

Alumno: Carlos Exequiel König

D.N.I.: 31.213.710

Legajo número: VPER001718

Carrera: Licenciatura en Periodismo

Materia: Seminario Final

Opción de TFG elegida: Reporte de Caso

Profesor: María Guadalupe Zamar Despontin

Entrega: Entrega Final

Título: Ludopatía en Niños y Adolescentes

Institución elegida: Sanatorio “Prof. León S. Morra”, de la ciudad de Córdoba

Licenciatura en Periodismo

Trabajo Final de Grado

Tema: Ludopatía en Niños y Adolescentes

Alumno: Carlos Exequiel König

Titular Experto: Lic. María Guadalupe Zamar Despontin

Índice

1. Resumen, Abstract y Palabras clave.....	4
2. Introducción.....	5
3. Análisis de Situación.....	7
4. Marco Teórico.....	16
5. Diagnóstico y Discusión.....	18
6. Plan de Implementación.....	20
7. Conclusiones.....	27
8. Recomendaciones.....	29
9. Bibliografía.....	32
10. Anexo I.....	34
11. Anexo II.....	36

Resumen, Abstract y Palabras clave

Este trabajo final de grado aborda la ludopatía juvenil como una adicción silenciosa, visibilizando el impacto del entorno digital y las debilidades en las políticas públicas. Analiza el rol de los medios de comunicación, las empresas tecnológicas y las instituciones estatales en la expansión de este fenómeno. Como idea, propone elaborar un suplemento digital a ser publicado con el objetivo de informar, concientizar y brindar herramientas útiles para la prevención y la detección temprana de esta enfermedad. La investigación se basa en los resultados obtenidos de analizar la problemática planteada durante el periodo marzo/junio del año 2025 en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires; teniendo como norte de inspiración el trabajo realizado por el personal del Sanatorio "Prof. Leon S. Morra", de la ciudad de Córdoba. Combina fuentes oficiales, estudios de caso, encuestas propias, entrevistas a especialistas en psiquiatría y trabajo con la temática de ludopatía, permitiendo así un abordaje integral de una problemática tan actual como urgente.

This final degree project addresses youth gambling addiction as a silent addiction, shedding light on the impact of the digital environment and the weaknesses in public policies. It analyzes the role of the media, technology companies, and state institutions in the expansion of this phenomenon. As a proposal, it suggests developing a digital supplement to be published with the aim of informing, raising awareness, and providing useful tools for the prevention and early detection of this disorder. The research is based on the findings obtained from analyzing the issue during the period of March to June 2025 in the Autonomous City of Buenos Aires, taking as inspiration the work carried out by the staff of the "Prof. Leon S. Morra" Sanatorium in the city of Córdoba. It combines official sources, case studies, self-conducted surveys, and interviews with psychiatry specialists and professionals working on gambling addiction, thus allowing for a comprehensive approach to a problem that is both current and urgent.

Ludopatía juvenil, Apuestas online, Adolescentes y juego, Influencers y publicidad, Medios de comunicación, Salud mental, Prevención de adicciones, Periodismo digital

Youth gambling addiction, Online betting, Adolescents and gambling, Influencers and advertising, Media, Mental health, Addiction prevention, Digital journalism.

Introducción

En el silencio de una habitación, un adolescente desliza el dedo sobre su celular. No estudia, no chatea: apuesta. Para miles de niños y jóvenes argentinos, el juego online dejó de ser una distracción ocasional para convertirse en una peligrosa adicción silenciosa.

Una encuesta de la Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires que se realizó entre julio y septiembre de 2024 mostró que, de 2.765 adolescentes de entre 13 y 19 años encuestados: *Uno de cada cuatro ya ha participado en apuestas online.*

Más preocupante aún es el desconocimiento generalizado sobre la legalidad de las plataformas utilizadas, lo que plantea serias dudas sobre el alcance y la efectividad de las regulaciones vigentes.

Según la misma encuesta de la Defensoría del Pueblo el 39% de los y las estudiantes no sabe si las plataformas en las que juegan son oficiales, y este desconocimiento es más alto entre los estudiantes de ciclo básico, es decir 1er y 2do año, alcanzando el 44,3%.

Con plataformas digitales operando casi sin regulación, billeteras virtuales que allanan el camino y publicidades que convierten la apuesta en un “juego inocente”. Muchas de estas plataformas son promocionadas por *influencers* o famosos que los chicos admiran, como deportistas, claro ejemplo de ello son las recientes publicaciones en medios nacionales que hacen referencia al tema.

Sin ir más lejos en octubre del pasado año (2024), el gobierno porteño intimó a 14 reconocidos *influencers* por promocionar en sus redes sociales apuestas ilegales, seguramente nos sorprenda como padres, saber que la lista de famosos intimados abarca desde reconocidas personalidades como la actriz Florencia Peña, la modelo Florencia Vigna, el cantante L-Gante o la piloto trans Traniela Campolieto; hasta también participantes del reality televisivo Gran Hermano, como Juliana "Furia" Scaglione.

En esa oportunidad el jefe de Gobierno porteño, Jorge Macri afirmó "Los chicos no pueden apostar. Es ilegal, y es un tema no opinable; la ludopatía infantil es muy grave,

y puede acarrear múltiples problemas en el ámbito familiar". También se establecieron alianzas estratégicas con diversas entidades y empresas clave como META (responsable de plataformas como Facebook, Instagram y Whatsapp), NIC.AR (Dirección Nacional del Registro de Dominios de Internet), ENACOM (organismo regulador de las comunicaciones en Argentina), Mercado Libre y Rapipago. En tanto, estas alianzas tienen como objetivo eliminar y bloquear cualquier contenido que promueva el juego ilegal en plataformas digitales, (Perfil, 2024).

Si la intención es darnos una idea de la magnitud del problema al cual nos estamos enfrentando, basta con solo observar la cantidad de sitios que han sido dados de baja últimamente por ser sospechados de ilegales ya que solamente desde el año pasado hasta la fecha, Lotería de la Ciudad de Buenos Aires ha logrado el bloqueo de más de 2.390 sitios de apuestas clandestinas online. (Perfil, 2025)

Todo esto nos lleva a reflexionar: ¿De qué manera el entorno digital y la hiperconectividad de nuestros niños y adolescentes ha potenciado este fenómeno? ¿Qué responsabilidad tienen las empresas tecnológicas, las casas de apuestas y el propio Estado? ¿Cuál es el rol de los medios de comunicación a la hora de visibilizar —o de silenciar— esta problemática?

Por estos motivos resulta de un interés periodístico sumamente elevado, que en nuestro rol de comunicadores contribuyamos a la difusión y poder contribuir de este modo ayudar y ayudarnos como sociedad a estar preparados y enfrentar esta nueva “epidemia”.

Como medio de alcance nacional, la propuesta para este tema es **la elaboración de un suplemento**, en el cual podamos sacar a la luz las diferentes aristas de esta problemática: ¿Qué es la ludopatía?, ¿A quiénes afecta?, ¿Por qué?, ¿hay legislación que regule esta actividad?, ¿está haciendo algo la sociedad?, ¿el Gobierno?, ¿las familias?; intentando con ello crear conciencia acerca de esta problemática tan actual como desconocida.

Análisis de situación

Descripción de la Situación

La Organización Mundial de la Salud (OMS) considera la adicción al juego o ludopatía como una enfermedad. Por lo tanto, este trabajo tendrá como eje institucional al Sanatorio “Prof. Leon S. Morra”, de la ciudad de Córdoba; ya que esta institución esta abocada desde 1927 al cuidado de la salud mental.

La ludopatía, especialmente en niños y adolescentes, es un trastorno emergente de salud mental que se ha convertido en una preocupación pública en muchos países, incluido Argentina. Tradicionalmente asociada con adultos que participan en actividades de apuestas y juegos de azar, la ludopatía en jóvenes es un fenómeno cada vez más común, especialmente en el contexto de la globalización digital. Los adolescentes, (tengamos en cuenta que el hecho que al día de hoy son todos nativos digitales), se han visto expuestos a nuevas formas de juego en línea que involucran apuestas y otros mecanismos de interacción que permiten ganar o perder dinero virtual.

En los últimos años, Argentina ha experimentado un aumento significativo en el número de jóvenes que se han involucrado en actividades relacionadas con el juego. Esta situación se ve agravada por el aumento de plataformas de apuestas en línea, que operan sin la suficiente regulación.

La Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires entre julio y septiembre de 2024, realizó una encuesta en la que incluyó a 2.765 adolescentes de entre 13 y 19 años. De las respuestas obtenidas se concluyó que uno de cada cuatro estudiantes ha participado en apuestas online al menos una vez, con una participación significativamente mayor entre los varones (34%) en comparación con las mujeres (13%). Además, la incidencia de esta práctica aumenta conforme los y las estudiantes avanzan en su trayectoria escolar, alcanzando un 30% entre quienes cursan el último año de la secundaria. Este fenómeno también muestra una relación con el nivel educativo de los padres y madres: a menor nivel educativo, se observa una mayor participación de los adolescentes en apuestas online.

“Un aspecto interesante que reveló la encuesta consiste en que el 39% de los y las estudiantes no sabe si las plataformas en las que juegan son oficiales, y este desconocimiento es más alto entre los estudiantes de ciclo básico, es decir 1er y 2do año, alcanzando el 44,3%. Entre aquellos que sí identifican el tipo de plataforma, el 60% afirmó utilizar sitios legales. Este dato plantea una alerta respecto a las políticas adoptadas por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires contra las casas de apuestas ilegales. Si bien es fundamental combatir la ilegalidad, en el caso de los adolescentes y niños, su participación en estas prácticas ocurre mayoritariamente en el ámbito legal. Esto probablemente se deba a que las casas de apuestas online suelen operar en asociación con un operador físico, respaldado por un fuerte poder empresarial. En verdad, resulta necesario comenzar a pensar seriamente en un mayor control biométrico y un marco regulatorio que refuerce la supervisión de las apuestas realizadas por menores de edad.

En cuanto a las preferencias de juego, los casinos virtuales son los más elegidos (48%), seguidos por las apuestas deportivas (32%). Este dato puede explicarse, en parte, por el acceso más limitado a las apuestas deportivas en comparación con los juegos de casino, que están disponibles las 24 horas.

El uso de billeteras virtuales como medio de pago es ampliamente predominante, con un 90% de los y las encuestadas eligiendo esta opción para realizar sus apuestas. Este dato refleja el avance de la digitalización en las transacciones entre adolescentes y la facilidad de acceso que estos medios brindan para participar en las apuestas online. Ante esta situación, la Defensora del Pueblo solicitó al Banco Central de la República Argentina, así como a bancos y billeteras virtuales, que informen a padres, madres o tutores sobre las transacciones mensuales realizadas por menores de edad. Esta medida busca permitir un mayor control, facilitar la trazabilidad de los movimientos y alertar rápidamente en caso de detectar patrones de juego que puedan requerir intervención. Algunas plataformas, como Mercado Pago, ya implementan medidas en esta línea”. (iCiudad, 2024).

El fenómeno del juego online, ha sido promovido a través de las redes sociales, *influencers* y famosos son muchas veces los elegidos al momento de promocionar (muchas veces incluso sin saber que la plataforma a la cual están potenciando, puede ser ilegal).

Prueba de ello es, por ejemplo, la nota publicada por el diario Perfil, donde da a conocer una lista de *influencers* a quienes la justicia porteña imputo por promocionar apuestas ilegales. En esta lista tal vez nos sorprenda ver nombres tan variados como “la actriz Florencia Peña, la modelo Florencia Vigna, el cantante L-Gante o la piloto trans Traniela Campolieto; también participantes del reality televisivo Gran Hermano, como Juliana "Furia" Scaglione”. (Perfil, 2024).

En la misma nota se menciona que “la ciudad de Buenos Aires dio un fuerte golpe al juego ilegal con un megaoperativo que resultó en la incautación de 250 millones de pesos en efectivo y criptomonedas”. Esto nos da una idea de los montos económicos que se podrían estar manejando. (Perfil, 2024).

Sin embargo, las medidas tomadas resultaron muy lejos de ser ejemplificadoras, ya que solo unos meses después (seis meses después), el 11 de abril de 2025 el mismo medio anuncia que el gobierno intimó a otras 100 personalidades acusándolas de promover el juego clandestino. En esa oportunidad el Presidente de Lotería de la Ciudad, Jesús Acevedo, destacó: “Es fundamental que quienes los promocionan tomen conciencia de las consecuencias graves de promocionar juego clandestino. Vamos a continuar dando la batalla para fomentar el Juego Responsable y combatir la ludopatía infantil”. Mientras que el Jefe de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Jorge Macri, se refirió también a este tema reafirmando el compromiso de la Ciudad: “Seguimos combatiendo la ludopatía infantil: ya bloqueamos más de 2.390 sitios ilegales”. (Perfil, 2025).

Este flagelo amenaza por muchos frentes, pero principalmente lo hace por medio de aplicaciones móviles y videojuegos. Estas plataformas, muchas de ellas sin restricciones de edad, permiten a los jóvenes realizar apuestas de manera fácil y rápida, lo que genera una creciente preocupación por los efectos psicológicos y sociales de la ludopatía.

Uno de los aspectos más alarmantes de esta situación es la falta de conciencia sobre los riesgos asociados con el juego. Los adolescentes no suelen reconocer que la ludopatía es una adicción y, por lo tanto, no buscan ayuda hasta que los efectos de esta adicción afectan de manera significativa su rendimiento académico, sus relaciones familiares y su bienestar emocional. Las consecuencias pueden incluir desde el deterioro en el rendimiento escolar hasta problemas graves de salud mental, como ansiedad y

depresión. La normalización del juego a través de las redes sociales y el marketing dirigido a jóvenes ha hecho que muchos vean las apuestas y los juegos de azar como una actividad divertida y sin consecuencias.

A medida que la tecnología avanza, también lo hacen las formas de ludopatía. Las plataformas de apuestas han evolucionado para integrar características atractivas para los jóvenes, como las recompensas instantáneas. El impacto de estas dinámicas es aún más profundo en los adolescentes, cuyas capacidades de toma de decisiones aún están en desarrollo. La falta de intervención en esta etapa puede dar lugar a una adicción persistente que afecta su vida adulta.

Análisis de Contexto

Si seguimos con la encuesta realizada por la Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en 2024, vemos que, casi la mitad de las y los estudiantes encuestados (48%) realizó sus apuestas online principalmente desde su casa, lo que posiciona al entorno doméstico como el lugar más habitual para esta actividad, seguido por la posibilidad de hacerlo desde “cualquier lugar”. En contraste, menos del 10% mencionó la escuela como un espacio para apostar, y el 55,4% aseguró no hacerlo nunca en el colegio. Un 34,7% señala hacerlo pocas veces, mientras que solo el 4,3% afirma hacerlo siempre o casi siempre, con una notable diferencia de género: los varones lo reportan con mayor frecuencia (6,9%) que las mujeres (1,2%), (iCiudad, 2024).

“Como vemos, estos datos contradicen la percepción generalizada que posiciona a la escuela secundaria como el principal espacio de apuestas online. En realidad, la institución educativa ha funcionado más como un espacio de alerta temprana y resonancia social que como un lugar central para estas prácticas. Al visibilizar el fenómeno, la escuela permite sensibilizar a otros actores y fomentar acciones frente a los riesgos asociados a las apuestas online” (iCiudad, 2024).

El contexto cultural y social de Argentina juega un papel crucial en la expansión de la ludopatía entre los jóvenes. La penetración de internet ha transformado el acceso de los adolescentes a contenido y actividades en línea, creando un entorno donde las plataformas de apuestas y juegos de azar están a solo un clic de distancia.

¿Cuáles son los principales motivos que los llevan a apostar? Para analizar este dato, se realizó una pregunta abierta a los y las adolescentes. La respuesta más común, mencionada por el 67% de los y las encuestadas, está relacionada con el dinero, reflejando aspiraciones económicas como “comprar algo” o “apostar para ganar plata”. Por otro lado, un 25% lo hace por entretenimiento, describiendo esta actividad como una forma de “divertirse con amigos” o simplemente “pasar el tiempo para no aburrirse” (iCiudad, 2024).

Cuando se consultó cómo conocieron las plataformas de apuestas online, el 60% de los y las encuestadas mencionó a amigos/as o conocidos/as, mientras que solo el 19% lo hizo a través de *influencers*. Al agrupar las respuestas, se observa que el 73% descubrió estas plataformas por su círculo social (amigos/as, conocidos/as o familiares), y solo el 26% mediante *influencers* o publicidad. Aunque el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires ha enfocado su estrategia principalmente en la publicidad y la influencia de creadores de contenido, los datos reflejan que las apuestas aumentan dentro de círculos sociales cercanos. Este patrón se refuerza con el hecho de que el 51,4% de quienes apuestan percibe que “muchos” o “bastantes” de sus amigos/as participan en apuestas online, en contraste con solo el 27,9% entre quienes no apuestan, evidenciando una dinámica social clave en esta práctica (iCiudad, 2024).

“Según UNICEF, el promedio del primer ingreso a la web es a los 11 años, una edad que está en descenso y varía según el nivel socioeconómico de las familias. La mayoría de los chicos, las chicas y adolescentes argentinos se conecta a Internet a través del celular, utiliza las redes sociales para intercambiar mensajes con amigos y en un 80% de los casos, usa la red para hacer tareas escolares, según un estudio publicado hoy por UNICEF que indaga, además, sobre el acompañamiento en la web que dan las familias y las situaciones de riesgo que pueden presentarse en el mundo online” (UNICEF, 2025).

Este acceso sin restricciones a internet ha facilitado la interacción de los adolescentes con aplicaciones móviles que promueven el juego, ya sea en forma de apuestas o *loot boxes* (es un tipo de mecánica dentro de los videojuegos que funciona de forma parecida a una apuesta o sorteo. Son contenedores virtuales que los jugadores pueden abrir para recibir recompensas aleatorias, como personajes, armas, trajes, o

mejoras en el juego), un fenómeno que ha sido criticado por su similitud con las apuestas tradicionales.

En nuestro país, la regulación de las apuestas online y el juego es competencia de cada provincia y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Sin embargo, existen normativas y marcos legales comunes, principalmente el artículo 301 bis del Código Penal de la Nación Argentina que, si bien no se refiere específicamente a menores de edad, sanciona a quienes exploten, administren, operen u organicen juegos de azar sin la debida autorización (Argentina.gob.ar, 2024).

La regulación del juego online en Argentina se aborda a través de leyes provinciales y, en algunos casos, de convenios marcos entre jurisdicciones. Por ejemplo, la Ciudad de Buenos Aires ha aprobado un Convenio Marco con la Provincia de Buenos Aires para regular los juegos online. La Cámara de Diputados de la Nación ha aprobado un proyecto de ley que busca regular las apuestas online y proteger a los jóvenes de la ludopatía. (Honorable Cámara de Diputados de la Nación, 2024).

Debemos tener en cuenta también, que las plataformas de apuestas no solo permiten que los adolescentes accedan fácilmente a juegos de azar, sino que también utilizan estrategias de marketing diseñadas para atraer a este público joven. Las promociones especiales, los bonos de bienvenida y las recompensas virtuales son solo algunas de las tácticas utilizadas para fomentar la participación en el juego. En muchos casos, estas plataformas no requieren verificar la edad de los jugadores, lo que facilita aún más el acceso a los menores. Esto pone en evidencia una falla en la regulación estatal que debería prevenir la exposición de los jóvenes a estos sitios.

Para darnos una idea de la magnitud del problema al cual nos estamos enfrentando, basta con solo observar la cantidad de sitios que han sido dados de baja últimamente por ser sospechados de ilegales ya que solamente desde el año pasado hasta la fecha, Lotería de la Ciudad de Buenos Aires ha logrado el bloqueo de más de 2.390 sitios de apuestas clandestinas online. (Perfil, 2025)

El contexto económico de Argentina también influye en el crecimiento de la ludopatía en adolescentes. En tiempos de incertidumbre económica, muchos jóvenes buscan maneras rápidas de generar dinero. Las apuestas online y los videojuegos con

apuestas ofrecen una vía atractiva, ya que prometen ganancias rápidas sin la necesidad de habilidades específicas. Esta búsqueda de "salidas rápidas" se ve reforzada por la falta de educación financiera en las escuelas y por una cultura que a menudo valora las ganancias rápidas sobre la estabilidad a largo plazo.

Diagnóstico Organizacional

El diagnóstico organizacional revela que los medios de comunicación y las instituciones educativas en Argentina no están abordando adecuadamente la problemática de la ludopatía juvenil. La cobertura mediática sobre el tema es esporádica y, a menudo, solo se centra en casos extremos o escándalos relacionados con menores involucrados en el juego. En general, la información sobre la ludopatía en jóvenes es superficial, sin un análisis profundo de las causas estructurales del fenómeno ni de las posibles soluciones. Esto deja a la sociedad sin una comprensión clara de la magnitud del problema.

Además, los medios de comunicación en Argentina a menudo dependen de la publicidad de plataformas de apuestas, lo que crea un conflicto de intereses. Las casas de apuestas invierten grandes sumas de dinero en publicidad, y esta influencia se extiende a las plataformas de redes sociales y los videojuegos. Como resultado, muchos jóvenes están siendo expuestos a mensajes que normalizan el juego sin advertirles sobre los riesgos que implica. En algunos casos, los medios de comunicación contribuyen involuntariamente a la expansión de la ludopatía entre los adolescentes al no cubrir adecuadamente los efectos negativos del juego y al promover plataformas de apuestas que atraen a este público.

En este punto es necesario hacer un alto y resaltar la excelente actividad que están realizando las instituciones de salud mental y sus profesionales, como por ejemplo el Sanatorio "Prof. Leon S. Morra", de la ciudad de Córdoba, esto viene a colación ya que el "DSM V" (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, Quinta Edición), incluyó a la ludopatía dentro de las adicciones (adicción conductual sin sustancias). Se vio que los circuitos neuronales asociados a la ludopatía es el mismo que el de las adicciones. Esto resultó en un cambio de paradigmas para los profesionales de la salud mental.

En el ámbito educativo, la situación es igualmente preocupante. Los programas de educación sobre adicciones en las escuelas tienden a centrarse en problemas como el consumo de drogas y alcohol, sin dar suficiente atención a las adicciones al juego. La falta de programas educativos específicos sobre ludopatía y la falta de formación para los docentes sobre cómo identificar señales de adicción al juego en los adolescentes dificultan la detección temprana y la intervención. Los adolescentes pasan mucho tiempo en línea, pero no tienen las herramientas necesarias para reconocer los riesgos que implica participar en juegos de azar o apostar dinero en plataformas online.

Análisis específicos según el Perfil Profesional de la Carrera

Desde el punto de vista del periodismo, este problema debe ser abordado con una cobertura responsable y rigurosa. El periodismo tiene el poder de influir en la opinión pública, crear conciencia y presionar para que se implementen soluciones efectivas. Los periodistas tienen la responsabilidad de informar a la sociedad sobre los peligros del juego y las apuestas, y deben hacerlo de manera educativa, no sensacionalista. La información debe ser clara, accesible y basada en datos reales.

Una de las herramientas más poderosas que los periodistas pueden utilizar es el reportaje en profundidad. Este tipo de cobertura permite explorar el tema desde diferentes ángulos y presentar testimonios de expertos, afectados y familiares, lo que proporciona una visión completa del problema. Además, los periodistas deben buscar siempre las voces de aquellos que han sido afectados por la ludopatía, ya que esto ayuda a humanizar el problema y mostrar la verdadera magnitud de sus efectos.

Además, el periodismo debe presionar a las autoridades para que tomen medidas concretas en relación con la regulación del juego en línea. Esto incluye la implementación de leyes que prohíban el acceso de menores a las plataformas de apuestas y el establecimiento de protocolos de verificación de edad más estrictos. Los periodistas pueden desempeñar un papel clave en la creación de una agenda pública que priorice la protección de los menores frente a las apuestas.

Metodología Utilizada

Para la realización de este análisis, se han consultado diversas fuentes de información, como estudios académicos sobre ludopatía juvenil en Argentina, reportes de organizaciones no gubernamentales que trabajan en el campo de la salud mental y la prevención de adicciones, y documentos oficiales del gobierno argentino. Además, se han revisado datos de encuestas y estudios de caso sobre el impacto de la ludopatía en adolescentes, con el fin de comprender la magnitud del problema.

La metodología utilizada ha sido la revisión bibliográfica de diversas fuentes, la consulta de expertos en el tema y la interpretación de datos estadísticos relevantes.

Marco Teórico

El fenómeno del juego online en adolescentes ha adquirido una relevancia creciente en los últimos años, convirtiéndose en una problemática social, educativa y de salud mental de gran magnitud. Su abordaje requiere un marco teórico interdisciplinario que permita comprender sus causas, manifestaciones y consecuencias desde distintas perspectivas. Pueden trabajar juntas áreas que parecerían tan dispares como la psicología, la pedagogía, la comunicación, la sociología y el derecho.

Desde la psicología, la Organización Mundial de la Salud (OMS) considera la adicción al juego o ludopatía como una enfermedad. Se caracteriza por la imposibilidad de controlar la conducta de juego, persistente y recurrente, que interfiere significativamente en la vida cotidiana de la persona afectada, influyendo en su desempeño escolar, sus relaciones personales y su bienestar emocional. En adolescentes y niños, esta adicción se ve agravada por los procesos de desarrollo cognitivo y emocional propios del crecimiento, lo que los hace especialmente vulnerables.

La UNICEF (2025) ha alertado sobre el crecimiento sostenido del acceso a plataformas de apuestas online por parte de menores de edad, identificando factores como la falta de regulación, la publicidad dirigida y la normalización del juego como entretenimiento. Estos elementos, combinados con uso excesivo de los dispositivos móviles y la conectividad permanente, generan un entorno ideal para el desarrollo de conductas adictivas.

El enfoque del derecho, respaldado por la Convención sobre los Derechos del Niño y la Ley 26.061 de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes en Argentina, establece la obligación del Estado y de la sociedad en su conjunto de garantizar el desarrollo saludable de los adolescentes.

Desde la pedagogía crítica, Paulo Freire (1970) propone una “educación problematizadora” que habilite a los y las jóvenes a cuestionar su realidad, reflexionar sobre los discursos hegemónicos y construir conocimiento desde su experiencia. Esto nos da la pauta de que, el juego online no debe ser abordado únicamente desde la lógica punitiva o moralizante, sino como una práctica cultural que requiere comprensión, análisis y diálogo para su transformación.

La teoría de la agenda setting (McCombs y Shaw, 1972) sostiene que los medios de comunicación no solo informan, sino que jerarquizan temas, determinando qué se considera relevante en la esfera pública. Si tenemos en cuenta la gravedad del tema y la escasa presencia del tema del juego online en los medios tradicionales y digitales nos vemos en la obligación que como profesionales de la comunicación tomemos cartas en el asunto.

Por último, desde el análisis institucional, se evidencia una débil articulación entre los organismos del Estado, el sistema educativo y los medios de comunicación, lo que resuelta en acciones poco efectivas. Para lograr una intervención efectiva, es necesario promover políticas públicas integrales que incluyan campañas de sensibilización, regulación estricta, educación digital y promover la participación juvenil activa.

Diagnóstico y discusión

Según explicó la médica psiquiatra María Eugenia Ralli: *“La ludopatía comienza como una conducta social, seguida de una pérdida de control, dependencia y afectación de todas las áreas de la persona (económica, vincular, individual y laboral).*

Previamente en los manuales diagnosticos era considerada un problema en el control de los impulsos (DSM IV) y en el DSM V se incluyó dentro de las adicciones (adicción conductual sin sustancias). Se vio que los circuitos neuronales asociados a la ludopatía es el mismo que el de las adicciones.

La adolescencia es un periodo caracterizado por la inmadurez de las áreas que controlan los impulsos y la toma de decisiones (corteza prefrontal), y el aumento de las hormonas que señalizan estrés, como el cortisol, haciendo que la vulnerabilidad a adictógenos se incremente.

Los jóvenes pueden recurrir a los juegos de apuestas o videojuegos con mecánicas de azar como una forma de escapar de problemas emocionales. Este uso como mecanismo de afrontamiento puede generar una dependencia emocional.

La exposición temprana tiene mayores probabilidades de desarrollar una adicción. La presión de grupo puede incentivar la participación, normalizando comportamientos riesgosos.” (M. E. Ralli, comunicación personal, 25 de mayo de 2025).

El diagnóstico actual del juego online en adolescentes en Argentina revela una situación alarmante, caracterizada por un crecimiento sostenido de la participación juvenil en plataformas de apuestas, una respuesta institucional limitada y una naturalización del fenómeno en el discurso social. Esta problemática no se origina en un único factor, sino que responde a una variedad de elementos sociales, económicos, tecnológicos y culturales que configuran un escenario complejo.

En primer lugar, se observa una notable expansión de las plataformas de apuestas online, muchas de ellas (la gran mayoría) de carácter ilegal, que operan sin controles efectivos y utilizan estrategias de marketing agresivas orientadas a públicos juveniles. La Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires (2023) señala que uno de cada cuatro adolescentes ha participado en apuestas online y que el 60% conoce a alguien que lo ha

hecho. Esta estadística evidencia no solo la magnitud del problema, sino también su normalización en los entornos juveniles.

Las redes sociales, especialmente TikTok e Instagram, juegan un rol central en esta problemática, *influencers* con gran llegada a adolescentes promocionan casas de apuestas, a menudo sin revelar que se trata de contenidos pagos, instalan la idea de que el juego es una forma legítima y fácil de generar ingresos o alcanzar el éxito económico.

En el plano institucional, se constata una respuesta fragmentada. Si bien algunos organismos, como Lotería de la Ciudad (CABA), han implementado acciones como el bloqueo de más de 2.390 sitios ilegales, estas medidas son insuficientes ante la proliferación constante de nuevas plataformas. Además, no existen protocolos claros para el abordaje del juego online en el ámbito escolar, ni instancias de formación docente específicas sobre esta problemática.

Las escuelas, por su parte, se ven desbordadas por múltiples demandas y carecen, en muchos casos, de herramientas para identificar, prevenir y abordar estas conductas. La formación docente no incluye habitualmente temáticas vinculadas al juego online ni a la cultura digital, lo que genera una brecha entre la experiencia cotidiana de los y las adolescentes y los contenidos que se trabajan en el aula.

A todo lo anterior debemos sumarle que, actualmente, no existe una carrera académica orientada especialmente a tratar niños u adolescentes con problemas de adicción al juego, si bien existen capacitaciones al respecto, hasta el momento no se hay profesionales formados específicamente en ello.

En conclusión, el juego online en adolescentes es una problemática urgente que requiere una intervención integral, sostenida y multisectorial. Implica repensar las prácticas mediáticas, fortalecer la educación crítica, promover políticas de regulación eficaces y generar espacios de participación juvenil. Solo así será posible construir alternativas que prioricen el bienestar, la salud mental y los derechos de las y los adolescentes en un entorno digital cada vez más desafiante.

Plan de implementación

Con el objetivo de abordar desde una perspectiva periodística, crítica y social la problemática de la “ludopatía en niños y adolescentes”, se propone la elaboración de un suplemento digital periodístico a ser publicado en *Infobae*,

Este medio es elegido, por ser uno de los medios digitales de mayor alcance y consumo informativo en Argentina y América Latina. El suplemento funcionaría como una campaña de comunicación estructurada en varias entregas temáticas, con contenidos multimedia, testimonios, investigaciones, análisis y herramientas prácticas destinadas a visibilizar, informar y prevenir.

Como ancla principal del proyecto, es necesario contar con la experiencia y sapiencia profesional de una institución que este absolutamente dedicada al tratamiento patologías de salud mental. Para el caso específico se propone al Sanatorio “Prof. León S. Morra”, institución de amplia y reconocida trayectoria en la ciudad de Córdoba. Esta institución, por sus características geográficas (se encuentra ubicada al centro del país, por tanto, recibe pacientes de todas las latitudes). Sería la indicada para formar una alianza de comunicación.

Nombre Tentativo del Suplemento:

“Jugar no siempre es juego: Apuestas, Niñez y Peligro”

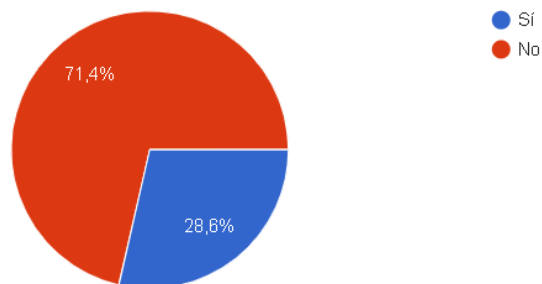
Objetivo General

El suplemento busca contribuir a la toma de conciencia pública sobre los riesgos del juego online en niños y adolescentes, exponer las causas estructurales que permiten su proliferación y brindar herramientas concretas para la prevención y detección temprana de este tipo de adicción.

A modo informativo y con el objeto de poner en contexto la real dimensión del problema, se ponen a consideración los resultados de una encuesta realizada por interés propio entre un total de cuarenta y dos niños y adolescentes de entre diez y diecisiete años. Los resultados hablan por sí mismos.

¿Jugaste alguna vez juegos de azar en línea, como apuestas o juegos de casino (aunque solo fuera para probar)?

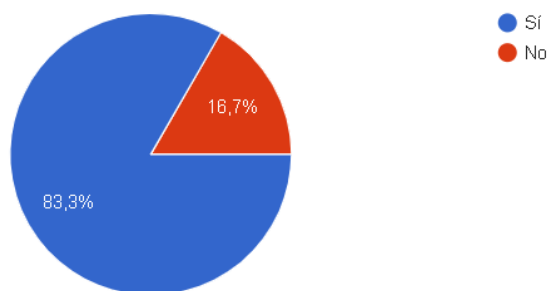
42 respuestas



(Fuentes propias)

¿Conoces a alguien que juegue juegos de azar en línea?

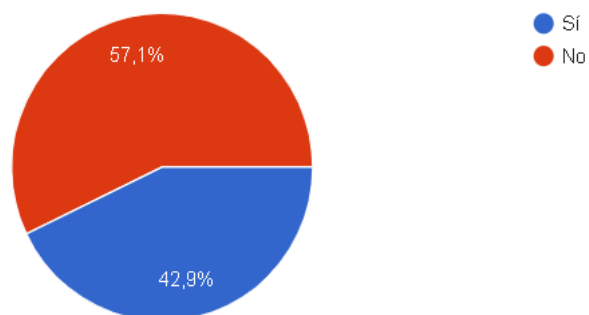
42 respuestas



(Fuentes propias)

¿Recibiste alguna vez propuestas de alguien famoso, por ejemplo: youtuber, influencer; para jugar juegos de azar?

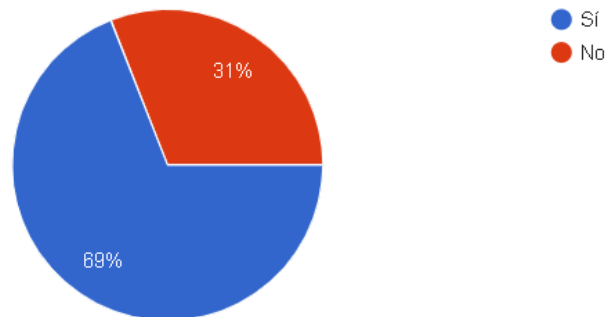
42 respuestas



(Fuentes propias)

¿Si crees o te das cuenta que podrías tener problemas con el juego, sabes a quien pedir ayuda?

42 respuestas



(Fuentes propias)

Objetivos Específicos

Generar una producción periodística, que combine el enfoque humano, el análisis de datos y la perspectiva institucional.

Proporcionar un espacio de difusión para especialistas en salud mental, derecho, educación y comunicación.

Visibilizar las fallas estructurales del Estado, el sistema educativo y los medios de comunicación respecto a esta problemática.

Brindar herramientas útiles a familias, docentes y adolescentes para actuar (y detectar) situaciones de peligro.

Promover un debate público que fomente políticas públicas más eficaces y una mayor regulación del juego online.

Visibilizar la falta de legislación y la vulnerabilidad de las juventudes ante estos ataques.

Estructura del Suplemento

Se proyecta una serie de *cinco entregas semanales*, cada una con un enfoque temático distinto, articulado entre lo narrativo, lo visual y lo interactivo. El contenido

estará estructurado en secciones fijas que se mantendrán a lo largo de todas las entregas, facilitando la identificación del lector con la propuesta.

1. Historias reales

Crónicas y entrevistas con jóvenes que han atravesado (o que atraviesan todavía) la adicción al juego online: relatos de familiares, docentes y profesionales. El foco estará puesto en el impacto emocional y social, logrando así humanizar el fenómeno más allá de los datos.

2. El mapa de la ludopatía juvenil

Notas con análisis de datos, encuestas oficiales, datos y encuestas propias, visualizaciones interactivas que muestren el crecimiento del fenómeno en distintas regiones del país, los tipos de plataformas utilizadas, los métodos de pago más comunes entre los adolescentes.

3. Influencers, publicidad y responsabilidad

Investigaciones sobre la influencia de las redes sociales, el rol de figuras públicas y los vacíos legales en la promoción de casas de apuestas. Se analizará también el vínculo entre las plataformas de juego, las billeteras virtuales y las empresas tecnológicas.

4. El rol del Estado y el sistema educativo

Artículos que analicen las políticas públicas vigentes (o su ausencia), los marcos normativos y la respuesta institucional. Se incluirán entrevistas con funcionarios, legisladores, maestros, profesores y autoridades escolares.

5. Prevenir, educar, acompañar

Sección destinada a la prevención: guías prácticas descargables para docentes, familias y adolescentes; directorios de organismos que brindan asistencia; propuestas para incorporar esta problemática a la educación digital.

Modalidad de Publicación

El suplemento será diseñado de tal manera que pueda destacarse en la portada de Infobae, replicarse en sus redes sociales y alojarse en una sección propia dentro del sitio, accesible desde dispositivos móviles, tablets y computadoras. Se buscará incluir recursos multimedia como videos breves, entrevistas en formato reel, pastillas (videos breves para historias a modo de enganche), galerías fotográficas, gráficos interactivos y enlaces a recursos externos.

Equipo de Trabajo Propuesto

Para llevar a cabo un suplemento con estas características se requerirá de un equipo interdisciplinario y profesional, que combine el enfoque periodístico con el diseño digital, la gestión de redes, la gestión de contenidos y la asesoría técnica especializada. El equipo propuesto incluye:

Coordinador/a general del suplemento: Responsable de la planificación, ejecución y supervisión integral del proyecto.

Editor/a periodístico/a: Garantizará la coherencia narrativa, el enfoque editorial y la calidad de los textos.

Redactores/as especializados/as: En temas de salud, educación, política, tecnología y cultura digital.

Periodista de datos: Encargado de relevar, procesar y visualizar datos estadísticos relevantes.

Diseñador/a Grafico: A cargo de la estética, usabilidad y navegación digital del suplemento, adaptado a dispositivos móviles.

Ilustrador/a o animador/a digital: Para desarrollar piezas visuales explicativas y recursos gráficos atractivos.

Productor/a audiovisual: Responsable de la grabación y edición de entrevistas, testimonios y clips breves para redes.

Director de fotografía: Responsable de la estética de la imagen.

Fotógrafo: Sera el encargado de retratar a los entrevistados, etc.

Camarógrafo: Responsable técnico de la grabación de las entrevistas.

Community Manager: Diseñará y ejecutará la estrategia de difusión en redes sociales.

Asesores/as especializados/as: Psicólogos, docentes, abogados, técnicos en adicciones y expertos en niñez y adolescencia.

Responsable de accesibilidad digital: Asegurará que los contenidos sean comprensibles y accesibles para personas con distintas capacidades.

Estrategia de Difusión

Se diseñará una campaña de comunicación multicanal para asegurar el alcance del suplemento. Esta incluirá:

Publicación destacada en la portada de Infobae.

Segmentos especiales en redes sociales (Instagram, TikTok, X/Twitter).

Clips breves con frases disparadoras para viralizar (pastillas).

Mini campañas de concientización con hashtags (#ApuestaSinEdad, #NoEsUnJuego, etc.).

Alianzas con organismos públicos, escuelas, ONGs y fundaciones que trabajen con niñez y adolescencia.

Evaluación del Impacto

La evaluación se realizará tanto a nivel cuantitativo como cualitativo, considerando:

Número de visualizaciones por entrega.

Tiempo promedio de lectura.

Interacciones en redes sociales (compartidos, comentarios, likes).

Enlaces entrantes desde otros medios o instituciones.

Participación del público (encuestas, consultas, comentarios).

Posibles repercusiones en la agenda pública, educativa o legislativa.

Justificación del medio elegido

La elección de *Infobae* como plataforma para la publicación del suplemento se fundamenta en:

Su altísimo tráfico digital, con más de 40 millones de visitas mensuales, según la misma empresa es el diario digital más leído de habla hispana.

Su perfil editorial flexible, que combina periodismo de investigación, entretenimiento y contenidos sociales.

Su presencia consolidada en redes sociales, lo que garantiza un gran alcance en audiencias adolescentes y adultas.

Su capacidad para alojar contenido multimedia, interactivo y adaptable a dispositivos móviles.

Conclusiones

El abordaje periodístico de fenómenos como la ludopatía en niños y adolescentes representa un desafío y una oportunidad para el ejercicio responsable de la profesión. La escasez de investigaciones previas y la limitada visibilidad mediática exigen que el periodismo asuma un rol activo, no solo en la difusión, sino también en la generación de conciencia social sobre el tema. Este trabajo busca aportar a ese vacío informativo y, al mismo tiempo, abrir la puerta a futuras investigaciones que profundicen en la comprensión de esta problemática desde nuevas perspectivas interdisciplinarias, ampliando los datos disponibles y promoviendo la creación de políticas públicas efectivas.

Al comenzar a elaborar este trabajo, en principio no fue sencillo obtener datos serios sobre el tema; fue necesario realizar una verdadera labor de investigación. Esto se debió a que es una problemática de reciente surgimiento. Todo explotó luego de la pandemia de *COVID-19*, donde el cierre de actividades lúdicas de entretenimiento para niños y jóvenes trajo como resultado que estos se volcaran aún más al entorno digital en el que estaban inmersos. Ello, sumado a la falta de regulaciones por parte de todo el sistema de contención estatal, el surgimiento de nuevas formas de publicidad desregulada (como es el caso de los *influencers*) y la carencia de profesionales de la salud especializados en el tema, derivaron en una importante escasez de información de calidad sobre la temática.

Este trabajo intenta ayudar a comprender que la ludopatía en niños y adolescentes es un problema creciente, impulsado principalmente por la facilidad de acceso a las plataformas digitales, la falta de controles efectivos y la creciente naturalización social de las apuestas como actividad recreativa. A través del análisis de datos, entrevistas y diversas fuentes periodísticas (tanto formales como propias), se evidencia que el juego online dejó de ser una práctica marginal para convertirse en un fenómeno masivo que afecta a un porcentaje significativo de niños y adolescentes en Argentina.

Entre los hallazgos más relevantes se destaca que:

- Un gran número de adolescentes no solo apuesta, sino que lo hacen sin saber si las plataformas que utilizan son legales o clandestinas.

- Las billeteras virtuales, el entorno digital cotidiano y la ausencia de filtros de control han facilitado el acceso al juego.
- Los *influencers* y las campañas publicitarias en redes sociales juegan un rol fundamental en la promoción de las apuestas entre los más jóvenes.
- La escuela, aunque no es el principal espacio donde se realizan las apuestas, funciona como un ámbito de alerta y posible prevención.
- La falta de cobertura periodística profunda y sostenida sobre la ludopatía infantojuvenil contribuye a la invisibilización del problema.

Además, se identifican debilidades institucionales: el sistema educativo, los medios de comunicación y las políticas públicas no están adecuadamente preparados para abordar esta problemática de manera integral.

Este Trabajo Final de Grado, propone la importancia de generar un periodismo comprometido que, sin intención de estigmatizar a los adolescentes, impulse campañas informativas de concientización, regule la promoción del juego online y fomente el debate público sobre la responsabilidad compartida entre Estado, empresas, familias y sociedad en general.

Recomendaciones

Para los medios de comunicación:

- Profundizar la cobertura periodística sobre la ludopatía juvenil de manera constante.
- Evitar la normalización del juego a través de la publicidad y trabajar en campañas que informen sobre los riesgos de las apuestas online.
- Priorizar la voz de los adolescentes, las familias y los especialistas para visibilizar el impacto emocional, social y educativo del problema.

Para el sistema educativo:

- Incorporar programas específicos de prevención de ludopatía y educación digital en las escuelas.
- Capacitar a docentes y equipos directivos para que puedan identificar conductas de riesgo vinculadas al juego online.
- Fomentar espacios de diálogo y reflexión con los estudiantes sobre los peligros de las apuestas y el consumo responsable de tecnología.

Para las autoridades y organismos de control:

- Fortalecer la regulación de las plataformas de apuestas online, especialmente en lo referido a la verificación de edad.
- Aumentar las sanciones a *influencers* y empresas que promocionen el juego clandestino o sin las debidas advertencias legales.
- Crear campañas públicas de prevención orientadas específicamente a adolescentes y sus familias, con participación activa de instituciones de salud mental.

Para futuras investigaciones y abordajes periodísticos:

- Profundizar el análisis sobre la influencia del contexto socioeconómico y el género en el desarrollo de la ludopatía.
- Explorar el impacto de las "loot boxes" y otras formas de apuestas encubiertas en los videojuegos.
- Ampliar el enfoque a zonas rurales y otras realidades menos estudiadas para lograr una mirada más federal.

Bibliografía

Perfil. (2024, octubre 12). *Quiénes son los 14 famosos e influencers denunciados por Jorge Macri por promocionar apuestas ilegales*. Perfil.

<https://www.perfil.com/noticias/actualidad/quienes-son-los-14-famosos-e-influencers-denunciados-por-jorge-macri-por-promocionar-apuestas-ilegales.phtml>

iCiudad. (2024, abril 2). *Adolescentes y apuestas online: Un estudio en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires*. <https://www.iciudad.org.ar/9090-adolescentes-y-apuestas-online-un-estudio-en-la-ciudad-autonoma-de-buenos-aires/>

UNICEF. (2025). *#ChicosConectados: UNICEF presentó investigación sobre el uso de Internet y redes sociales de chicos y chicas en Argentina*. Naciones Unidas Argentina. <https://argentina.un.org/es/218595-chicosconectados-unicef-present%C3%B3-investigaci%C3%B3n-sobre-el-uso-de-internet-y-redes-sociales-de>

Argentina.gob.ar. (2024, abril 16). *Campaña para combatir la ludopatía en adolescentes: “Cuando apostás al juego, siempre perdés”*.

<https://www.argentina.gob.ar/noticias/campana-para-combatir-la-ludopatia-en-adolescentes-cuando-apostas-al-juego-siempre-perdes>

Honorable Cámara de Diputados de la Nación. (2024, abril 17). *Obtuvo media sanción un proyecto de prevención de ludopatía y regulación de las ciberapuestas*.

<https://www.hcdn.gob.ar/prensa/noticia/OBTUVO-MEDIA-SANCION-UN-PROYECTO-DE-PREVENCION-DE-LUDOPATIA-Y-REGULACION-DE-LAS-CIBERAPUESTAS/>

Perfil. (2025, abril 11). *Ludopatía en adolescentes: Lotería de la Ciudad denuncia a influencers por promocionar juego clandestino*.

<https://www.perfil.com/noticias/empresas-y-protagonistas/ludopatia-en-adolescentes-loteria-de-la-ciudad-denuncia-a-influencers-por-promocionar-juego-clandestino.phtml>

American Psychiatric Association. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales: DSM-5 (5.ª ed.)*. <https://www.federaciocatalanadah.org/wp-content/uploads/2018/12/dsm5-manualdiagnosticoyestadisticodelostrastornosmentales-161006005112.pdf>

Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.

McCombs, M. E., & Shaw, D. L. (1972). *The agenda-setting function of mass media*. *Public Opinion Quarterly*, 36(2), 176–187. <https://www.jstor.org/stable/2747787>

Wikipedia contributors. (2025, 22 de mayo). *Infobae*. Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Infobae>

Anexo I

Entrevista realizada a la Dra. María Eugenia Ralli, Médica Psiquiatra, Especialista en terapia sistémica:

1. ¿Qué es la ludopatía? ¿Existen problemas de ludopatía en niños y adolescentes o es solo un mito urbano?

La ludopatía comienza como una conducta social, seguida de una pérdida de control, dependencia y afectación de todas las áreas de la persona (económica, vincular, individual y laboral).

La ludopatía según el DSM V:

El paciente muestra una conducta de juego persistente y desadaptativa, tal como se refleja en la presencia de 4 o más de los siguientes síntomas:

- 1) Preocupación por el juego.
- 2) Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
- 3) Fracasos repetidos en los esfuerzos para controlar el juego.
- 4) Inquietud o irritabilidad cuando se intenta interrumpir o detener el juego.
- 5) Utilización del juego como vía de escape de los problemas o de alivio del malestar emocional.
- 6) Intentos repetidos de recuperar el dinero perdido.
- 7) Mentiras a la familia y a los terapeutas sobre la implicación en el juego.
- 8) Puesta en peligro o pérdida de relaciones personales significativas, de trabajo o de oportunidades educativas debido al juego.
- 9) Apoyo económico reiterado por parte de la familia y de los amigos.

Previamente en los manuales diagnosticos era considerada un problema en el control de los impulsos (DSM IV) y en el DSM V se incluyó dentro de las adicciones (adicción conductual sin sustancias). Se vio que los circuitos neuronales asociados a la ludopatía es el mismo que el de las adicciones.

2. ¿Por qué esta patología afecta y es más nociva en niños y adolescentes?

La adolescencia es un periodo caracterizado por la inmadurez de las áreas que controlan los impulsos y la toma de decisiones (corteza prefrontal), y el aumento de las hormonas que señalizan estrés, como el cortisol, haciendo que la vulnerabilidad a adictógenos se incremente.

Los jóvenes pueden recurrir a los juegos de apuestas o videojuegos con mecánicas de azar como una forma de escapar de problemas emocionales. Este uso como mecanismo de afrontamiento puede generar una dependencia emocional.

La exposición temprana tiene mayores probabilidades de desarrollar una adicción. La presión de grupo puede incentivar la participación, normalizando comportamientos riesgosos.

La relación entre los videojuegos y las apuestas en línea es cada vez más estrecha. Muchos videojuegos incorporan mecánicas similares a las de las apuestas, como las cajas de premios aleatorios. Los jóvenes gastan dinero o tiempo en obtener estas recompensas, sin ni siquiera saber si recibirán algo a cambio.

Respecto al marco legal, las apuestas on-line están bajo regulación local, no existe una ley nacional que las controle. El juego on-line se legalizó en la mayoría de las provincias a mediados de 2022 (17 provincias).

A esto se le suma el acceso a billeteras virtuales entre 13 y 17 años y la promoción de influencers que hasta ofrecen muchas “bonos” para comenzar a jugar.

Según UNICEF: el 80% de los adolescentes y jóvenes accedieron o conocen a alguien que usó páginas o apps de apuestas online en el último año.

La cámara de diputados otorgo una media sanción a un proyecto de ley para prevenir la ludopatía y regular el juego on-line. (Proyecto de ley 2233-D-2024).

SEÑALES DE ALERTA: Cambios en el estado de ánimo, insomnio, retraimiento, bajo rendimiento académico, interés atípico por resultados deportivos, ingresos o egresos de dinero inexplicables en su billetera virtual, irritabilidad y/o endeudamiento con amigos y otros miembros de la familia.

3.¿Qué podemos hacer?

Hablar con nuestros hijos adolescentes, saber que miran cuando están con sus celulares o computadoras. Mantener el dialogo y una comunicación asertiva con nuestros hijos adolescentes es un gran desafío en la actualidad.

María Eugenia Ralli, MN 126483, Médica Psiquiatra, Médica Legista, Especialista en terapia sistémica.

Anexo II

Enlace de la encuesta realizada:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd6ZPGoKgtqr56kaG06pUKPuvTurlTYu7LrSb7fYFLUOX_dA/viewform?usp=dialog

Enlace de resultados de datos obtenidos:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1tbjBbgSXBWPiOPxJGa0Ry-zm7oOrH08D1BeAPepe90Q/edit?usp=sharing>