AMNISTÍA INTERNACIONAL




DOCUMENTO DE ANÁLISIS Y RECOMENDACIONES

# APUESTAS EN LÍNEA Y EL IMPACTO EN LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

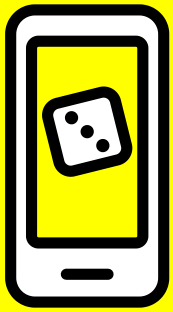
Aportes para el debate en el Congreso de la Nación

AMNISTÍA INTERNACIONAL ARGENTINA

NOVIEMBRE DE 2026

# 1

# INTRODUCCIÓN



La expansión de las apuestas en línea constituye uno de los desafíos emergentes para la protección de los derechos de niñas, niños, adolescentes y jóvenes en los entornos digitales. En pocos años, una actividad que hasta entonces se encontraba relativamente circunscripta pasó a formar parte de un entorno digital de acceso masivo. La expansión de las plataformas autorizadas en distintas jurisdicciones, el crecimiento de la oferta no autorizada y la incorporación de las apuestas a los espacios de entretenimiento, comunicación y socialización modificaron sustancialmente las condiciones de acceso al juego, especialmente para las personas más jóvenes.

Aunque la participación de menores de 18 años en apuestas de dinero está prohibida en todo el territorio argentino, los datos disponibles muestran que esta restricción no ha impedido su participación. En el país, **entre el 16%[1] y el 20,5%[2]** de las y los adolescentes consultados en distintos estudios manifestó haber realizado alguna apuesta en internet. Otros relevamientos que amplían el rango etario a jóvenes de hasta 29 años registran incluso porcentajes cercanos al 38 %.[3] Estas cifras alarmantes dan cuenta de la extensión que ha adquirido el fenómeno y de las dificultades para garantizar que la prohibición de acceso se traduzca en una protección efectiva.

**20,5 %**

**de las y los estudiantes secundarios apostó en línea el año pasado, aunque está prohibido para menores de 18 años.**

SEDRONAR, 2025

La participación de adolescentes en las apuestas en línea no puede analizarse únicamente como un incumplimiento de las restricciones de edad. Se produce en un contexto de sumo crecimiento de una industria que combina estrategias comerciales, herramientas tecnológicas y mecanismos de promoción orientados a captar usuarios y sostener su actividad. La facilidad de acceso, la inmediatez de las operaciones, la exposición a publicidad y la integración de las apuestas a espacios públicos plantean problemas específicos para el cuidado de las adolescencias.

---

**1.** Observatorio Humanitario de Cruz Roja Argentina, Apuestas online y adolescencia: construyendo entornos seguros. Encuesta nacional en escuelas secundarias, 2025, p. 16. Relevamiento de 11.421 estudiantes de 13 a 18 años en 231 escuelas de 16 provincias. Disponible en: https://cruzroja.org.ar/observatorio-humanitario/wp-content/uploads/2025/12/INFORME-APUESTAS-ONLINE-Y-ADOLESCENCIA-pdf.pdf

**2.** SEDRONAR, Observatorio Argentino de Drogas, Séptimo estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria. Argentina, 2025, p. 14. Informe sobre el uso de juegos con dinero y apuestas. Relevamiento de 117.833 estudiantes de todo el país. Disponible en: https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/oad_2026_septimo_estudio_nacional_sobre_el_consumo_de_sustancias_psicoactivas_en_estudiantes_de_ensenanza_secundaria._informe_sobre_el_uso_de_juegos_con_dinero_y_apuestas._argentina_2025.pdf

**3.** Romeo, M., Alonso, C. y Cabani, F., Apostar no es un juego. Primer informe federal sobre el impacto de las apuestas online en jóvenes y adolescentes, Universidad de Buenos Aires, 2024, p. 17. Encuesta no probabilística a 7.810 adolescentes y jóvenes de 15 a 29 años. Disponible en: https://dds.cepal.org/redesoc/publicacion?id=6004

La preocupación no se limita a las posibles pérdidas económicas. La exposición temprana a estas prácticas puede comprometer su bienestar, su salud, los vínculos sociales, las trayectorias educativas y el desarrollo integral. También puede profundizar desigualdades preexistentes y generar consecuencias diferentes según las condiciones personales, familiares y sociales de cada adolescente. En una etapa de la vida en la que se desarrollan progresivamente las capacidades para evaluar riesgos, anticipar consecuencias y tomar decisiones, resulta especialmente relevante considerar las características de los entornos en los que se ofrecen y promueven estas actividades.

Desde un enfoque de derechos humanos, el problema exige mirar más allá de la conducta individual de quienes apuestan. Es necesario examinar las responsabilidades de las empresas que diseñan y comercializan estos servicios, así como las obligaciones del Estado de prevenir vulneraciones, regular las actividades económicas y garantizar una protección especial a niñas, niños y adolescentes. **Por eso, no alcanza con establecer una edad mínima para acceder a las plataformas de apuestas: es necesario regular las condiciones de la oferta, limitar las prácticas que incentivan la participación y garantizar medidas de protección que contemplen los riesgos específicos que estas actividades plantean.**

## NO ALCANZA CON ESTABLECER UNA EDAD MÍNIMA PARA ACCEDER A LAS PLATAFORMAS DE APUESTAS.

# 2

# UN MODELO DE NEGOCIO BASADO EN CAPTAR USUARIOS Y ESTIMULAR LA CONTINUIDAD DE LAS APUESTAS




Las plataformas de apuestas en línea no se limitan a ofrecer juegos de azar: construyen entornos comerciales y tecnológicos orientados a captar usuarios, facilitar el acceso y promover la continuidad del juego. Para ello, combinan disponibilidad permanente, diversidad de modalidades, operaciones inmediatas y estrategias de promoción que buscan atraer nuevos usuarios e incentivar la reiteración de las apuestas. Estas características no son independientes entre sí, sino que forman parte de **un modelo de negocio que organiza y condiciona la experiencia de quienes utilizan las plataformas.**

**El acceso** desde teléfonos móviles reduce significativamente las barreras físicas y temporales del juego presencial. Las apuestas pueden realizarse desde cualquier lugar y en cualquier momento, sin necesidad de trasladarse a un establecimiento ni exponerse a la mirada de otras personas. A esto se suma la **facilidad de las operaciones digitales:** depositar dinero, realizar apuestas y retirar fondos puede hacerse en pocos pasos, de manera inmediata y sin intermediarios visibles. Esta combinación facilita el ingreso y reduce las instancias de fricción entre la decisión de apostar y su concreción. En este proceso, las billeteras virtuales cumplen un papel relevante. Su amplia disponibilidad y facilidad de uso las convierten en un medio de pago especialmente importante entre las adolescencias: el 83 % de las y los adolescentes que apuestan las utiliza.[4]

La **amplitud y diversidad de la oferta** también contribuyen a la continuidad de la actividad; hoy se pueden encontrar juegos de azar online de todo tipo. En las apuestas deportivas, las plataformas permiten apostar no solo sobre los resultados finales de un partido, sino también sobre acontecimientos específicos, como faltas, tarjetas, tiros de esquina o puntos. Las apuestas en vivo habilitan nuevas operaciones mientras el evento está ocurriendo y reducen el tiempo de espera entre una apuesta y el resultado. A su vez, la oferta de juegos de casino y tragamonedas virtuales incorpora dinámicas que pueden incluir personajes, objetivos y recompensas. La disponibilidad de múltiples modalidades y eventos amplía las oportunidades de apostar y permite *encadenar operaciones en períodos muy breves*, configurando una experiencia diferente de la del juego que conocíamos.

Sobre esta estructura se despliegan **estrategias comerciales destinadas a incentivar tanto el ingreso como la permanencia de los usuarios.** Los bonos de bienvenida, las promociones especiales y los beneficios asociados a nuevos depósitos buscan estimular el inicio de la actividad y motivar la realización de apuestas sucesivas. Entre las modalidades habituales se encuentran los bonos que incrementan el monto del depósito inicial y las promociones cuyo beneficio depende de realizar nuevas transacciones o cumplir determinadas condiciones de apuesta. De este modo, los incentivos pueden influir en las decisiones de depositar dinero, volver a jugar o

**4.** Observatorio Humanitario de Cruz Roja Argentina (2025), p. 23.

continuar apostando después de una pérdida. Una encuesta de Cruz Roja Argentina identificó que el 44 % de los adolescentes que apostaban había recibido un bono, descuento, promoción o crédito para comenzar a hacerlo.[5]

La **publicidad y las estrategias de posicionamiento** también contribuyen a incorporar las apuestas a espacios de entretenimiento y sociabilidad y así sumar nuevos usuarios en todo momento. Las empresas recurren a anuncios en redes sociales y buscadores, colaboraciones con influencers, streamers y figuras públicas, contenidos patrocinados y promociones. También utilizan estrategias de marketing de afiliación, mediante las cuales creadores de contenido y otros intermediarios reciben beneficios por atraer usuarios a las plataformas. En el ámbito deportivo, estas estrategias se expresan en los patrocinios de clubes, equipos, camisetas y competencias, así como en la presencia de marcas durante las transmisiones y las menciones de periodistas, futbolistas y otros referentes. Las empresas de apuestas también establecen alianzas comerciales con medios, eventos deportivos y de entretenimiento y otras marcas, ampliando su visibilidad y asociando su imagen con espacios, productos y experiencias de consumo cotidiano. De esta manera, las apuestas pueden presentarse como una forma de participar de un partido, poner a prueba los propios conocimientos, compartir una experiencia con pares o formar parte de una comunidad. Además, muchos de estos formatos, particularmente las recomendaciones, las menciones y los contenidos patrocinados, no siempre son fácilmente reconocibles como comunicaciones comerciales. En 2025 al menos siete de cada diez adolescentes habían estado expuestos a publicidad o contenidos vinculados con las apuestas online, incluso sin haber participado de ellas.[6]

**7 de cada 10**

**adolescentes estuvieron expuestos a publicidad o contenidos de apuestas en línea, aun sin haber apostado.**

CRUZ ROJA ARGENTINA, 2025

En conjunto, estas características muestran que los riesgos asociados a las apuestas en línea no pueden de ninguna manera explicarse únicamente a partir de las decisiones individuales de quienes apuestan. Estas decisiones se producen en **entornos diseñados y administrados por empresas que controlan la oferta, las reglas de funcionamiento, los incentivos comerciales y la información que reciben sus usuarios.** También recopilan y procesan datos sobre sus comportamientos y patrones de actividad. Por lo tanto, analizar el fenómeno exclusivamente en términos de elecciones individuales —si una persona apuesta, cuánto dinero destina o cuándo decide dejar de hacerlo— resulta insuficiente: es necesario considerar las condiciones en las que esas decisiones se toman y los intereses comerciales que intervienen en ellas.

Esta dimensión adquiere especial relevancia cuando se trata de niñas, niños y adolescentes. La adolescencia es un período de especial vulnerabilidad frente a estímulos y dinámicas que pueden influir en el comportamiento y las decisiones individuales. El reconocimiento de su autonomía progresiva debe ir acompañado de una protección adecuada frente a prácticas comerciales que pueden aprovechar las características propias de esta etapa.

Los riesgos, además, no se distribuyen de manera homogénea entre las adolescencias. La encuesta de Cruz Roja Argentina registró que **los varones apuestan 3 veces más que las mujeres** (24 % frente al 8 %), y que la frecuencia y la intensidad de las apuestas son a su vez mayores.[7] La asociación entre las apuestas deportivas, el fútbol y determinadas representaciones de la masculinidad permite comprender parte de esta diferencia. En este contexto, las apuestas pueden funcionar también como una práctica de pertenencia grupal. Por eso, las políticas de prevención no deberían limitarse a transmitir información sobre probabilidades y riesgos eco-

**5.** Observatorio Humanitario de Cruz Roja Argentina (2025), p. 18.
**6.** Observatorio Humanitario de Cruz Roja Argentina (2025), pp. 8 y 47.
**7.** Observatorio Humanitario de Cruz Roja Argentina (2025), pp. 8 y 26.

**en ser muy diferentes según los recursos disponibles, las redes de apoyo y las condiciones familiares y sociales de cada adolescente.** Un estudio reciente en la Ciudad de Buenos Aires indicó que entre quienes apostaron, el 39,6 % lo hizo alguna vez con más dinero del que podía permitirse perder y el 25 % pidió dinero prestado o vendió algún bien para seguir jugando.[8]

**4 de cada 10**

**adolescentes que apostaron lo hicieron alguna vez con más dinero del que podían permitirse perder.**

FLACSO, FUNDACIÓN MEDIFÉ Y OBSERVATORIO CABA, 2026

Este ecosistema entonces exige una respuesta integral con medidas que contemplen las distintas formas en que las adolescencias se relacionan con los entornos digitales, las desigualdades que atraviesan sus experiencias y los riesgos específicos a los que están expuestas. Y a su vez debe incorporar sus voces y experiencias en el diseño de estas medidas, reconociendo a las y los adolescentes como sujetos de derechos y participantes de las decisiones que afectan sus vidas.

**8.** FLACSO Argentina, Fundación Medifé y Observatorio de Desarrollo Humano y Hábitat del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Adolescencias en tiempos digitales: prácticas, experiencias, desigualdades y perspectivas de futuro en adolescentes de la Ciudad de Buenos Aires, octubre de 2026, p. 86. La muestra fue intencional y no probabilística, con 1.172 estudiantes de 13 a 19 años. Disponible en: https://flacso.org.ar/wp-content/uploads/2026/11/Adolescencias-en-tiempos-digitales-Oct-2026.pdf

# 3

# UNA CUESTIÓN DE DERECHOS HUMANOS Y DE OBLIGACIONES ESTATALES



Las apuestas en línea plantean un problema de derechos humanos porque su expansión puede afectar las condiciones en que niñeces y adolescencias crecen, se relacionan, acceden a información, utilizan servicios digitales y desarrollan su autonomía. El análisis no debe reducirse a identificar una serie de derechos potencialmente afectados de manera aislada. Es necesario comprender cómo las condiciones comerciales y tecnológicas de la actividad pueden producir riesgos, qué responsabilidades generan y qué medidas deben adoptar el Estado y las empresas.

La Convención sobre los Derechos del Niño y la Ley de Protección Integral de Niños, Niñas y Adolescentes (Ley 26.061) establecen un marco de protección integral que obliga a considerar a niñas, niños y adolescentes como titulares de derechos y a adoptar medidas para prevenir situaciones que puedan perjudicar su desarrollo. La protección debe ser efectiva también en el entorno digital, donde las empresas desarrollan productos y servicios que pueden incidir en sus experiencias y comportamientos.[9]

La Observación General N.º 25 del Comité de los Derechos del Niño es muy contundente respecto a las obligaciones del Estado frente a los desafíos que plantea el entorno digital. En particular, señala que el tiempo de ocio en entornos digitales puede significar exponer a niñas, niños y adolescentes a publicidad opaca o engañosa y a diseños muy persuasivos o similares a los de los juegos de azar. Por eso, los Estados deben adoptar medidas regulatorias y exigir que las empresas incorporen criterios de protección de datos, privacidad y seguridad desde el diseño, evitando técnicas que antepongan los intereses comerciales al interés de esta población. En consecuencia, exige legislación y sistemas fiables de verificación de la edad para impedir el acceso a servicios, como los juegos de azar, que son ilegales para ellos. Esos sistemas, menciona, deben ser compatibles con los requisitos de protección de datos y de salvaguardia.[10]

Adicionalmente, en sus observaciones finales sobre el séptimo informe periódico de Argentina, de octubre de 2024, el Comité recomendó en especial al Estado argentino **fortalecer la protección de niñas, niños y adolescentes en el entorno digital, adoptar medidas vinculantes de debida diligencia para las empresas y ofrecer «servicios de rehabilitación para los niños con adicción a**

---

**9.** Convención sobre los Derechos del Niño, arts. 3, 6, 12, 17 e), 19 y 36. Disponible en: https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/texto-convencion; Ley 26.061 de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes. Disponible en: https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/110778/texto

**10.** Comité de los Derechos del Niño, Observación general núm. 25 (2021), relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital, CRC/C/GC/25, párrs. 70, 110, 114 y 116. Disponible en: https://digitallibrary.un.org/record/3906061/files/CRC_C_GC_25-ES.pdf

**los juegos de azar».** Y señaló la importancia de fortalecer las capacidades del sistema de protección integral en su conjunto e incorporar las voces de las niñeces y adolescencias en las decisiones que los afectan.[11]

## 3.1 El interés superior y la obligación de prevenir riesgos

El interés superior de niñas, niños y adolescentes exige que sus derechos ocupen un lugar central en las decisiones legislativas y administrativas que puedan afectarlos. En el contexto de las apuestas en línea, esto supone evaluar las consecuencias de las reglas comerciales y tecnológicas, y no limitar la protección a la prohibición formal de ingreso de menores de edad.

**Una política que solo actúe cuando se detecta una cuenta utilizada por una persona menor de edad llega tarde frente a un entorno en el que la publicidad, las promociones y las mecánicas de juego ya pueden haber contribuido a normalizar la práctica.** La prevención debe alcanzar las condiciones que generan exposición y facilitan la participación.

## 3.2 Salud, bienestar y acceso a asistencia

Las consecuencias de las apuestas pueden manifestarse en distintas dimensiones de la vida cotidiana. Las pérdidas económicas y el endeudamiento pueden generar tensiones familiares y afectar la disponibilidad de recursos. La continuidad del juego puede interferir con el descanso, la escolaridad, las relaciones y otras actividades. En determinadas situaciones puede aparecer ansiedad, angustia, pérdida de control y otros padecimientos que requieren acompañamiento especializado. Según la encuesta nacional «Apostar no es un juego» (2024), realizada a jóvenes de 15 a 29 años, el 28 % sintió ansiedad o estrés por no haber podido apostar y uno de cada cuatro se endeudó o usó para apostar dinero destinado a otros fines. Como lo resumió un adolescente de 17 años: *«Me generó desesperación por haber perdido»*.[12]

> **«ME GENERÓ DESESPERACIÓN POR HABER PERDIDO».**
>
> ADOLESCENTE DE 17 AÑOS, ENCUESTA «APOSTAR NO ES UN JUEGO»

Una respuesta centrada exclusivamente en la prevención del acceso no contempla a quienes ya están atravesando situaciones problemáticas. **El Estado debe garantizar servicios gratuitos, accesibles y confidenciales, con capacidad para atender a adolescentes y jóvenes y acompañar a sus familias y entornos cercanos.**

La asistencia no debe estar condicionada a que la persona alcance un diagnóstico determinado ni limitarse a intervenciones individuales. También requiere dispositivos de orientación, detección temprana y derivación, articulados con escuelas, servicios de salud y organismos de protección de derechos.

## 3.3 Prácticas comerciales, privacidad y protección de datos

Las plataformas administran información personal y financiera de sus usuarios y pueden utilizar datos sobre sus comportamientos para gestionar la experiencia, ofrecer promociones y sostener la participación. En un entorno de apuestas, el tratamiento de esa información puede tener consecuencias económicas y personales relevantes.

---

**11.** Comité de los Derechos del Niño, Observaciones finales sobre el séptimo informe periódico de Argentina, CRC/C/ARG/CO/7, 18 de octubre de 2024, párrs. 10 b), 15, 18 a), 21, 22 y 36 c). Disponible en: https://docs.un.org/es/CRC/C/ARG/CO/7

**12.** Romeo, M., Alonso, C. y Cabani, F., Apostar no es un juego (2024), pp. 8, 18-19 y 20.

La regulación debe impedir que los datos se utilicen para explotar vulnerabilidades, intensificar la frecuencia de las apuestas o dirigir incentivos a personas que muestran señales de riesgo. También **debe establecer límites claros a la recolección, conservación y circulación de información, y exigir medidas de seguridad adecuadas.**

## 3.4 Responsabilidad empresarial y debida diligencia

Los Principios Rectores de las Naciones Unidas sobre las Empresas y los Derechos Humanos establecen que las empresas tienen la responsabilidad de respetar los derechos humanos, independientemente de su tamaño, sector o lugar de operación. Esto incluye identificar, prevenir y mitigar los impactos negativos que puedan generar o a los que contribuyan, así como responder por ellos cuando corresponda.[13]

En el caso de las apuestas en línea, esta responsabilidad debe traducirse en obligaciones concretas sobre la publicidad, el diseño de las plataformas, las promociones, los controles de edad, el tratamiento de datos y las herramientas de prevención. **No alcanza con que las empresas publiquen mensajes genéricos sobre juego responsable si sus productos y estrategias comerciales continúan incentivando la participación y la repetición de apuestas.**

> **NO ALCANZA CON QUE LAS EMPRESAS PUBLIQUEN MENSAJES GENÉRICOS SOBRE JUEGO RESPONSABLE SI SUS PRODUCTOS SIGUEN INCENTIVANDO LA PARTICIPACIÓN.**

El Estado debe establecer reglas vinculantes, fiscalizar su cumplimiento y prever consecuencias ante los incumplimientos. La autorregulación empresarial puede complementar las obligaciones legales, pero no sustituirlas.

**13.** Naciones Unidas, Principios Rectores sobre las Empresas y los Derechos Humanos, 2011, principios 11, 13 a 15, 17 y 22. Disponible en: https://digitallibrary.un.org/record/705860/files/A_HRC_17_31-ES.pdf

# 4

# RECOMENDACIONES AL CONGRESO



En noviembre de 2024, la Cámara de Diputados otorgó media sanción a un proyecto destinado a prevenir la ludopatía y regular los juegos de azar y las apuestas en línea. La iniciativa abrió una oportunidad para avanzar hacia un marco común de protección frente a una actividad que se desarrolla en un entorno digital y comercial que excede las fronteras provinciales.[14]

Sin embargo, el Senado todavía no la trató y si no lo hace antes del 30 de noviembre de 2026, perderá estado parlamentario. En mayo de 2026, además, el Poder Ejecutivo envió al Senado un proyecto propio que pone el acento en la persecución del juego ilegal, pero permite la publicidad de los operadores autorizados y no crea dispositivos de asistencia.[15]

**El Senado debe dar tratamiento prioritario a la media sanción y no resignar sus estándares de protección.**

La discusión legislativa no debería limitarse a decidir si se regula o no una actividad que ya está presente en la vida de las personas. La cuestión es qué tipo de regulación se necesita, qué riesgos debe abordar, qué responsabilidades debe establecer y qué capacidades públicas debe crear.

**La regulación debe alcanzar al conjunto del mercado, establecer obligaciones para los operadores autorizados y prever herramientas para actuar frente a la oferta no autorizada. Al mismo tiempo, debe asegurar que las políticas de prevención y asistencia no queden relegadas a medidas voluntarias o a la disponibilidad desigual de recursos en cada jurisdicción.**

**En consecuencia, debe contemplar, entre otras, las siguientes medidas:**

## 4.1 Sobre la publicidad, la promoción y el patrocinio de apuestas

La publicidad es una de las principales vías de normalización y expansión de las apuestas. Un marco legal respetuoso de los derechos humanos **debe prohibir toda publicidad, promoción y patrocinio de apuestas en línea que esté dirigido a niñas, niños y adolescentes** o que, por los medios, espacios, contenidos y formatos utilizados, pueda alcanzarles o exponerlos fácilmente. La prohibición debe aplicarse independientemente de que los anunciantes declaren que sus comunicaciones comerciales están destinadas exclusivamente a personas adultas.

---

**14.** Cámara de Diputados de la Nación, proyecto de ley en revisión sobre prevención de la ludopatía y regulación de juegos de azar y apuestas en línea, media sanción de noviembre de 2024 (expediente CD-26/24 en el Senado).

**15.** Poder Ejecutivo Nacional, proyecto de ley de prevención de la ludopatía y regulación de juegos de azar en línea, ingresado al Senado en mayo de 2026 (Diario de Asuntos Entrados 40/2026, expediente PE-185/26).

Esta prohibición debe comprender todos los canales y modalidades de difusión, incluidos los anuncios en redes sociales, buscadores y plataformas digitales; las colaboraciones y acciones promocionales de influencers, streamers, deportistas, periodistas y figuras públicas; los patrocinios de clubes, equipos, camisetas, torneos y competencias; la publicidad en transmisiones deportivas, eventos y espectáculos; los contenidos patrocinados; las promociones en videojuegos y otros espacios de entretenimiento; y las comunicaciones comerciales personalizadas. También debe alcanzar las acciones de marketing de afiliación, los acuerdos comerciales con otras marcas y cualquier otra modalidad de promoción directa o indirecta.

Asimismo, se debe prohibir, en toda publicidad de apuestas y con independencia de su público destinatario, los mensajes que presenten el juego como una forma de obtener ingresos, alcanzar el éxito económico o resolver dificultades financieras; que lo asocien con el reconocimiento social, la popularidad, la pertenencia grupal o el éxito personal y deportivo; que minimicen los riesgos o las posibles consecuencias de apostar; que sugieran que la habilidad, el conocimiento o la experiencia permiten controlar los resultados o garantizar ganancias; que promuevan la recuperación de pérdidas mediante nuevas apuestas; o que utilicen mensajes de urgencia, recompensas e incentivos para estimular la participación reiterada.

La regulación debe establecer expresamente la responsabilidad de los operadores de apuestas, anunciantes, agencias de publicidad, intermediarios, plataformas digitales y demás actores que participen en la contratación, producción, comercialización y difusión de estas comunicaciones. También debe prever mecanismos de fiscalización, procedimientos para denunciar y retirar contenidos publicitarios y un régimen de sanciones aplicable a los distintos responsables de los incumplimientos.

## 4.2 Sobre el diseño y las funcionalidades de las plataformas

Las plataformas no son canales pasivos para realizar apuestas. Se recomienda establecer restricciones específicas sobre el diseño y el funcionamiento de las plataformas de apuestas en línea, orientadas a impedir que incorporen mecanismos destinados a prolongar la actividad, incentivar la reiteración de apuestas o promover nuevos depósitos. Estas restricciones alcanzan tanto las funcionalidades de las plataformas como las estrategias comerciales integradas a su funcionamiento.

En particular, se propone prohibir la utilización de mecánicas de fidelización y gamificación que incentiven la continuidad de la actividad, como sistemas de puntos, niveles, desafíos, rankings, rachas, recompensas por frecuencia de uso y beneficios por realizar apuestas sucesivas. También se recomienda prohibir las notificaciones y promociones personalizadas destinadas a incentivar nuevos depósitos o el regreso a la plataforma para realizar apuestas.

Asimismo, se recomienda restringir las funcionalidades que favorecen la repetición rápida de apuestas, como las apuestas automáticas, la posibilidad de repetir apuestas anteriores con un solo clic y otras herramientas que reducen los intervalos entre operaciones. También se propone regular las apuestas en vivo y los microeventos, considerando la frecuencia y velocidad con que permiten realizar nuevas apuestas.

Se recomienda incorporar mecanismos obligatorios de prevención, incluidos límites de tiempo de uso, depósitos y montos apostados; alertas ante patrones de actividad que puedan indicar situaciones de riesgo; pausas obligatorias cuando corresponda; e información clara, visible y actualizada sobre el historial de depósitos, apuestas, ganancias y pérdidas. También se propone regular los montos mínimos de depósito y apuesta para evitar que faciliten la realización frecuente de operaciones de bajo valor.

Estas obligaciones se complementan con mecanismos de supervisión y sanción que garanticen su cumplimiento efectivo. **Las advertencias sobre juego responsable y las herramientas voluntarias de autocontrol no sustituyen las restricciones sobre el diseño y las funcionalidades de las plataformas.**

## 4.3 Sobre la verificación efectiva de identidad y edad

La prohibición de participación de menores de 18 años debe traducirse en controles efectivos y **la forma de verificar importa tanto como la verificación misma**.

Se debe exigir a los operadores de apuestas en línea mecanismos efectivos de verificación de identidad y edad antes de habilitar el registro, la apertura de cuentas o la realización de cualquier operación. La verificación debe permitir comprobar que la persona titular de la cuenta tiene al menos 18 años y que es quien efectivamente realiza las operaciones, sin generar una recopilación innecesaria de datos personales.

Para ello, la regulación debe priorizar métodos de verificación no intrusivos y establecer límites estrictos al tratamiento de datos biométricos. Estos datos tienen carácter sensible, no pueden modificarse en caso de filtración y su utilización puede habilitar prácticas de identificación, seguimiento y elaboración de perfiles. En consecuencia, la ley debe prohibir su conservación una vez concluida la verificación, así como su cesión o transferencia a terceros y cualquier utilización para fines distintos de la comprobación de identidad y edad, incluida la publicidad, la segmentación comercial y la elaboración de perfiles de comportamiento.

Asimismo, debe exigirse que las plataformas impidan el registro y la realización de apuestas cuando no sea posible verificar adecuadamente la identidad y la mayoría de edad del titular de la cuenta. También deben establecerse mecanismos para detectar el uso de cuentas por personas distintas de sus titulares y prevenir que los controles de edad puedan eludirse mediante el préstamo, la cesión o la utilización de credenciales ajenas.

Por último, se debe establecer auditorías independientes y periódicas sobre los sistemas de verificación, las medidas de prevención del acceso de menores de edad y el tratamiento de datos personales, con intervención de la autoridad competente en materia de protección de datos personales.

El objetivo de estas medidas es impedir el acceso de menores de edad y evitar el uso de cuentas por terceros, sin habilitar sistemas de identificación invasivos ni la acumulación y utilización de datos sensibles de la población con fines comerciales.

## 4.4 Sobre mecanismos efectivos de prevención y autoexclusión

Se recomienda establecer un sistema nacional de autoexclusión que permita a las personas solicitar voluntariamente su exclusión de las plataformas de apuestas en línea mediante un procedimiento sencillo, gratuito y accesible. El mecanismo debe funcionar de manera coordinada entre las distintas jurisdicciones, de modo que **la exclusión solicitada tenga efectos sobre todas las plataformas autorizadas del país**.

También se recomienda establecer condiciones claras sobre la duración de la autoexclusión, los procedimientos de renovación y levantamiento y las garantías para evitar su revocación impulsiva. Asimismo, se propone incorporar medidas que aseguren la confidencialidad de los datos personales y prohíban su utilización para fines comerciales o distintos de la implementación del sistema.

Por último, se recomienda establecer mecanismos de supervisión estatal, obligaciones de cumplimiento para todos los operadores autorizados y sanciones ante los incumplimientos. La autoexclusión forma parte de una política integral de prevención y protección y no sustituye la regulación del diseño de las plataformas ni las responsabilidades estatales de garantizar información, orientación y asistencia.

## 4.5 Sobre prevención, asistencia, fiscalización e información pública

La respuesta estatal requiere políticas públicas sostenidas que permitan prevenir y detectar situaciones de riesgo, garantizar el acceso a servicios de asistencia y reducir los daños asociados a las apuestas en línea. Para ello, se recomienda **garantizar servicios gratuitos, accesibles y confidenciales de orientación y asistencia**; desarrollar dispositivos de detección temprana y derivación articulados con escuelas, servicios de salud y organismos de protección; e implementar campañas públicas que informen sobre los riesgos de las apuestas, las estrategias comerciales de las plataformas y los recursos de asistencia disponibles, sin estigmatizar a quienes apuestan.

Asimismo, resulta necesario desarrollar instancias de formación para equipos de salud, educación y protección, que permitan identificar situaciones de riesgo y brindar respuestas adecuadas. Las políticas educativas deben abordar las apuestas en línea desde una perspectiva integral, incluyendo la publicidad y las estrategias de captación, el funcionamiento de las plataformas, la relación entre

apuestas, masculinidades y deporte, los riesgos asociados y los mecanismos de protección y asistencia disponibles.

También se recomienda realizar estudios periódicos sobre la prevalencia, las modalidades y los patrones de participación en las apuestas, con información desagregada por edad, género y otras variables relevantes. Estas investigaciones deben complementarse con mecanismos de evaluación y publicación de resultados que permitan medir el alcance y la efectividad de las políticas implementadas, así como con la asignación de recursos específicos y sostenidos para prevención y asistencia.

Por último, se propone incorporar instancias de participación de adolescentes y jóvenes en el diseño, la implementación y la evaluación de estas políticas, reconociendo sus experiencias y perspectivas en las decisiones que afectan sus prácticas digitales y espacios de socialización.

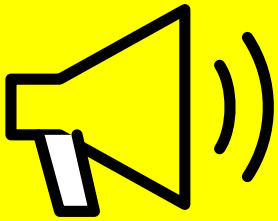
## 4.6 Sobre gobernanza, articulación federal y seguimiento de la implementación

La implementación efectiva de una eventual norma de alcance nacional requiere mecanismos institucionales que aseguren su aplicación, seguimiento y cumplimiento en todo el territorio. Para ello, se recomienda fortalecer la articulación entre las autoridades nacionales y provinciales y establecer instancias de coordinación y trabajo conjunto que involucren a los distintos sectores con competencia en la materia, incluidos los organismos reguladores, las organizaciones de la sociedad civil, especialistas y representantes de los ámbitos de salud y educación.

Estos espacios deben contribuir a armonizar criterios de implementación entre las distintas jurisdicciones, identificar obstáculos y desafíos en la aplicación de la normativa y promover mecanismos de monitoreo, evaluación y rendición de cuentas que permitan conocer los avances y detectar incumplimientos. Asimismo, su composición y funcionamiento deben garantizar una participación plural, transparente e independiente, **evitando que la coordinación y el seguimiento de la política pública queden supeditados a los intereses económicos** de los actores vinculados a la explotación de los juegos de azar.

# 5

# CONCLUSIONES



La expansión de las apuestas en línea plantea un desafío que no puede abordarse como una suma de decisiones individuales ni como un problema limitado a la ilegalidad de algunos operadores. Se trata de un mercado multimillonario que combina estrategias diseñadas para captar y sostener la participación. Sus impactos se distribuyen de manera desigual y alcanzan de forma específica a niñas, niños y adolescentes.

El Estado tiene la obligación de respetar, proteger y garantizar los derechos humanos. Esto exige prevenir que las actividades empresariales generen o contribuyan a generar impactos negativos, establecer reglas claras, fiscalizar su cumplimiento y asegurar vías efectivas de prevención, orientación y asistencia. Las empresas, por su parte, tienen la responsabilidad de respetar los derechos humanos en todas sus operaciones, identificar y abordar los impactos de sus productos y prácticas comerciales y no trasladar a las personas usuarias —y menos aún a niñas, niños y adolescentes— la carga de gestionar riesgos que ellas mismas contribuyen a crear.

La protección integral requiere reconocer a niñas, niños y adolescentes como titulares de derechos, aplicar el principio del interés superior, respetar su autonomía progresiva y garantizar su participación en las políticas que afectan sus vidas. También requiere comprender que la prevención no puede descansar exclusivamente en las familias y las escuelas: debe actuar sobre las condiciones de la oferta, la publicidad, el diseño de las plataformas y los circuitos que permiten operar al mercado.

**Amnistía Internacional Argentina exhorta al Congreso de la Nación a dar tratamiento prioritario a la media sanción antes de que pierda estado parlamentario y a avanzar hacia una regulación integral que establezca estándares comunes de protección. La respuesta legislativa debe poner los derechos por encima de los intereses comerciales, asignar recursos suficientes y asegurar mecanismos de coordinación, fiscalización y rendición de cuentas. La responsabilidad de proteger a niñas, niños y adolescentes no puede trasladarse a ellos ni a sus familias, ni quedar sujeta a compromisos voluntarios de las empresas que promueven estas prácticas.**

AMNISTÍA INTERNACIONAL

Amnistía Internacional es un movimiento global de más de 10 millones de personas que trabajan para que todas las personas disfruten de los derechos humanos.

**amnistia.org.ar**