuesto, la jueza concluye que es prioridad y necesario para nuestro ordenamiento jurídico la creación de una legislación nacional para regular el rol de los *influencers* respecto de estas plataformas.

Esto ha confirmado nuestras hipótesis específicas como generales, y a su vez a lo largo de este desarrollo hemos logrado cumplir con nuestros objetivos respecto de este tema que realmente es apasionante y es menester un compromiso como sociedad lograr la correcta protección sobre la salud mental y financiera de los habitantes más jóvenes de nuestro país.

PROPUESTAS

Nuestro país atraviesa una realidad alarmante en la cual los adolescentes y jóvenes adultos están siendo víctimas de una avanzada sistemática en la promoción focalizada sobre las apuestas y lo lúdico azaroso, como un entretenimiento cotidiano o incluso hasta como una salida rápida para conseguir dinero.

Ante esto solo contamos en nuestro ordenamiento jurídico disposiciones de índole provincial que deben encargarse de regular el ámbito impositivo.

Como primera medida, consideramos esencial la creación de una ley integral nacional que se encargue no solo de la regulación impositiva sino también del control publicitario desmedido que podemos apreciar el día de hoy. A su vez, sería ideal que cuente con un estricto análisis del rol de los *influencers* al momento de promocionar estos juegos de casino digital. Ya sea restringiendo la difusión de ganancias de divisa falsa o prohibiendo la publicidad de aquellos con el promedio de edad de sus seguidores sea menor a 18 años.

Luego sería oportuno avanzar sobre el control de monederos virtuales, ya que hemos demostrado que son los principales accesos que tienen los adolescentes y jóvenes adultos a sitios de apuestas legales e ilegales.

Sería interesante una colaboración entre los principales operadores de billeteras virtuales del país junto con el Estado a fin de combatir la ludopatía en los jóvenes, ya que los principales ingresos de estas empresas financieras no derivan de las comisiones que puede llegar a producir un chico por esas transferencias hacia los casinos digitales. Creo que sería un buen foco para empezar a concientizar desde el sector privado y financiero a los jóvenes.

Entablar desde el Estado relaciones con las principales redes sociales y plataformas de *streaming* a fin de realizar un bloqueo definitivo de los sitios de apuestas a menores de 18 años, a través de la solicitud de verificación de su cuenta personal en la plataforma a través del documento nacional de identidad argentino. En la actualidad no se pide ningún tipo de verificación de edad en las plataformas de *streaming*, con lo cual, quien se crea la cuenta puede establecer la edad que quiera modificando solamente la fecha de nacimiento y así tener acceso a ver contenido que fomenta los juegos de azar.

A su vez en consonancia y con el objetivo de avanzar más sobre la concientización a nivel social sin necesidad de contar con colaboraciones del sector privado, el Estado en su rol de protector de los derechos ciudadanos debería fomentar y coordinar talleres, charlas y publicidades con participación de profesionales en la salud, ex adictos a los juegos de azar e *influencers* que también hayan experimentado situaciones problemáticas con el juego para que los adolescentes y jóvenes adultos puedan verse reflejados en ellos y realmente lograr conciencia social al respecto.

NOTA DE ELEVACION DEL TRABAJO FINAL

Buenos Aires, 21 de Marzo de 2025

Sra. Directora de la Carrera de Abogacía

Facultad de Derecho y Ciencias Políticas

Universidad Abierta interamericana

Dra. Viviana Kluger.

De mi mayor consideración:

Por medio de la presente cumplo en informar que el alumno Federico Nahuel Penovi (DNI 38.228.489 – Leg. 5166), ha desarrollado el trabajo de investigación final de la carrera abogacía titulado: *"¿Por qué es insuficiente la regulación sobre casinos virtuales en Argentina? Periodo 2019-2024"*

En mi consideración y en observancia de los reglamentos vigentes estimo que el presente trabajo se encuentra en carácter de ser defendido ante el Tribunal que la institución considere asignar.

Sin otro particular, saludo a Ud. Atte.

Figueiredo Amilcar Luis.

Comunicaciones oficiales de reserva de tema y designación de tutor.

Re: Reserva de tema para trabajo final

MM Miceli, Marilina<Marilina.Miceli@UAI.edu.ar>
Para: Federico Penovi

Responder | Responder a todos | Reenviar | ...
Jue 2/5/2024 09:29

Iniciar respuesta con: Sí, claro. | Ayudante | Perdón.

Le pido me indique tutor. Atte

Enviado desde Outlook para Android

From: Federico Penovi <fedepenovi10@hotmail.com>
Sent: Thursday, May 2, 2024 9:13:13 AM
To: Miceli, Marilina <Marilina.Miceli@UAI.edu.ar>
Subject: Reserva de tema para trabajo final

No suele recibir correos electrónicos de fedepenovi10@hotmail.com. Por qué esto es importante

ATENCIÓN: Este email proviene de un origen externo a la institución. No ingrese a links y tampoco abra archivos adjuntos en el mismo, salvo que Ud. conozca a la persona que se lo envía y sepa que el contenido es seguro.

Por medio del presente tengo el agrado de dirigirme a usted Marilina con el propósito de formalizar la reserva del tema que he seleccionado para mi trabajo final de la carrera Abogacía como también comentarle que estoy realizando el Plan de Transición J104 a J118 con lo cual mi objetivo es finalizar mis estudios y la carrera a fin de año o en los primeros meses del año entrante.

Después de una cuidadosa reflexión y evaluación de mis intereses, así como de la relevancia del tema en el contexto actual, he tomado la decisión de abordar el siguiente:

¿Por qué es insuficiente la regulación de los Casinos Virtuales en Argentina? Periodo 2020-2024.

En el trabajo voy a hacer un análisis de las normas actuales referidas al tema en nuestro país, como así también problemas que devienen de su insuficiencia en la regulación y control.

A su vez hare investigaciones de derecho comparado para profundizar este análisis con legislación de otros países.

Considero que es un tema de suma importancia en la actualidad y a futuro.

Re: Solicitud de reserva de tema trabajo final y autorización de tutoria

Respondió el Mar 21/5/2024 09:26.

Iniciar respuesta con: Adjunto mi CV. | Adjunto mi currículum. | Adjunto currículum.

Hola es preciso su CV. Atte

Enviado desde Outlook para Android

From: Federico Penovi <fedepenovi10@hotmail.com>
Sent: Monday, May 20, 2024 2:51:23 PM
To: Miceli, Marilina <Marilina.Miceli@UAI.edu.ar>
Subject: Solicitud de reserva de tema trabajo final y autorización de tutoria

No suele recibir correos electrónicos de fedepenovi10@hotmail.com. Por qué esto es importante

ATENCIÓN: Este email proviene de un origen externo a la institución. No ingrese a links y tampoco abra archivos adjuntos en el mismo, salvo que Ud. conozca a la persona que se lo envía y sepa que el contenido es seguro.

A la Dra. Marilina Miceli

En mi carácter de alumno regular de la Universidad Abierta Interamericana, me dirijo a Ud. a los efectos de solicitarle, se de autorización en la Tutoría de mi Trabajo Final, si fuera posible, al Dr. Amilcar Luis Figueiredo, toda vez que habiendo buscado tutor y consultado varios docentes de la Institución, los mismos expusieron no tener disponibilidad horaria para aceptar, lo cual es entendible debido al nivel de compromiso y trabajo que representa.

En esa dirección, es que me propuse hallar una solución práctica, buscando por fuera de los catedráticos de la universidad, un profesional del derecho, el cual se ha visto interesado en la tutoría, como así también en mi tema de trabajo final.

El profesional mentado, es el Dr. Amilcar Luis Figueiredo, quien es egresado de la casa y actualmente desempeña el cargo de Titular de la Receptoría de Expedientes Descentralizada de Berazategui, dependiente del departamento Judicial de Quilmes, Poder Judicial de la Provincia de Buenos Aires.

- Abogado UAI.

- DNI 29.492.139.

Adjunto credenciales del Dr. Figueiredo en el presente correo.

Tema de trabajo final con interés de ser reservado:

¿Por qué es insuficiente la regulación de los Casinos Virtuales en Argentina? Periodo 2019-2024.

Penovi Federico Nahuel

Re: Solicitud de reserva de tema trabajo final y autorización de tutoria

MM Miceli, Marilina<Marilina.Miceli@UAI.edu.ar>
Para: Federico Penovi

Respondió el Lun 25/11/2024 17:05.

Registrado. Atte

Enviado desde Outlook para Android

From: Federico Penovi <fedepenovi10@hotmail.com>
Sent: Tuesday, May 21, 2024 9:26:55 AM
To: Miceli, Marilina <Marilina.Miceli@UAI.edu.ar>
Subject: RE: Solicitud de reserva de tema trabajo final y autorización de tutoria

ATENCIÓN: Este email proviene de un origen externo a la institución. No ingrese a links y tampoco abra archivos adjuntos en el mismo, salvo que Ud. conozca a la persona que se lo envía y sepa que el contenido es seguro.

Buenos días Marilina, adjunto su CV en este correo.
Quedo atento a cualquier requisito adicional que sea necesario, de ser necesaria nota de aceptación con su firma puedo solicitárselo.

Federico Nahuel Penovi.

BIBLIOGRAFÍA

Argenina Gob. (s.f.). Obtenido de (https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/decreto-1155-2003-90695/texto)

Argentina Gob. (s.f.). Obtenido de https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-18226-58038/actualizacion

Argentina Gob. (s.f.). Obtenido de https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/decreto-588-1998-50981/texto

Argentina Gob. (s.f.). Obtenido de https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-20630-89937/actualizacion

Boletín Oficial. (s.f.). Obtenido de (https://www.boletinoficial.gob.ar/detalleAviso/primera/7002902/18931008?busqueda=1)

Boletín Oficial. (s.f.). Obtenido de https://documentosboletinoficial.buenosaires.gob.ar/publico/PE-RESDIC-LOTBA-LOTBA-80-19-ANX.pdf

Boletín Oficial. (s.f.). Obtenido de https://documentosboletinoficial.buenosaires.gob.ar/publico/PE-RESDIC-LOTBA-LOTBA-80-19-ANX.pdf

Boletín Oficial. (s.f.). Obtenido de https://documentosboletinoficial.buenosaires.gob.ar/publico/PE-RESDIC-LOTBA-LOTBA-80-19-ANX.pdf

CodigoPoker. (s.f.). Obtenido de (https://codigopoker.com/noticias-generales/ahora-si-el-poker-es-reconocido-mundialmente-como-un-deporte#:~:text=El%2022%20de%20diciembre%20del,el%20ajedrez%2C%20el%20bridge%2C%20las).

Constitución CABA. (s.f.). Obtenido de https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/constitucion-caba.pdf

definición, R. A. (s.f.).

Díaz, E. (s.f.). *Estado de Derecho y sociedad democrática, p 29.*

E-LearningResources. (s.f.). Obtenido de https://www.elearningresources.com.ar/como-la-pandemia-por-covid-19-cambio-la-industria-de-la-educacion-para-siempre/)

Expansión economía digital. (s.f.). Obtenido de (https://www.expansion.com/economia-digital/innovacion/2021/02/10/6022c89de5fdea59448b459b.html”

Hernández, V. M. (2020). *La publicidad del sector del juego online y su incidencia en la ludopatía.* Universidad de Valladolid.

Herrera, P. G. (s.f.). *Lavado de activos: orígenes, situación actual, y su problemática en entornos digitales* .

https://laopinion.com.ar/que-es-un-casino-en-linea-y-como-saber-si-es-seguro/). (s.f.).

https://www.rafaelsalaspsicologo.com/que-es-la-ludopatia-y-como-se-trata/)., (. R. (s.f.). Obtenido de https://www.rafaelsalaspsicologo.com/que-es-la-ludopatia-y-como-se-trata/).

InfoLeg. (s.f.). Obtenido de https://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/235000-239999/235975/texact.htm#23

Interés Superior del Niño Jurisprudencia, C. -S. (2024). *Interés Superior del Niño, protección de los derechos de las niñas, niños y adolescentes.*

línea, l. e. (s.f.). *www.jotdown.es*. Obtenido de www.jotdown.es

Martín Critikián, D. y. (2021). *Redes sociales y la adicción al like .*

NIC)., (. N. (s.f.).

Normas GBA. (s.f.). Obtenido de https://normas.gba.gob.ar/documentos/VNRndsMV.html

Normas GBA. (s.f.). Obtenido de https://normas.gba.gob.ar/documentos/VNRndsMV.html

Normas GBA. (s.f.). Obtenido de https://normas.gba.gob.ar/documentos/VNRndsMV.html

Normas GBA. (s.f.). Obtenido de https://normas.gba.gob.ar/documentos/VNRndsMV.html

Normas GBA. (s.f.). Obtenido de https://normas.gba.gob.ar/documentos/VNRndsMV.html

Normas GBA. (s.f.). Obtenido de https://normas.gba.gob.ar/documentos/VNRndsMV.html

NORMAS GBA. (s.f.). Obtenido de https://normas.gba.gob.ar/documentos/VNRndsMV.html

Organizacion de las Naciones Unidas. (s.f.). Obtenido de (https://es.weforum.org/agenda/2022/03/el-aumento-del-trabajo-remoto-implica-mejores-competencias-interculturales-esto-es-lo-que-significa/)

Organización Mundial de la Salud. (s.f.).

PORTILLA, L. M. (2009). *MARTINGALAS Y EL JUEGO DE LA RULETA.*

Puga, E. A. (s.f.). *Naturaleza y régimen jurídico de las criptomonedas.*

Puga, N. y.-E. (s.f.).

Real Academia Española . (s.f.).

Romero, J. (s.f.). *La regulación del juego en algunos países de Iberoamérica.*

SAIJ. (s.f.). Obtenido de http://www.saij.gob.ar/docs-f/codigo-comentado/CCyC_Nacion_Comentado_Tomo_IV.pdf

SAIJ. (s.f.). Obtenido de http://www.saij.gob.ar/docs-f/codigo-comentado/CCyC_Nacion_Comentado_Tomo_IV.pdf

Sánchez, C. (s.f.). *Apuestas en el deporte como negocio.*

Tragamonedas, F. d. (2022). *Diario Jornada*. Obtenido de https://www.diariojornada.com.ar/338178/magazine/como_funcionan_las_maquinas_tragamonedas_

Ustinov, A. (s.f.). Obtenido de https://www.softgamings.com/es/blog/history-of-slot-machines-the-evolution-of-casinos-most-beloved-game/).

World Economic Forum. (s.f.). Obtenido de https://es.weforum.org/agenda/2022/03/el-aumento-del-trabajo-remoto-implica-mejores-competencias-interculturales-esto-es-lo-que-significa/

Aires, D. d. (2024). Obtenido de https://www.calameo.com/defensoriacaba/read/0026823995351db5eca45?page=1

Aires, D. d. (2024).

CABA, D. d. (2024). Obtenido de https://www.calameo.com/defensoriacaba/read/0026823995351db5eca45?page=1

Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires. (2024). Obtenido de https://www.calameo.com/defensoriacaba/read/0026823995351db5eca45?page=1

iJudicial. (Octubre de 2024). Dictan sentencia sobre publicidad ilegal de apuestas promovida por influencers: «un tema de salud pública».

Internacional, A. d. (s.f.). Obtenido de https://www.inversionycomercio.ar/pdf/sectores/tecno/AAICI_TecnoVID.pdf

Nacional, C. (s.f.). Obtenido de argentina gob.

Pueblo, D. d. (2024).

Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina. (2024). *Apostar no es un juego, Buenos Aires, Argentina.*

SkinLand. (s.f.).

Uribe, F. (s.f.). *Universidad Siglo 21*.

Aires, D. d. (2024). Obtenido de https://www.calameo.com/defensoriacaba/read/0026823995351db5eca45?page=1

Aires, D. d. (2024).

Banco Central de la República Argentina. (s.f.). Obtenido de https://www.bcra.gob.ar/pdfs/texord/texord_viejos/v-snp-spd_23-12-12.pdf

CABA, D. d. (2024). Obtenido de https://www.calameo.com/defensoriacaba/read/0026823995351db5eca45?page=1

Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires. (2024). Obtenido de https://www.calameo.com/defensoriacaba/read/0026823995351db5eca45?page=1

iJudicial. (Octubre de 2024). Dictan sentencia sobre publicidad ilegal de apuestas promovida por influencers: «un tema de salud pública».

Internacional, A. d. (s.f.). Obtenido de https://www.inversionycomercio.ar/pdf/sectores/tecno/AAICI_TecnoVID.pdf

Nacional, C. (s.f.). Obtenido de argentina gob.

Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina. (2024). *Apostar no es un juego, Buenos Aires, Argentina.*

Sancari, S. (2020). *Metodología aplicada para la investigación jurídica.* Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Aldina Editorial Digital.