

PROYECTO DE LEY

*El Senado y la Cámara de Diputados de la Nación Argentina, reunidos en Congreso,
sancionan con fuerza de Ley*

“TRANSPARENCIA DE LOS MECANISMOS DE RECOMPENSA ALEATORIA EN VIDEOJUEGOS”.

ARTÍCULO 1º.- Objeto. La presente ley tiene por objeto fijar la clasificación y acceso a la información sobre el uso de videojuegos y mecanismos de recompensa aleatoria con valor económico, “Cajas de Botín”, a fin de posibilitar el control parental y resguardar los derechos de las niñas, niños y adolescentes (NNyA) en Argentina.

ARTÍCULO 2º.- Definición de Mecanismo de Recompensa Aleatoria con Valor Económico o “Cajas de Botín”. Defínase como "Mecanismo de Recompensa Aleatoria", “Cajas de Botín” u otro similar, a todo dispositivo virtual, interfaz o funcionalidad digital incorporada en un videojuego que otorgue objetos, contenidos, ventajas o elementos virtuales de valor variable y de forma azarosa, siempre que para su obtención, apertura o activación se requiera, de forma directa o indirecta:

- a) El pago mediante moneda de curso legal de la República Argentina o divisas extranjeras.
- b) El pago o canje mediante créditos, activos digitales o monedas virtuales propias del software que hayan sido adquiridos previamente mediante transacciones onerosas.

ARTÍCULO 3º.- Clasificación, Validación y Control Parental. A fin de resguardar los derechos de las niñas, niños y adolescentes, se aplicarán las siguientes previsiones:

1. **Obligación de Clasificación:** Todas las personas humanas o jurídicas que desarrollen, publiquen, distribuyan o comercialicen videojuegos en cualquier soporte

deberán informar de forma visible y clara la clasificación etaria de los destinatarios y la calificación del contenido de acuerdo al artículo 5° de esta ley.

2. **Validación Digital de Identidad** : Las plataformas de distribución digital, ejecución y/o comercialización directa de software de videojuegos que permitan la creación de perfiles de usuario con capacidad de interacción con otros usuarios y/o sean pagos deberán utilizar sistemas de verificación y validación de identidad digital que posibiliten la determinación de la edad de los consumidores y usuarios.

3. **Control parental**: Las plataformas y/o aplicaciones digitales que funcionen como billeteras de pago para el consumo de videojuegos y mecanismo de recompensa aleatoria o "Cajas de Botín", deberán implementar mecanismos de control parental a los fines de informar a la persona responsable de la cuenta que utilicen niñas, niños y adolescentes toda compra, adquisición o consumo de productos vinculados al juego en entornos digitales que estos realicen.

ARTÍCULO 4°.- Régimen de Restricciones Progresivas por Edad. El acceso de niñas, niños y adolescentes a las plataformas alcanzadas por la presente ley se regirá bajo el principio de autonomía progresiva (artículo 5° de la Convención sobre los Derechos del Niño - CDN) y protección técnica (artículo 27 de la Ley N° 26.061 de Protección Integral).

La creación y alta de perfiles de usuarios requerirá la autorización del adulto responsable y se realizará mediante la utilización de sistemas de verificación y validación de identidad digital en el marco de lo establecido por la Ley N.° 25.326.

Las cuentas y perfiles de usuarios deberán contar de forma nativa, por defecto e inalterables por el usuario, con mecanismos de control parental de las transacciones a realizarse.

ARTÍCULO 5°.- Estándar de Categorización. Adóptese como sistema oficial de clasificación de contenidos en el territorio nacional el siguiente:

- a. **E (Everyone)**: Contenido apto para todas las edades.
- b. **E 10+**: Contenido para mayores de 10 años.

- c. **T** : Contenido para mayores de 13 años.
- d. **M**: Contenido para mayores de 16 años.
- e. **AO (Adultos solamente 18+)**: Contenido exclusivo para personas mayores de 18 años.

La reglamentación determinará los parámetros o estándares para cada categoría teniendo como fundamento el resguardo del interés superior de las niñas, niños y adolescentes y la protección de sus derechos, dignidad e integridad conforme lo establecido por la Convención sobre los Derechos del niño aprobada por Ley 23.849, la Ley 26.061 de Protección Integral de los derechos de niñas, niños y adolescentes y la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual N° 26.522.

ARTÍCULO 6°.- Información al Consumidor. En concordancia con la ley N° 24.240 de Defensa del Consumidor y a fin de establecer un estándar de transparencia específico para el software de entretenimiento, complementariamente a la clasificación por edad, los sujetos alcanzados por la presente norma deberán exhibir de forma obligatoria y visible las siguientes advertencias sobre la interacción técnica del software:

1. **Interacción de Usuarios:** Informar si el juego permite la comunicación abierta con otros usuarios mediante voz, imagen, texto o intercambio de contenido.
2. **Compras e Intercambios:** Informar la presencia de transacciones comerciales y si el software incluye mecanismos de recompensa aleatoria, pagos y/o “Cajas de botín”.
3. **Ubicación Compartida:** Informar si el software permite o requiere compartir la ubicación geográfica del usuario con terceros o con la propia plataforma.

ARTÍCULO 7°.- Régimen sancionatorio. El incumplimiento de las obligaciones informativas, de transparencia y de restricciones técnicas parentales establecidas en la presente ley dará lugar a la aplicación de las sanciones previstas por la Ley 24.240 de Defensa del Consumidor.

ARTÍCULO 8°.- Modificación al Código Penal. Incorpórese como inciso 7° del artículo 174 del Código Penal de la Nación el siguiente: "7°- El que defraudare a una persona menor de edad o incapaz, declarado o no, utilizando medios y/o sistemas electrónicos".

ARTÍCULO 9°.- Marco de Protección al Consumidor y Adhesión provincial. En los términos de las facultades conferidas al Congreso de la Nación por el artículo 75 inciso 13 y el artículo 42 de la Constitución Nacional, y en consonancia con la Ley N.º 27.768 (2024 - entrada en vigor en 10/01/2026) de Comercio Electrónico del MERCOSUR, se declara que la venta de cofres, cajas de botín, recompensas o cualquier mecanismo de azar dentro de los videojuegos constituye una actividad comercial digital sujeta a la protección prioritaria del Estado para defender los derechos, la salud y la seguridad de los usuarios, especialmente de las infancias y adolescencias, frente a prácticas comerciales abusivas o engañosas en el entorno virtual.

ARTÍCULO 10°.- Adhesión federal. Invítase a las Provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a coordinar, en el ámbito de sus facultades constitucionales no delegadas en materia de juegos de azar conforme a lo establecido por el Artículo 121 de la Constitución Nacional, la fiscalización concurrente y la homologación de los regímenes de licencias que estimen corresponder.

ARTÍCULO 11°.- Comuníquese al Poder Ejecutivo.

SILVANA GIUDICI
DIPUTADA NACIONAL

Fundamentos

Señor Presidente:

El presente proyecto de ley tiene por objeto regular la clasificación y la información en el acceso y uso a videojuegos y mecanismos de recompensa aleatoria con valor económico, conocidos como "cajas de botín", a fin de posibilitar el control parental y resguardar los derechos de las niñas, niños y adolescentes en la República Argentina.

En la actualidad, el mercado del entretenimiento digital ha incorporado de manera generalizada estos sistemas de microtransacciones onerosas, cuyo resultado se encuentra vinculado a resultados aleatorios. El problema central radica en la severa asimetría informativa existente, dado que los usuarios adquieren estos dispositivos virtuales sin conocer de forma clara y visible las probabilidades reales de obtener el beneficio esperado, lo que configura una falta de transparencia que colisiona con el derecho a una información adecuada en las relaciones de consumo.

Esta opacidad informativa induce con frecuencia al error y al consumo de riesgo, derivando en un perjuicio económico directo para los hogares. Al no contar de forma nativa con sistemas fehacientes de verificación de identidad ni mecanismos obligatorios de control parental en las plataformas de pago, los menores de edad incurren en gastos recurrentes y no autorizados. En este contexto, los niños, niñas y adolescentes muchas veces transfieren montos por medio de billeteras virtuales a intermediarios que consolidan perjuicios patrimoniales, lo que justifica la penalización de estas acciones mediante la reforma propuesta al artículo 174 del Código Penal, considerándola un tipo particular de estafa en función de la vulnerabilidad de la persona afectada y los medios electrónicos utilizados.

Para dar cumplimiento a la validación de identidad y al control parental previstos, la iniciativa exige la implementación de soluciones técnicas avanzadas que garanticen la determinación fehaciente de la edad. Se destaca que el desarrollo, adecuación y mantenimiento de estas plataformas y sistemas informáticos correrá por cuenta exclusiva de los sujetos obligados por la norma. Por lo tanto, la aplicación de la presente ley no implicará

erogación fiscal neta ni impacto presupuestario negativo para el Tesoro Nacional, transformándose en un mecanismo autosustentable donde las plataformas globales y distribuidoras asumen el costo operativo de su propia fiscalización, respetando asimismo el principio de disociación de datos previsto por la Ley N.º 25.326.

Asimismo, el concepto de transacción comercial en entornos virtuales encuentra un sólido respaldo en el plano del derecho internacional con vigencia interna a través de la Ley N.º 27.768, mediante la cual se aprobó el 'Acuerdo sobre Comercio Electrónico del MERCOSUR'. Regular las microtransacciones y los mecanismos de azar dentro del software interactivo guarda perfecta armonía y complementariedad con este marco legal que la República Argentina ha ratificado para la seguridad del mercado digital en la región.

En materia penal, se propone, a fin de brindar adecuado resguardo a los derechos de las niñas/niños y adolescentes, modificar el artículo 174 del Código Penal de la Nación como inciso "7" penalizando la comisión de hechos fraudulentos a través de medios o sistemas electrónicos.

Por las razones expuestas, y con el fin de garantizar un entorno digital seguro, transparente y previsible para las familias argentinas, solicito a mis pares el acompañamiento en la aprobación del presente proyecto de ley.

SILVANA GIUDICI
DIPUTADA NACIONAL