APUESTAS, DEUDAS Y UN AVANCE LEGISLATIVO

La ley contra la ludopatía desnuda el desorden financiero en hogares

Tras la aprobación de la iniciativa principal y la media sanción del proyecto complementario en el Senado, el Estado busca restringir el ingreso de menores y limitar la publicidad. El debate expone, además, el endeudamiento vía tarjetas y billeteras virtuales y el desvío de prestaciones sociales.



UN DESAFÍO LATENTE. La sanción del marco legal es un paso indispensable para desarmar la maquinaria publicitaria que naturalizó las apuestas entre los jóvenes y bloquear los canales de financiamiento con crédito. Su eficacia tendrá un límite claro en los hábitos cotidianos de cada hogar.

FOTOS ILUSTRATIVAS



ANTES Y AHORA. Años atrás, las salas de juego mostraban una postal plagada de motos estacionadas en las veredas, reflejando cómo parte del dinero obtenido del asistencialismo estatal terminaba en las apuestas. Hoy, con los casinos online, esta realidad es más difícil de detectar, pero continúa y se acrecienta.

El debate parlamentario que esta semana convirtió en ley la regulación de los juegos de azar y apuestas en línea -sumado a la media sanción en el Senado de una iniciativa complementaria para endurecer penas contra las plataformas clandestinas- marcó un punto de inflexión institucional en la Argentina. Sin embargo, detrás de las restricciones a los sitios digitales y de la protección a los adolescentes late una problemática económica y cultural más profunda que atraviesa a miles de hogares y que ninguna legislación puede resolver por sí sola.

El acceso irrestricto a las apuestas desde el teléfono celular terminó por acelerar un proceso de endeudamiento silencioso mediante tarjetas de crédito, préstamos preaprobados y billeteras virtuales. Más allá del componente adictivo que implica el juego compulsivo, el fenómeno deja al descubierto una marcada pérdida de disciplina en el control del gasto cotidiano.

En amplios sectores de la población se debilitó esa cultura del esfuerzo y del ahorro doméstico que exigía cuidar cada peso, buscar precios, aprovechar ofertas y administrar con rigor los ingresos familiares antes de asumir compromisos financieros.

La facilidad para operar a un clic de distancia borró la percepción real del dinero. Quienes caen en la trampa de las plataformas digitales suelen financiar sus jugadas con saldo futuro que no poseen, acumulando intereses en los resúmenes bancarios y recurriendo a créditos rápidos de aplicaciones financieras para tapar agujeros anteriores.

Cuando la administración del hogar pierde el Norte de la austeridad y la planificación, la crisis deja de ser estrictamente sanitaria para transformarse en una bola de nieve patrimonial que compromete el sustento de toda la familia.

ASIGNACIONES SOCIALES HACIA EL JUEGO

Si bien el foco principal de la alarma pública y del diseño legislativo estuvo puesto en los adolescentes -donde los relevamientos oficiales advierten que 1 de cada 4 apostó dinero en el último año-, el impacto sobre los adultos y las economías más vulnerables presenta aristas igual de preocupantes.

En distintas localidades del interior del país, durante años resultó habitual observar una postal elocuente cada vez que se acreditaban los haberes de la asignación mensual por hijo o los programas de asistencia estatal.

En esas jornadas de cobro, los alrededores de las salas de juego y bingos físicos solían poblarse de decenas de bicicletas y motos estacionadas en las veredas, reflejando cómo una porción de los recursos destinados a la alimentación y el cuidado de los niños terminaba desviándose hacia las máquinas tragamonedas.

Hoy, la migración hacia el casino virtual volvió esa fuga de ingresos mucho más difícil de detectar a simple vista, pero no menos dañina. El dinero que ingresa a las cuentas de la seguridad social puede transferirse en segundos hacia aplicaciones de apuestas sin necesidad de salir de la vivienda, lo que exigió incorporar en la nueva legislación un bloqueo específico para impedir que las tarjetas y billeteras vinculadas a prestaciones de la Anses operen en este circuito.

Proyecto 1: ya sancionado

Aprobada por unanimidad con 72 votos en el Senado sin modificar el texto que venía de Diputados desde 2024, esta norma apunta centralmente a la prevención sanitaria, el corte de la publicidad y el cuidado de los menores de 18 años. El Poder Ejecutivo dispone de 120 días para reglamentarla y poner en vigencia sus ejes principales:

-Prohíbe toda publicidad, promoción y patrocinio de apuestas en camisetas deportivas, estadios, medios de comunicación, redes sociales y vía pública, vedando además su difusión por parte de deportistas, artistas o figuras públicas.

-Elimina los bonos de bienvenida y las recompensas por permanencia, exige validación biométrica con reconocimiento facial conectado al Renaper para impedir el ingreso de menores y crea el Registro Nacional de Autoexclusión, donde incluso los familiares directos podrán solicitar el bloqueo de un apostador compulsivo.

-En el plano financiero, prohíbe apostar con tarjetas de crédito y con cuentas que perciben ayudas sociales de la Anses, habilitando únicamente tarjetas de débito y billeteras virtuales con saldo disponible hasta el tope diario de extracción de un cajero automático.

Proyecto 2: complementario

Tratada sobre tablas inmediatamente después de la sanción principal e impulsada por el oficialismo en la Cámara alta, esta segunda iniciativa obtuvo media sanción y deberá ser ratificada por Diputados.

-Su objetivo central es atacar la oferta clandestina y cerrar las grietas tecnológicas por donde operan alrededor de 2.500 sitios ilegales que carecen de licencia en el país.

-Endurece las penas del Código Penal con prisión de 3 a 8 años para quienes exploten juegos de azar sin autorización e incorpora la figura de defraudación a menores por medios electrónicos.

-Faculta al Banco Central a cortar de inmediato el flujo de pagos en bancos y billeteras virtuales hacia plataformas no autorizadas, ordena el bloqueo preventivo de dominios digitales en un plazo de 48 horas y establece multas de hasta 1.000.000 de Unidades de Valor Adquisitivo, con un agravante del 50 por ciento cuando existan menores involucrados.