lacnic

CERRAR EL ACCESO NO ABRE SOLUCIONES

Infancia, juegos online y Derechos Digitales

Por María Eugenia Trione

LA TRAMPA DE LOS BLOQUEOS FRENTE A LA Ludopatía infantil.

María Eugenia Trione.
Abogada por la Universidad de Buenos Aires.
Con estudios de posgrado en Derecho de las Tecnologías Digitales (UdeSA - Argentina) y en Inteligencia Artificial y Derecho (UBA - Argentina) y una diplomatura en Gobernanza de Internet (UCU - Uruguay).
Miembro del Colegio Público de Abogados de la Capital Federal.
Fundadora de Criando en Digital, consultora especializada en Derechos y Protección de menores en el entorno digital.

Buenos Aires, Argentina. Septiembre de 2025
Textos, investigación y maquetación: María Eugenia Trione
Mentora del proyecto: Alejandra Erramuspe
Informe disponible en la página del Programa Líderes:
https://www.lacnic.net/portal-lideres

Este trabajo está bajo una licencia Creative Commons BY-NC-SA 4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/.

Esta investigación fue realizada con el apoyo del Programa Líderes 2025 del Registro de Direcciones de Internet de América Latina y Caribe (LACNIC).
Los puntos de vista y opiniones expresados en este informe son los del autor y no reflejan necesariamente la política o posición oficial de LACNIC.

Para vos, M.,

para crearte un mundo mejor.

Y para ustedes, J. y J.,

por ser apoyo, sostén y motor.

Palabras preliminares.

Estoy convencida de que no existe tarea más prioritaria que mejorar las condiciones socioculturales de niños, niñas y adolescentes. En definitiva, es la forma de contribuir a dejarles un mundo mejor y una sociedad más consciente, segura y responsable, para ellos y para las generaciones futuras.

Por eso elijo trabajar por las infancias: para que crezcan sanas, protegidas, más conectadas con lo real, más empáticas con el otro, más libres que nosotros y en sociedades realmente más íntegras. Confío en hacer mi aporte para que puedan ser simplemente, niños, niñas y adolescentes en un mundo de (y para) ellos. Que puedan aprender a relacionarse con su entorno y, sobre todo, a proteger y cuidar aquello intangible, inmaterial y esencial que nos hace ser quienes somos -o quiénes deseo que podamos ser-: humanos, con humanidad.

Quiero agradecer a todos aquellos que me han acompañado en este camino, apoyando desinteresadamente mi investigación y contribuyendo con sus trabajos, opiniones, reflexiones y miradas expertas. Han sido muy generosos. **Giovana Zamantha Trinidad Guzmán,** abogada por la Universidad Nacional Hermilio Valdizán y asesora legal; **Carolina Martinez Elebi**, Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de Buenos Aires y consultora en tecnología y Derechos Humanos; **Nicole Angel Sanchez Rojas**, Abogada por la Universidad Privada del Valle, Magister en Propiedad Intelectual y Derecho de las nuevas tecnologías por la Universidad Internacional de la Rioja y Project Manager de la fundación Internet Bolivia; **Astor Borotto**, becario doctoral en Sociología de los problemas públicos e investigador del CONICET; **Matías Dodel**, Doctor en Sociología de la sociedad de la información por la Universidad de Haifa y profesor asociado del Departamento de Ciencias Sociales de la Universidad Católica del Uruguay; y **Monica Edith Frade**, abogada por la Universidad Nacional de la Plata, Diputada de la Nación Argentina por la Provincia de Buenos Aires, Presidente de la comisión de prevención de adicciones y control del narcotráfico. Y en particular, quisiera extender mis agradecimientos a **Alejandra Erramuspe**, la mentora de este proyecto y a **LACNIC** no solo por la oportunidad sino también por propiciar la conformación de una comunidad latinoamericana que produzca contenido autóctono y piense para latinoamérica soluciones propias, colectivas y complejas que sean respetuosas de los Derechos Humanos y Derechos digitales y, además, estén en sintonía con nuestras costumbres, idiosincrasia y realidades.

Ojalá podamos potenciarnos y pronto ser muchos más. Ojalá que, al buscar información para nuestros estudios, políticas o investigaciones, no tengamos que mirarnos siempre en el espejo del norte global, sino encontrar fuentes en nuestros propios idiomas, desde nuestras perspectivas y con nuestros intereses en el centro. Y ojalá, también, logremos unirnos como bloque regional para enfrentar juntos los desafíos que nos plantea la gobernanza de internet y del entorno digital. Ese es el verdadero desafío que tenemos por delante, para no solo mejorar nuestras sociedades sino también hacerlo en consonancia con los Derechos Digitales.

María.

Índice.

1. **Introducción.**
   i. Recorrido histórico…… Pág. 6
   ii. Escenario actual…….... Pág. 9
   iii. Hipótesis y lineamientos de análisis…….. Pág. 12
   iv. Enfoque panorámico……. Pág. 13

2. **Derechos Humanos y Derechos Digitales en Niños, Niñas y Adolescentes.**
   i. Derechos Humanos……... Pág. 15
   ii. Derechos Digitales……. Pág. 18
   iii. Los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derecho especialmente tutelados…….. Pág. 20
   iv. Observación general número 25 de la Convención sobre los Derechos del niño, relativa a los Derechos de los niños en el entorno digital……. Pág. 24

3. **Juegos online, apuestas digitales y ludopatía infantil.**
   i. Juegos online (no es lo mismo que apostar, pero…)..... Pág. 30
   ii. Normalización de conductas…… Pág. 39
   iii. Apuestas en línea…… Pág. 41
   iv. Adicciones de conducta y Ludopatía infantil……... Pág. 55

4. **Problematización del fenómeno.**
   i. Ausencia de datos cuantitativos……... Pág. 59
   ii. Datos normativos……..…… Pág. 65
   iii. Datos cualitativos. Indicadores y la opinión de expertos sobre la realidad de América Latina…….. Pág. 69
   iv. ¿Estamos frente a un nuevo problema social?..... Pág. 75

5. **Las respuestas desde las políticas públicas.**
   i. Propuestas legislativas. Comparativa de proyectos…….. Pág. 78
   ii. Verificación de edad……...…... Pág. 79
   iii. Bloqueo de sitios……...…… Pág. 82
   iv. Otras consideraciones para elaborar políticas públicas……..... Pág. 86

6. **Revisión crítica**...…….. Pág. 91
7. **Conclusiones**……. Pág. 94
8. **Bibliografía y referencias**……...… Pág. 97

Introducción.

i. Recorrido histórico.

"*Más de la mitad de los niños se han entregado a una práctica adictiva muy difícil de superar, por mucho que se teman las secuelas. (...) Ninguna cerradura mantendrá a este intruso afuera, ni los padres pueden alejar a sus hijos de ella*." Esas expresiones de preocupación, que parecen actuales, fueron planteadas y publicadas por Sidonie Matsner Gruenberg[1] en 1935 y por Mary Preston[2] en 1941. En ambos casos, los autores hacían referencia a las implicancias y los riesgos que la aparición de la radio generaba en la sociedad y en los niños en particular.

Ello no es más que una muestra de nuestra reacción histórica frente a la relación entre los niños, niñas y adolescentes y los avances tecnológicos (la radio, el televisor, los videojuegos, internet, las redes sociales y la masividad en el uso de algoritmos e inteligencia artificial generativa): ilusión, escepticismo y demonización, alternadamente. Basta con hacer un breve recorrido de los últimos 30 años para saber de dónde venimos y hacia dónde podemos ir.

La última década del S. XX, estuvo marcada por el desarrollo global y el acceso masivo a herramientas tecnológicas de propósito general vinculadas al entorno digital (expansión de la red de Internet, democratización en su acceso, burbuja de las punto com, entre otros fenómenos), cuyo objeto fue interconectar a la sociedad. Ello se dió en un contexto social y político que veía con optimismo el desarrollo tecnológico, como posibilitador, amplificador y unificador económico, cultural y social[3]. Los riesgos, las complejas relaciones con el derecho vigente y las injerencias en cuestiones inherentes a la soberanía, no fueron contemplados en este primer escenario; lo que propició que los Estados se abstuvieran de tomar decisiones de gestión y dirección, y la administración de 'la red' recayera en las

[1] Gruenberg, S. M. (1935). Radio and the Child. The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science, 177(1), 123-128. https://doi.org/10.1177/000271623517700118 (Consultado el 25/03/2025)
[2] Preston, Mary I. (1941) Children's reactions to movie horrors and radiocrime. The Journal of Pediatrics, Volume 19, Issue 2, 147 - 168 https://doi.org/10.1016/S0022-3476(41)80059-6 (Consultado el 25/03/2025)
[3] Organización para la Seguridad y la Cooperación en Europa. "Governing the Internet". 2007 https://www.osce.org/files/f/documents/4/b/26169.pdf (Consultado el 25/03/2025)

distintas partes interesadas (incluyéndolos, pero en igual o menor medida que otros actores)[4].

Poco después, durante la primera década del S. XXI, sobre aquella base estructural y en un contexto eminentemente desregulado -*o autoregulado*-, empezaron a cobrar relevancia las plataformas sociales-digitales; y junto a ellas, coadyuvados por la implementación del botón '*me gusta*'[5], la utilización de algoritmos de recomendación y predicción. La potencialidad de éstos se vió reflejada no solo en cuestiones, -aparentemente- menores como la influencia en gustos y comportamientos o la creciente obsesión por el feedback social[6], sino en complejas realidades: el cambio del modelo económico imperante, ahora basado en captar la atención el mayor tiempo posible[7], el monitoreo, la vigilancia, la perfilización de los usuarios y el incremento de grupos radicalizados.

De la mano con aquél avance tecnológico, la segunda década del S. XXI estuvo marcada por el acceso masivo a los smartphones y la proliferación de las plataformas digitales, permitiendo el flujo constante y bidireccional (de sujeto a aparato y viceversa) de información, la interacción virtual (y registrable) de grupos de usuarios y la realización de tareas específicas (asistidas o pseudoasistidas por la tecnología)[8]. Sin embargo, ello no fue todo, sobre finales de esta década y a comienzos de la siguiente, una nueva tecnología disruptiva se puso a disposición de los usuarios finales: el big data, los sistemas de inteligencia artificial y las herramientas de inteligencia artificial generativa.

En estos últimos casos, por sus características técnicas y funcionales, a diferencia de lo que sucedió con Internet, se perciben -por sobre los intereses

---

[4] Raymond M, DeNardis L. Multistakeholderism: anatomy of an inchoate global institution. International Theory. 2015; Pág. :572-616. https://doi.org/10.1017/S1752971915000081 (Consultado el 25/03/2025)

[5] Kang, Cecilia, & Frenkel, Sheera, Manipulados: La batalla de Facebook por la dominación mundial. 1era edición, editorial Debate, Argentina, 2021, pág. 80 y subsiguientes. "*(...) En febrero de 2009 develó el último vehículo para expresarse con rapidez y libertad: el botón me gusta. Esta función que vendría a definir no solo a Facebook sino también a prácticamente todos los intercambios a través de la web, había sido diseñada por una directora de producto de la compañía. La gente empezó a competir para ver quién conseguía más me gusta, compartiendo así cada vez más información sobre ellos.(...)*"

[6] Alter, Adam. Irresistible: The rise of addictive technology and the business of keeping us hooked. 1era edición, editorial Penguin, Nueva York, 2017.

[7] Pandey Erica. Sean Parker: Facebook was designed to exploit human vulnerability. http://www.axios.com/2017/12/15/sean-parker-facebook-was-designed-to-exploit-human-vulnerability-1513306782 (Consultado el 25/03/25)

[8] Cusumano, Michael A, Annabelle Gawer, and David B Yoffie. The Business of Platforms: Strategy in the Age of Digital Competition, Innovation, and Power. 1era edición, editorial HarperCollins Publishers, Nueva York, 2019.

generales- una variedad de objetivos mucho más propensos a concretar intereses particulares y económicos de quiénes la llevan adelante; y ello, conjuntamente con la experiencia receptada por los Estados en su proceso de Gobernanza de Internet, hace que desde el comienzo -ellos y la sociedad civil- se muestren más proclives a erguirse como actores centrales en la gobernanza de los nuevos fenómenos, en particular en relación a los derechos de los niños, niñas y adolescentes.

Cada avance tecnológico es sometido a complejos análisis sobre la afectación que pudiera generar en niños, niñas y adolescentes, y como se ha visto, el devenir con el que reaccionan las sociedades tiende a ser previsible: **ceder o prohibir, abusar o censurar, sobredimensionar o subestimar, desarrollar o regular**. En definitiva, un péndulo que suele regirse por el determinismo tecnológico[9] y la influencia de los pánicos morales[10], que terminan dejando sin atención las cuestiones que resultan verdaderamente importantes y que, en el contexto de la creciente expansión de los grandes modelos de lenguaje, la proliferación en el uso de algoritmos de recomendación y las diversas herramientas de Inteligencia Artificial, podrían no tener vuelta atrás[11].

En estos primeros 25 años del siglo XXI, las preocupaciones se centraron en la incidencia de los smartphones, las redes sociales, el tiempo en pantalla, los algoritmos y los sistemas de inteligencia artificial. Y las advertencias que leemos, resultan muy similares a las que podíamos encontrar hace un siglo atrás: "*quiénes han pasado hiperconectados toda su adolescencia (e incluso parte de su infancia) llevan camino de convertirse en los más infelices y dependientes de la historia reciente. Y no se encontrarán, en absoluto, preparados para la edad adulta*"[12].

---

[9] Boyd, D. (2014). It's complicated: The social lives of networked teens. New Haven, CT: Yale University Press. Pág. 14. "*(...) las tecnologías poseen poderes intrínsecos que afectan a todas las personas en todas las situaciones de la misma manera (...)*" http://dx.doi.org/10.12987/9780300166439 (Consultado el 25/03/25)

[10] Cohen, S. Folk devils and moral panics: The creation of the mods and rockers. 1era edición, editorial MacGibbon & Kee, Londrés, 1972. Pag. 28.

[11] "(...) *En la actualidad, a la gente le encanta revelar su bien más preciado (sus datos personales) a cambio de servicios gratuitos. Es un poco como las tribus africanas y americanas nativas que sin darse cuenta vendieron países enteros a los imperialistas a cambio de cuentas de colores. Si, más adelante, la gente común decidiera intentar bloquear el flujo de datos, quizá se daría cuenta que cada vez resulta más difícil, en especial porque podría acabar dependiendo de la red para todas las decisiones que tomara, e incluso, para el cuidado de su salud y supervivencia física. (...)*" Harari Y. 21 lecciones para el S. XXI. 1era edición. Ed. Debate. 2021.

[12] Twenge, J. M. (2017). IGen: why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy--and completely unprepared for adulthood (and what this means for the rest of us). First Atria books hardcover edition. New York, NY, Atria Books.

Así, históricamente, hemos logrado encontrar un hilo conductor entre la aparición de una nueva tecnología y las graves consecuencias que le adjudicamos en los niños: depresión, ansiedad, aislamiento, adicción, aletargamiento y disminución de sus capacidades cognitivas y sociales. Y los temores (por supuesto) resurgen, vez a vez.

Por ello, si hacia adelante **no ponemos en juego una mirada más amplia y estamos dispuestos a indagar más allá**, resulta lógico presuponer que en la próxima década (o antes) encontraremos un nuevo (o varios) fenómenos digitales en dónde depositar las culpas de la (aparente) debacle en términos de salud psicofísica y calidad de vida de los niños, niñas y adolescentes; y sobre los cuáles decidamos gobernar.

Y en consecuencia tomemos medidas que, inexorablemente, se convertirán en una trampa que únicamente garantizará dejarlos desprotegidos, con sus derechos vulnerados y nos hará caer nuevamente en el mismo lugar en algunos años más. **Sucumbiendo a poner en riesgo la integridad del entorno digital y a malgastar energía "*reinventando la rueda*" ante la aparición de cada nuevo desarrollo, en lugar de darnos espacio para cambiar el enfoque integral y la manera en que nos relacionamos con las nuevas tecnologías en general**.

ii. Escenario actual.

La vida ha ido avanzando, la tecnología fue evolucionando y nosotros nos enfrentamos a una nueva realidad: aquello que conocíamos ya no es lo que era y la línea clara que distinguía el mundo "*virtual*" del mundo "*real*" se fue difuminando poco a poco, hasta convertir ambos espacios en un único ámbito: **nuestro entorno social**.

Vivimos en un mundo digital y, a los siempre complejos desafíos de educar y proteger a los niños, niñas y adolescentes, con la velocidad y la abrumadora presencia de distintas herramientas digitales en nuestra cotidianidad, se le adiciona aún más complejidad. Debemos gestionar la incidencia de un nuevo entorno social en la vida y bienestar de nuestros niños, desde una mirada abarcativa de nuevos

derechos, nuevas realidades, nuevas herramientas y nuevos riesgos; cada uno de ellos, con un alcance que muchas veces resulta imposible de dimensionar.

Desde hace algunos años y en particular a partir de la digitalización producida por la pandemia de COVID19, con medidas de aislamiento social mediante y el crecimiento exponencial en los tiempos de uso y exposición al entorno digital, se comenzaron a instalar en el debate social una serie de preocupaciones respecto de la salud física, mental y social de niños, niñas y adolescentes, en relación con el uso y gestión de las distintas herramientas.

El foco, a mi entender equivocadamente -porque desoyó cuestiones estructurales, modelos económicos, tendencias culturales y educacionales, y la perspectiva desde los derechos digitales-, se puso en el tiempo de pantallas, en la influencia de las redes sociales, los videojuegos y, poco a poco en un (aparente) nuevo fenómeno: **las apuestas digitales**.

La proliferación de casinos y lotería virtuales, plataformas de apuestas deportivas, juegos con modalidad *play to earn*[13] y las ofertas para ganar dinero fácil y rápidamente, junto con una potente difusión, la normalización de su uso y el fácil acceso, parecieran haber impactado directamente en los hábitos de consumo de niños, niñas y adolescentes y consecuentemente, en su bienestar psicofísico y social. Y por tal motivo, ha ido ganándose un lugar como "*tema a abordar*", despertando particular preocupación en la sociedad.

Si bien a lo largo de América Latina y el Caribe no existen datos oficiales (ciertos, fehacientes y abarcativos), los incipientes estudios privados y relevamientos de Organizaciones no Gubernamentales y entes transnacionales, junto con las (aparentes) observaciones de especialistas, docentes, padres y madres y de los propios niños, niñas y adolescentes, ponen de manifiesto una serie de preocupaciones: la creciente penetración de este fenómeno desde cada vez más baja edad, la multiplicación de participantes y las consecuencias en el desarrollo psicofísico y social de las nuevas generaciones. Y por supuesto, se encienden no

[13] https://www.parents.com/kids/safety/kids-as-young-as-11-are-becoming-addicted-to-online-gambling/ (Consultado 15.08.25)

solo las alarmas, sino la convicción (honesta o tendenciosa, según el caso) de que **algo hay que hacer**.

Y es justo allí, dónde me parece importante advertir que poner en marcha nuestro sistema uno[14] y reaccionar, sin ahondar en las implicancias e interrelaciones, puede ubicarnos en un lugar más peligroso aún: el de muñirnos de una aparente tranquilidad por haber intervenido, sesgando nuestra percepción no solo de los Derechos vulnerados, sino (y principalmente) sobre la efectiva operatividad y aplicabilidad de las medidas que decidamos.

Abordar la temática de niños, niñas y adolescentes, en la mayoría de los casos, no debiera admitir posiciones determinantes ni estáticas, ni puede ser afrontado sin considerar los Derechos Humanos, los Derechos del Niño, las políticas educativas, la convergencia que implica la sociedad de la información, conjuntamente; ni desoyendo las lógicas sociales, económicas, culturales y de desarrollo. Por ello, en el presente análisis buscaré desglosar cuánto me fuera posible, distintas cuestiones que, considero, debemos tener en cuenta antes de avanzar; no solo como contribución al análisis colectivo, sino como invitación a ponderar factores que en la vorágine diaria, muchas veces dejamos pasar.

Contrario a ello, a partir de las primeras medidas y tendencias de gobernanza, vengo detectando que se tiende a tomar la problemática de las apuestas online en general y la infantil en particular, como un fenómeno aislado, en lugar de afrontarlo como lo que realmente es: una conducta no autóctona del entorno digital -sino que se extrapola desde ámbito no digital- y, en relación a los niños, niñas y adolescentes, una expresión crítica de un fenómeno mucho más abarcativo, que hemos naturalizado y sobre el cuál considero que debemos trabajar fuerte y conscientemente: la exposición de niñas, niños y adolescentes a contenido indebido o inapropiado para su edad[15]; pero también es una de las consecuencias lógicas y previsibles de otro fenómeno que tendemos a subestimar y soslayar: la

[14] Kahneman, D. (2011). Pensar, rápido y despacio. Doubleday Canada.

[15] *"El acceso a contenidos inadecuados es otra de las principales preocupaciones y la pornografía se destaca como el contenido más alarmante (...) es un tema del que no se habla pero todos los chicos la miran (...) Su consumo aumentó significativamente durante la pandemia, en parte debido a la proliferación de material de fácil acceso*" SALUD MENTAL Y BIENESTAR DIGITAL. Aristas para pensar cómo impactan los entornos digitales en la salud mental de niños, niñas y adolescentes. Chicos Net. Julio 2025. https://drive.google.com/file/d/1PGynuYqQ0v8tv8k21Rz9MixiwKNKJ5l9/view (Consultado el 15.08.25).

extracción[16] y utilización de datos personales, ciertos o inferidos mediante los sistemas de procesamientos de datos (o Inteligencia Artificial) para la perfilación[17], manipulación y explotación de los usuarios de la red.

Y allí en términos concretos y académicos, radica la motivación y la relevancia del presente trabajo de investigación: por un lado, contribuir a defender el pleno goce y disfrute de los Derechos de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital aportando conocimiento y una mirada amplia y multicausal; y por el otro, a hacerlo de modo tal que se posibilite la puesta en acción de mecanismos verdaderamente efectivos en pos de propiciar(les) una mejor calidad de vida, de desarrollo y de relación con este entorno que es, sin dudas, su entorno social.

Aunque también, debo decir, en términos personales tengo la sincera intención de colaborar a desenredar las intrincadas causas que desembocan en algunas de las principales preocupaciones vinculadas a la infancia y el entorno digital; procurando de esta forma aportar no solo a cambiar la relación con la tecnología, que deja expuestos y vulnerables a niños, niñas y adolescentes, poniéndola al servicio de los seres humanos -de ellos en particular-, sino también a cambiar el paradigma social desde el cuál lo encaramos, porque tengo el convencimiento de que es la única forma de aportar para mejorar no solo el presente sino el futuro de nosotros como humanidad.

iii. Hipótesis y lineamientos de análisis.

En este escenario nos encontramos, transitando una reconfiguración de la infancia, impulsada por fenómenos económicos, sociales y la injerencia de las nuevas tecnologías; que da por resultado menores expuestos, cuyos derechos son vulnerados -o potencialmente vulnerados- y adultos buscando responsabilidades unicausales y externas y, por consiguiente, soluciones administrativas o legislativas verticales y unidireccionales para hacer frente a esos presuntos flagelos.

[16] Tello, Andrés. Sobre el colonialismo digital: Datos, algoritmos y colonialidad tecnológica del poder en el sur global. Inmediaciones de la Comunicación, 18(2), 89-110. Epub 01 de diciembre de 2023. https://doi.org/10.18861/ic.2023.18.2.3523 (Consultado el 25/03/25).
[17] Corvalán, Juan G. - Papini Carina, M. (colab.), Perfiles digitales humanos. Proteger datos en la era de la inteligencia artificial. Retos y desafíos del tratamiento automatizado, Thomson Reuters, Buenos Aires, 2020.

Partiendo de que resulta imposible negar la creciente presencia del entorno digital en la vida de los niños, niñas y adolescentes -y en la de todos nosotros- y de la necesidad clara y manifiesta de buscar herramientas que propicien el uso sostenible de la tecnología[18] y la protección de la infancia, este trabajo se centrará en verificar la hipótesis de trabajo: **las medidas restrictivas, *persé*, resultan peligrosas e ineficaces como mecanismos para hacer frente a problemas multicausales como las apuestas digitales y la ludopatía infantil**; y, a su vez, de proponer una revisión crítica regional que, desde un enfoque de derechos y participación multisectorial, promueva soluciones integrales, basadas en evidencia que protejan efectivamente a la infancia sin sacrificar -en vano- los principios de una internet abierta, libre y accesible y la integridad de la red.

Y con ese fin, procuraré:

1. Describir teóricamente los conceptos de niñez, juegos online, apuestas digitales y ludopatía infantil.
2. Encauzar la discusión dentro del amparo de los Derechos Humanos y los Derechos Digitales.
3. Contextualizar la realidad social de distintos países de la región mediante el estudio cualitativo de expertos.
4. Aportar análisis normativo mediante la revisión de marcos regulatorios y/o proyectos regulatorios.

iv. Enfoque panorámico.

Una de las principales premisas de este trabajo es superar la unicausalidad desde la que muchas veces se estudian los fenómenos digitales -las apuestas digitales y ludopatía infantil en particular-; pero para arribar a ello, es imprescindible dar unos pasos hacia atrás y ampliar el enfoque desde el cuál los empezamos a considerar.

[18] Alter, Adam. Irresistible: The rise of addictive technology and the business of keeping us hooked. 1era edición, editorial Penguin, Nueva York, 2017. *"(...) La tecnología ofrece comodidad, velocidad y automatización… pero a un alto precio. (Nicholas Carr) La automatización puede ser perjudicial para nuestro trabajo, puede estrechar nuestras perspectivas y limitar nuestras elecciones. Puede someternos a la vigilancia y la manipulación. La tecnología adictiva está integrada en la vida cotidiana de una forma que las sustancias adictivas nunca lo estarán. La abstinencia no es una opción. (...)"*

La exposición a pantallas, el uso desmedido de herramientas digitales, los cambios en los patrones de conducta y consumo, la dependencia psíquica y emocional con sistemas de Inteligencia Artificial generativa (IAGEN)[19], la proliferación de discursos de odio, la sobreexposición, la sobreestimulación con contenidos indebidos, el ciberbullying, la creación, divulgación y/o consumo de pornografía y "*pornografía infantil"*[20] desde edades muy tempranas, así como las apuestas digitales y tantos otros fenómenos que merecen nuestra atención, no deben ser estudiados individualmente como sucesos aislados.

Por el contrario, **deben analizarse necesariamente insertos en un ecosistema social, de derechos y digital**; **y como consecuencia de procesos históricos de cambios sociales, culturales, económicos y tecnológicos**. Del mismo modo, deben verse en relación a los principios y valores sobre los que afianzamos nuestras sociedades y, sobre todo, en relación a los principios y valores que pretendemos las rijan en el presente y para el futuro.

Es por ello que notará el lector que el presente trabajo de investigación no puede acotar su ámbito de aplicación al juego digital o ludopatía infantil, sin tomar en consideración un gran número de cuestiones que lo propician, fomentan o moldean. Mucho menos aún, sin estudiarlo desde la perspectiva de los Derechos Humanos y los Derechos Digitales.

Aún así, para alinear los medios con los objetivos planteados, no se desarrollarán todas las aristas y multicausalidades que existen o se podrían considerar; aunque se mencionarán (características socioeconómicas de nuestra región, problemas educativos estructurales, entre otras), procuraré centrarme en aquellas que se encuentran intrínsecamente relacionadas con el entorno digital, desde su concepción, desarrollo y reproducción.

---

[19] Díaz Alabart, Silvia, Robots y responsabilidad civil. Colección Derecho Español Contemporáneo. Editorial Reus, Madrid, 2018. Págs.: 47, 48 y 91.

[20] Mal llamada "*pornografía infantil*", son imágenes de abuso sexual contra niñas y niños y adolescentes. Más información: https://mptutelar.gob.ar/pornograf-infantil-no-se-llama-abuso-sexual-contra-ni-y-ni-os-y-adolescentes (Consultada 15.08.25)

Derechos Humanos y Derechos Digitales en niños, niñas y adolescentes.

El presente trabajo no busca ser un tratado de Derecho, sino una herramienta accesible para todos aquellos que decidan adentrarse al estudio de los fenómenos digitales desde la óptica del respeto a los Derechos Humanos y los Derechos Digitales; por ese motivo, tomaré ciertas licencias respecto a la rigurosidad legal, centrándome en aquellas cuestiones que -considero- resultarán de especial interés para dicho fin.

i. Derechos Humanos.

Los Derechos Humanos son, en esencia, aquellas prerrogativas indispensables para salvaguardar nuestra condición humana; y de cuya realización efectiva depende el desarrollo digno e integral de cada uno de nosotros como individuos y del colectivo social en su totalidad. La dignidad, cómo término jurídico, es extremadamente difícil de definir. Es un concepto abstracto que hace referencia al respeto de todas aquellas cualidades y atribuciones que nos componen a cada uno de nosotros como personas[21]: nuestra libertad, nuestra seguridad, nuestro desarrollo y potencial; y de la misma forma, nuestra reserva moral, nuestros deseos personales e individualidad.

Fabián Salvioli, un experto en la materia, los define como " *un conjunto de derechos interconectados y que se alimentan entre sí, que se desprenden de la dignidad intrínseca de la persona humana, y que son reconocidos por la comunidad internacional a través de normas jurídicas que resultan oponibles a los Estados, quienes asumen respecto de aquellos las obligaciones generales de respeto y garantía sin discriminación de ningún tipo e independientemente de cualquier condición o situación, en relación a toda persona que se encuentre sometida a su jurisdicción, de manera permanente o temporal."*[22]

[21] Petrino, Romina (2013) "Artículo 11. Protección de la honra y la dignidad" en La Convención Americana de Derechos Humanos y su proyección en el Derecho Argentino" (Dir. Alonso Regueira, Enrique). Ed. La Ley. Departamento de Publicaciones de la Facultad de Derecho. (203–217) http://www.derecho.uba.ar/publicaciones/libros/pdf/la-cadh-y-su-proyeccion-en-el-derecho-argentino/004-pique-d-a-la-vida-la-cadh-y-su-proyeccion-en-el-da.pdf

[22] Salvioli, F. (2019). Introducción a los derechos humanos. Instituto Interamericano de Responsabilidad Social y Derechos Humanos, 2019.

A su vez, otro experto en la materia, Pedro Nikken, aclara que "*la noción de derechos humanos se corresponde con la afirmación de la dignidad de la persona frente al Estado. El poder público debe ejercerse al servicio del ser humano: no puede ser empleado lícitamente para ofender atributos inherentes a la persona y debe ser vehículo para que ella pueda vivir en sociedad en condiciones cónsonas con la misma dignidad que le es consustancial. petarlos y garantizarlos.*"[23]

Tal y como se mencionó, los Derechos Humanos como los entendemos son el resultado de un proceso progresivo de reconocimiento de derechos y garantías inherentes a las personas humanas, por parte de los Estados mediante la suscripción y ratificación de distintos tipos de instrumentos jurídicos; es por ello, que son (justamente) los Estados aquellos sujetos obligados a su respeto, salvaguarda y cumplimiento -u obligación de abstención[24]- y frente a quiénes cabrá, eventualmente, la responsabilidad internacional por sus conductas omisivas u permisivas.

Podemos encontrar su fuente de derecho histórica en la Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948)[25], a la que se sumaron el Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos (1966)[26] y el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (1966)[27] conformando de este modo la Carta Internacional de Derechos Humanos[28]. Aunque vale decir que con el devenir de la historia política y social, esta base normativa se ha ido acrecentando de manera progresiva atendiendo a la cada vez más compleja satisfacción y garantía de la dignidad humana.

Los Derechos Humanos, presentan características particulares: son inherentes a la persona humana y por consiguiente, universales (sin distinción de

---

[23] Nikken, P. (1994). El concepto de derechos humanos. IIDH, San José. https://perio.unlp.edu.ar/catedras/comyddhhlic/wp-content/uploads/sites/152/2021/08/1-Nikken-El-Concepto-de-Derechos-Humanos.pdf

[24] Medina Quiroga, Cecilia, La Convención Americana: Teoría y Jurisprudencia, Universidad de Chile, p. 16. Disponible en https://www.corteidh.or.cr/tablas/23072.pdf (Consultado 15.08.25)

[25]Declaración Universal de los Derechos Humanos https://docs.un.org/es/A/RES/217(III) (Consultado 15.08.25)

[26] Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/international-covenant-civil-and-political-rights (Consultado 15.08.25)

[27]Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/international-covenant-economic-social-and-cultural-rights (Consultado 15.08.25)

[28] https://www.ohchr.org/sites/default/files/Documents/Publications/Compilation1.1en.pdf (Consultado 25.08.25)

raza, sexo, religión, cultura, etnía, o cualquier otra condición); son -*a priori*- inalienables e irrenunciables; son progresivos (y no regresivos), lo que también implica la necesidad de ampliar la interpretación de su extensión a la luz de los avances sociales, económicos, culturales y tecnológicos; y son indivisibles e interdependientes, puesto que funcionan en conjunto y no de manera fragmentada. De ese modo, la garantía de un derecho humano contribuye al disfrute de los demás; y, a la inversa, la vulneración de un derecho atenta contra la efectiva vigencia de cualquiera de los otros.

A fines enumerativos, y haciendo hincapié en aquellos que se podrán relacionar directa o tangencialmente con el objeto del presente trabajo, mencionaré los siguientes Derechos Humanos:

a) derecho a la vida, libertad y seguridad;
b) el derecho a la personalidad jurídica;
c) el derecho a la igualdad y no discriminación;
d) el derecho a la privacidad;
e) el derecho a constituir una familia y a la protección de la familia;
f) el derecho a la libertad de pensamiento, de conciencia, de religión;
g) el derecho de libre opinión, y de libertad de expresión;
h) de reunión y de asociación pacíficas;
i) el derecho al trabajo, incluyendo las condiciones laborales adecuadas, la protección contra el desempleo, el derecho a una remuneración satisfactoria que le asegure a la persona y a su familia una existencia digna;
j) el derecho de toda persona a un nivel de vida adecuado que le asegure a ella, y a su familia, la salud y el bienestar, y en especial la alimentación, el vestido, la vivienda, la asistencia médica y los servicios sociales necesarios;
k) el derecho a la educación, el que debe tener por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales;

l) el derecho a participar en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.

Sin embargo, el avance de la sociedad y el traspaso del tradicional modelo industrial al modelo de la sociedad del conocimiento y la información, hace que hoy no baste con enumerarlos y distinguirlos para resguardarlos:

Por un lado, necesitamos reinterpretar el concepto de los clásicos Derechos Humanos en el contexto actual; por otro, en ese proceso de reinterpretación de derechos, aparecen y aparecerán nuevos ámbitos de aplicación, nuevas formas de ejercerlos, nuevos alcances y sobre todo, nuevos mecanismos de vulneración frente a los cuáles debemos aggiornar nuestra hermenéutica[29]; y finalmente, como resultado del propio devenir tecnológico, económico, cultural y social, debemos atender a las nuevas conceptualizaciones de derechos (o nuevos derechos) cuyo resguardo y garantía se tornan indispensables para un acabado respeto de la dignidad y satisfacción humana en el contexto actual.

ii. Derechos Digitales.

Si bien en el año 2012 el Consejo de Derechos Humanos de Naciones Unidas[30] afirmó que los mismos derechos que tienen las personas fuera de línea también deben protegerse en línea[31], en la literatura jurídica contemporánea se sostiene con creciente fuerza el surgimiento de una nueva categoría de derechos vinculados a la sociedad de la información.

Dentro de esta línea pueden distinguirse, por un lado, aquellos derechos ya consolidados y reconocidos en numerosos ordenamientos (como la libertad de expresión, la protección de los datos personales, la privacidad y la inviolabilidad de

[29] "*El derecho al olvido (aquel derecho a ser borrado de ciertas bases de datos, de ciertos sitios de Internet, etc.) tendría su precedente en el derecho a la privacidad, a la protección de los datos personales o sensibles, o en el derecho a la autodeterminación. informativa, allí donde estos fueren reconocidos. Inclusive más fácil es encuadrar el derecho a acceder a Internet como parte de aquel gran derecho a la información, al que ya desde la Declaración Universal de los Derechos Humanos de 1948 se le reconocen tres facultades*" https://www.corteidh.or.cr/tablas/r33897.pdf (Consultado 28.08.25)

[30]

[31] Ciudad Defensora, revista bimestral de derechos humanos de la Comisión de Derechos Humanos de la Ciudad de México (cdhcm), año 3, número 24, mayojunio de 2023, editada por la Dirección Ejecutiva de Investigación e Información en Derechos Humanos de la cdhcm https://cdhcm.org.mx/wp-content/uploads/2023/05/Ciudad-Defensora-24.pdf (Consultado 28.08.25)

las comunicaciones) adecuados al entorno digital y, por otro, derechos más recientes que comienzan a gestarse a la luz de los avances tecnológicos.

Tanto uno como los otros, a los fines del presente trabajo, conforman el colectivo de Derechos Digitales; y resultan, ni más ni menos, que una extensión de los Derechos Humanos recogidos, oportunamente, en la Declaración Universal de los Derechos Humanos, adecuada al uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones, incluidas las redes, los contenidos, los servicios y las aplicaciones digitales, los dispositivos y entornos conectados, la realidad virtual y aumentada, la inteligencia artificial, la robótica, los sistemas automatizados, los algoritmos y el análisis de datos, la biometría y la tecnología de implantes.

Tal como lo señala António Guterres, Secretario General de Naciones Unidas, la transformación social impulsada por la era digital debe entenderse desde una perspectiva centrada en los derechos humanos, colocando a las personas en el núcleo y promoviendo su empoderamiento[32]. En este sentido, los denominados derechos digitales se fundamentan en esa premisa, al derivar de los derechos consagrados y proyectarse del mundo físico -tradicional- hacia el entorno digital; aunque también lo hacen a la inversa: proporcionan nuevos medios -digitales- para acceder al ejercicio de derechos civiles, políticos, sociales y culturales -tradicionales-.

Dicho eso, lo cierto es que -en la práctica- todavía no se cuenta con un estándar internacional en materia de Derechos Digitales. Sin embargo, a fines enumerativos, y haciendo hincapié en aquellos que se podrán relacionar directa o tangencialmente con el objeto del presente trabajo, mencionaré los siguientes Derechos Digitales propuestos por los expertos:

a) Derecho a la libertad en Internet;
b) Derecho a la identidad en el entorno digital;
c) Derecho a la protección de datos en el entorno digital;
d) Derecho al anonimato o pseudoanonimato en Internet;

[32]Antonio Guterres - Secretario General ONU: *"La humanidad debe estar en el centro de la evolución tecnológica. La tecnología no debe usar a las personas, nosotros/as debe usar la tecnología para beneficio de todos"* https://www.un.org/es/desa/igf-2018 (Consultado 15.08.25)

e) Derecho a no ser perfilado o localizado;

f) Derecho a la seguridad de los sistemas digitales;

g) Derecho a la igualdad y no discriminación en el entorno digital;

h) Derecho de acceso y accesibilidad universal a internet;

i) Derecho a la neutralidad de Internet;

j) Derecho a la libertad de expresión y acceso a la información online;

k) Derecho a la participación ciudadana por medios digitales;

l) Derecho a la educación digital;

m) Derecho a un desarrollo tecnológico y un entorno digital sostenible;

n) Derechos digitales en el empleo de las neurotecnologías.

Sin embargo, la falta de uniformidad, sumada a la ausencia de marcos jurídicos adecuados que garanticen una protección real de los usuarios y que logren responder con eficacia a la naturaleza sin fronteras[33] del entorno digital, provoca que las medidas adoptadas de manera aislada resulten insuficientes o incluso tengan el potencial de poner en riesgo la propia sustentabilidad de la red. Es por ello que no basta con extender los alcances, sino que se requiere cambiar la lógica operativa desde dónde se enfoca el problema, para así garantizar una efectiva tutela de los derechos amparados.

iii. <u>Los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derecho especialmente tutelados</u>.

Los niños, niñas y adolescentes son, por imperativo legal, sujetos plenos de derecho[34]; y el mismo ordenamiento legal internacional que recepta esta condición -la Convención sobre los Derechos del Niño-[35] establece que "*por su falta de madurez física y mental, necesita protección y cuidados especiales, incluso la debida protección legal*[36] *(...)*", poniendo bajo la responsabilidad de los padres, los

[33] Martinez-Villalba Juan Carlos Riofrío "La cuarta ola de Derechos Humanos: Los Derechos Digitales" https://www.corteidh.or.cr/tablas/r33897.pdf (Consultado 18.08.25)

[34] Vargas, Maricruz Gómez de la Torre. (2018). Las implicancias de considerar al niño sujeto de derechos. Revista de Derecho (Universidad Católica Dámaso A. Larrañaga, Facultad de Derecho), (18), 117-137.

[35] Argentina aprobó la CDN por Ley 23849, sancionada el 27 de septiembre de 1990 y promulgada de hecho, el 16 de octubre de 1990. Posteriormente la reforma constitucional de 1994, en su art. 75, inc. 22, la incorporó a la Constitución -junto a otros tratados de derechos humanos- otorgándole jerarquía constitucional. En el mencionado inciso se dice que "*en las condiciones de su vigencia, tienen jerarquía constitucional, no derogan artículo alguno de la primera parte de esta Constitución y deben entenderse complementarios de los derechos y garantías por ella reconocidos*".

[36] Convención de los Derechos del Niño; Preámbulo.

Estados y la sociedad en general la garantía de protección y disfrute de sus derechos[37] ponderando siempre el interés superior y el respeto a la autonomía progresiva, de modo tal que se custodie su desarrollo y la plena satisfacción de necesidades en cada aspecto de sus vidas.

En la República Argentina, más allá de encontrarse vigente la Convención y gozar de reconocimiento constitucional, en el mes de Septiembre de 2005 se sancionó la Ley de Protección Integral de los Derechos de niñas, niños y adolescentes (Ley 26.061). De esta forma se incorporaron al ordenamiento interno los principios generales de la Convención (protección integral, interés superior, autonomía progresiva, responsabilidad estatal, social y familiar, entre otros), procurando elevar los estándares mínimos garantizados y asegurar mecanismos efectivos para su ejercicio y defensa.

De forma similar, otros países de la región también han incorporado la Convención a sus marcos normativos:

Bolivia mediante el Código Niña, Niño y Adolescente (Ley 548);
Chile a través de la sanción de la Ley 21.430;
Perú mediante el Código de los Niños y Adolescentes (Ley 27.337);
Uruguay mediante el Código de la Niñez y la Adolescencia (Ley 17.823).

Por su parte, en Brasil se incorporaron mediante el Estatuto del niño y del adolescente (Ley 8.069); sin embargo, durante la realización del presente trabajo, el mismo sufrió una modificación significativa a partir de la sanción del ECA Digital[38], que estableció un marco normativo para la protección de niñas, niños y adolescentes en entornos digitales. De esta forma se convirtió en el primer país de la región en contar con un ordenamiento particular y unificado sobre infancia y entorno digital.

[37] Ley 26.061. Ley de protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes. Promulgada 21/10/2005. Argentina.
[38] Protección de la niñez en Internet: Brasil lidera la región con una norma basada en estándares internacionales. https://www.observacom.org/amp/proteccion-de-la-ninez-en-internet-brasil-lidera-la-region-con-una-norma-basada-en-estandares-internacionales/ (Consultada 23.09.25)

Lo antedicho respecto de los Derechos Humanos y los Derechos Digitales, aplica en iguales condiciones para los niños, niñas y adolescentes, con un plus de protección especial vinculado a su grado de desarrollo psicofísico. Y las leyes especiales que oportunamente fueron sancionando los distintos países, cumplen -sin ser por ello menor- la función de elevar los estándares mínimos garantizados y regular situaciones particulares.

No obstante, aquello que en el plano tradicional (los llamados derechos clásicos) se encuentra claramente reconocido, adquiere nuevos matices con la creciente participación de niños, niñas y adolescentes en las tecnologías de la información. Este escenario plantea un desafío ineludible: **superar el dualismo entre lo analógico y lo digital**[39] y ampliar no solo la interpretación del alcance de los derechos, sino también la aplicación efectiva de la **protección especial y las garantías** que corresponden a la infancia en un espacio donde los límites y mecanismos de contención son mucho más difusos.

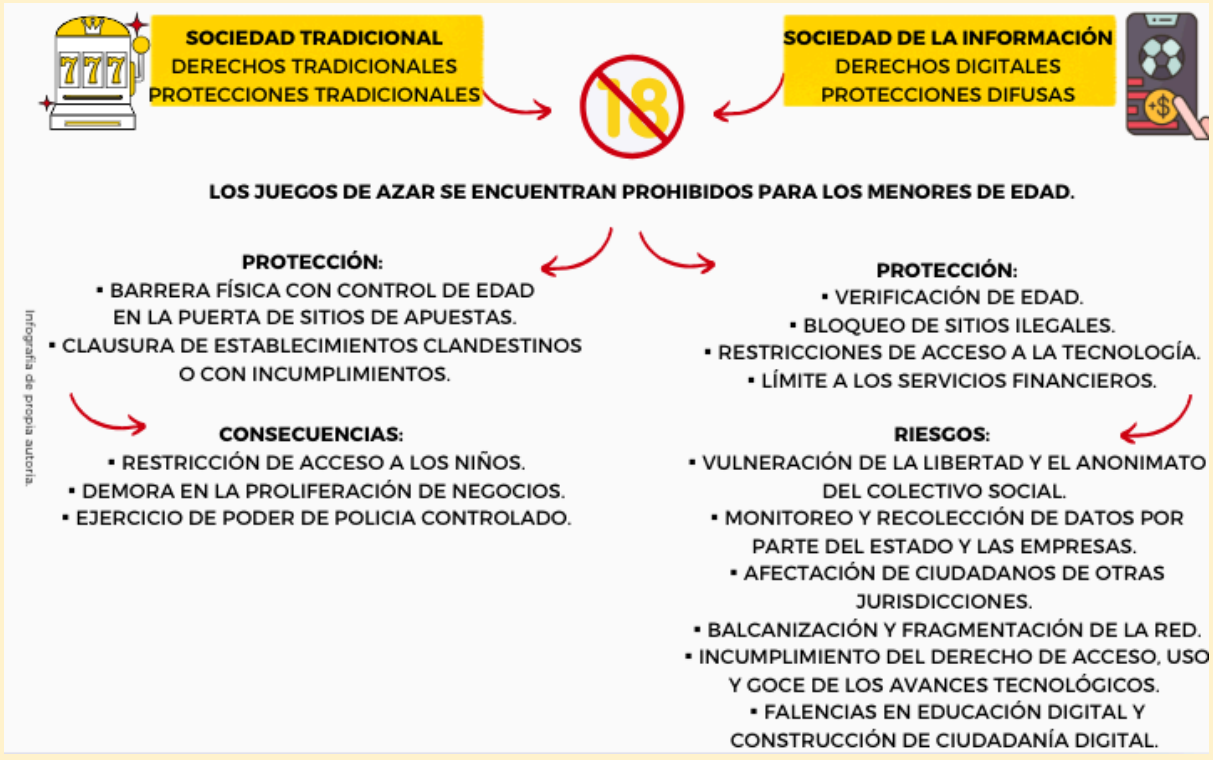
Para hacerlo, se deberán considerar cuatro aspectos: a) los Derechos Personalísimos; b) los Derechos Digitales; c) el componente social y cultural del entorno digital; y d) la efectividad, proporcionalidad y relación de las medidas de tutela. De no tomar esta responsabilidad, se corre el riesgo de vulnerar principios esenciales para asegurar el desarrollo y crecimiento en condiciones de dignidad humana y de afectar el pleno disfrute de derechos por parte del colectivo social.

Sirva como ejemplo para graficar la complejidad a la que hago referencia, el caso de la prohibición de los juegos de azar en relación a los niños, niñas y adolescentes; cuya lógica tradicional, permite establecer simplemente una barrera física a los fines de tornar la protección operativa. A su vez, la verificación de edad, mediante ejercicio de poder de policía controlado -contra entrega de documento o cédula de identidad-, no implica registro u posibilidad de registro alguno y consecuentemente no tiene el potencial de vulnerar derechos de otros sujetos. De la misma forma, la clausura o cierre de establecimientos que incumplen la

[39] https://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/ (Consultado el 25/03/25).

reglamentación, se enmarca dentro de las facultades coercitivas del estado, mediante sus funcionarios y, siempre dentro de los límites de su jurisdicción.

Sin embargo, en el ámbito de la sociedad de la información, el panorama es completamente distinto. Tal como se observa en el siguiente mapa conceptual, el bien jurídico tutelado y los sujetos protegidos son los mismos, pero de continuar la misma lógica, las consecuencias son diferentes redundando en potenciales riesgos y posibles violaciones de derechos. Por tal motivo, con el objeto de mantener el ecosistema digital dentro del ámbito de aplicación de los Derechos Humanos, los mecanismos de aplicación deben, necesariamente, buscar nuevas articulaciones en lugar de reproducir en el ámbito digital las aplicadas en el ámbito tradicional.



Haciendo propias las palabras del Secretario General de la ONU, "*No podemos dejar nuestro destino en la era digital en la mano invisible de las fuerzas del mercado. Pero las formas clásicas de regulación no son adecuadas para muchos de los desafíos que supone esta nueva realidad. y para ello hará falta un tipo de colaboración no tradicional e innovadora entre gobiernos, sector privado,*

centros de investigación y sociedad civil. Cuando se trata de gobernanza del internet, debemos ser tan creativos y audaces como quienes lo crearon"[40].

iv. Observación general número 25 de la Convención sobre los Derechos del niño, relativa a los Derechos de los niños en el entorno digital.

La velocidad con la que avanzan las innovaciones tecnológicas contrasta con el tiempo mucho mayor que se necesita para comprender en profundidad las características de cada nuevo desarrollo, identificar sus efectos positivos y, sobre todo, sus impactos negativos. También demanda más tiempo la producción de evidencia suficiente, así como la elaboración o actualización de normas y regulaciones que resulten adecuadas. A ello se suma la necesidad de generar espacios de diálogo entre los distintos actores del ecosistema digital, quienes suelen encontrarse atravesados por jurisdicciones diversas o incluso contradictorias, y de propiciar instancias de intercambio entre especialistas en diferentes ramas del derecho.

Este desfase evidencia la relevancia de instrumentos como la Observación General N.º 25[41] del Comité de los Derechos del Niño, que marcan un hito en la búsqueda de una convergencia efectiva entre los derechos de la infancia y el desarrollo tecnológico.

En 2021, el Comité presentó dicha Observación General, dedicada a los derechos de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital. El documento parte de una premisa clara: **las tecnologías digitales son ya esenciales para la vida presente y futura, y también para el ejercicio de los derechos civiles, políticos, económicos, sociales y culturales**. No obstante, su desarrollo y uso deben garantizarse siempre en condiciones de seguridad, respeto y salud[42], en resguardo del interés superior del niño.

[40] Antonio Guterres. Nuestro futuro en la era digital no debe estar en manos de las fuerzas del mercado. https://www.un.org/es/desa/igf-2018 (Consultado 15.08.25)
[41] Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital. https://docs.un.org/es/CRC/C/GC/25 (Consultado 15.08.25)
[42] Observación general núm. 25 - Introducción. Punto 4. Los derechos de todos los niños deben respetarse, protegerse y hacerse efectivos en el entorno digital. Las innovaciones en las tecnologías digitales tienen consecuencias de carácter amplio e interdependiente para la vida de los niños y para sus derechos, incluso cuando los propios niños no tienen acceso a Internet. La posibilidad de acceder a las tecnologías digitales de forma provechosa puede ayudar a los niños a ejercer efectivamente toda la gama de sus derechos civiles, políticos, culturales, económicos y sociales. Sin embargo, si no se logra la inclusión digital, es probable que aumenten las desigualdades existentes y que surjan otras nuevas.

Precisamente por eso, la interpretación y aplicación de la Convención sobre los Derechos del Niño debía adecuarse a los desafíos de la era digital. Y en esa línea, estableció con claridad la responsabilidad de los Estados de garantizar los derechos de la infancia también en el entorno digital, instándolos a coordinar políticas, sensibilizar y concienciar a la sociedad, formar a los distintos actores, legislar, recopilar datos que permitan una toma de decisiones adecuada, regular, supervisar y asignar recursos. Asimismo, reconoció que esta tarea no resulta exclusiva de los gobiernos: la sociedad civil, las familias, los cuidadores y los profesionales que trabajan con la infancia tienen un rol esencial en la consecución de estos objetivos.

A fines enumerativos, y haciendo hincapié en aquellos que se podrán relacionar directa o tangencialmente con el objeto del presente trabajo, mencionaré los siguientes Derechos de niñas, niños y adolescentes en el entorno digital contemplados en el documento:

a) Acceso a la información y libertad de expresión. Los Estados partes deben garantizar que los niños tengan acceso a la información en el entorno digital y que el ejercicio de ese derecho solo se restrinja cuando lo disponga la ley y sea necesario para los fines estipulados en el artículo 13 de la Convención de los Derechos del Niño[43]. Cualquier restricción del derecho a la libertad de expresión de los niños en el entorno digital, como los filtros, incluidas las medidas de seguridad, debe ser legal, necesaria y proporcionada. Los motivos de estas restricciones deben ser transparentes y comunicarse a los niños en un lenguaje adaptado a su edad.

b) Derecho a la privacidad. La privacidad es vital para la autonomía, la dignidad y la seguridad de los niños y para el ejercicio de sus derechos. Los datos personales de los niños deben ser accesibles únicamente para las autoridades, organizaciones y personas encargadas por ley de procesarlos de conformidad con

[43] Art. 13 CDN: "1. *El niño tendrá derecho a la libertad de expresión; ese derecho incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño.*
2. El ejercicio de tal derecho podrá estar sujeto a ciertas restricciones, que serán únicamente las que la ley prevea y sean necesarias:
a) Para el respeto de los derechos o la reputación de los demás; o
b) Para la protección de la seguridad nacional o el orden público o para proteger la salud o la moral públicas."

las debidas garantías, como auditorías periódicas y medidas de rendición de cuentas.

c) Derecho al anonimato. Muchos niños utilizan avatares o seudónimos en línea que protegen su identidad, prácticas que pueden ser importantes para proteger también su privacidad. Los Estados partes deben exigir un enfoque que integre tanto la seguridad como la privacidad desde la fase del diseño en relación con el anonimato, garantizando al mismo tiempo que las prácticas anónimas no se utilicen sistemáticamente para ocultar comportamientos nocivos o ilegales, como la ciberagresión, el discurso de odio o la explotación y los abusos sexuales.

d) Derecho a la educación. El entorno digital puede permitir y mejorar en gran medida el acceso de los niños a una educación inclusiva de gran calidad, con recursos fiables para el aprendizaje formal, no formal, informal, entre iguales y autodirigido. Los Estados partes deben asegurarse de que la alfabetización digital esté integrada en la educación escolar como parte de los planes de estudio de la enseñanza básica, desde el nivel preescolar y a lo largo de todos los cursos académicos, y de que dichas pedagogías se evalúen en función de sus resultados. Los planes de estudio deben incluir conocimientos y aptitudes para manejar con seguridad una amplia gama de herramientas y recursos digitales, incluidos los relacionados con el contenido, la creación, la colaboración, la participación, la socialización y la participación cívica.

e) Derecho a la cultura, el ocio y el juego. Las formas digitales de cultura, esparcimiento y juego deben apoyar y beneficiar a los niños y reflejar y promover las diferentes identidades de estos, en particular sus identidades culturales, idiomas y patrimonio. Pueden facilitar las aptitudes sociales de los niños, así como el aprendizaje, la expresión, las actividades creativas, como la música y el arte, y el sentido de pertenencia y de una cultura compartida. La participación en la vida cultural en línea contribuye a la creatividad, la identidad, la cohesión social y la diversidad cultural.

La Observación dedica un apartado a medidas especiales de protección en ámbitos particularmente sensibles: **la explotación económica y sexual**, la

administración de justicia juvenil, los conflictos armados, las migraciones y otras situaciones de vulnerabilidad que afectan a los niños, niñas y adolescentes. Y pone en cabeza de los Estados una serie de responsabilidades, a modo enunciativo:

a) El derecho a la no discriminación exige que los Estados partes se aseguren de que todos los niños tengan acceso equitativo y efectivo al entorno digital de manera beneficiosa para ellos; asimismo pueden sufrir discriminación si son excluidos del uso de las tecnologías y los servicios digitales o si reciben comunicaciones que transmiten odio o un trato injusto cuando utilizan esas tecnologías. Otras formas de discriminación pueden surgir cuando los procesos automatizados que dan lugar al filtrado de información, la elaboración de perfiles o la adopción de decisiones se basan en datos sesgados, parciales o injustamente obtenidos sobre un niño.

b) Derecho a la vida, a la supervivencia y al desarrollo. Las oportunidades que ofrece el entorno digital desempeñan un papel cada vez más decisivo en el desarrollo de los niños y pueden ser fundamentales para su vida y su supervivencia, especialmente en situaciones de crisis. Debiendo adoparse las medidas tendientes a protegerlos frente a los riesgos relacionados con los contenidos, los contactos, las conductas y los contratos en ese ámbito abarcan, entre otras cosas, los contenidos violentos y sexuales, la ciberagresión y el acoso, los juegos de azar, la explotación y el maltrato, incluidos la explotación y los abusos sexuales, y la promoción del suicidio o de actividades que pongan en peligro la vida.

c) El uso de dispositivos digitales no debe ser perjudicial para los niños, niñas y adolescentes, motivo por el cual se debería impartir formación y asesoramiento sobre la utilización adecuada de los dispositivos digitales a los padres, cuidadores, educadores y otros agentes pertinentes, teniendo en cuenta las investigaciones sobre los efectos de las tecnologías digitales en el desarrollo del niño, especialmente durante los tramos críticos de crecimiento neurológico en la primera infancia y en la adolescencia.

d) Los Estados partes deben exigir al sector empresarial que actúe con la diligencia debida en relación con los derechos del niño, en particular que lleve a

cabo evaluaciones del impacto en dichos derechos y las haga públicas, prestando especial atención a los efectos diferenciados y, a veces, graves que tiene el entorno digital en los niños. Deben adoptar medidas apropiadas para prevenir, vigilar, investigar y castigar las vulneraciones de los derechos del niño por parte de empresas.

e) Los Estados partes deben hacer del interés superior del niño una consideración primordial a la hora de regular la publicidad y la comercialización dirigidas y accesibles a los niños; y deben asegurarse de que la promoción de las oportunidades de cultura, ocio y juego en el entorno digital vaya de la mano con la oferta de alternativas atractivas en los lugares físicos donde viven los niños.

Al mismo tiempo, el documento propone una definición amplia del concepto de "entorno digital", que abarca tanto a las tecnologías de la información y la comunicación como a su constante evolución y expansión: redes, contenidos, servicios y aplicaciones digitales, dispositivos, realidad virtual y aumentada, inteligencia artificial, análisis de datos y algoritmos, entre otros elementos.

Y, desde esta óptica, lo hace con un enfoque **positivo y propositivo**: reconociendo los riesgos asociados al uso de tecnologías, pero subrayando la importancia de garantizar también el acceso, la participación y el aprovechamiento de las oportunidades que ofrece el mundo digital. En este sentido, pregona que el abordaje de las vulneraciones de derechos se inscriba dentro de una política integral y activa de **ciudadanía digital**.

En esa misma línea, la especialista en infancia y entorno digital Sonia Livingstone resalta el significado que tiene el entorno digital para el ejercicio de derechos y libertades civiles de los niños, pero no solo para eso, sino también para el ejercicio de derechos y satisfacción de necesidades específicas como la educación y el propio juego; manifestando que "*He oído decir que los niños no deberían estar en Internet, que los padres deben mantener a los niños alejados del mundo online. Que gobernar Internet en su interés superior es demasiado difícil, caro y poco práctico, pero no estoy de acuerdo. Los derechos humanos se aplican tanto online como fuera de línea, y los niños son personas, ergo los derechos de los*

niños deben aplicarse en el mundo digital. *Hoy en día, nuestra identidad, nuestras relaciones, nuestros valores y nuestras oportunidades dependen de lo digital. No hay evidencia sólida de que más tiempo de pantalla cause más problemas en la infancia. Por el contrario, restringir a la infancia causa resistencia mientras que guiarlos genera juicio*"[44].

Esto quiere decir que si, y sólo si, acompañamos a los niños, niñas y adolescentes en el crecimiento y desarrollo con las nuevas tecnologías, podremos fomentar el pensamiento y el juicio crítico; pero en cambio, si les imponemos restricciones ineficaces y les limitamos su acceso a la tecnología equívocamente, les estaremos ofreciendo una idea negativa de ella y de su capacidad de explotarla positivamente.

[44] Crianza en la era digital. https://redconecta.org/crianza-en-la-era-digital/ (Consultado 25.09.25)

Juegos online, apuestas digitales y ludopatía infantil.

Para abordar la problemática de los juegos online, las apuestas digitales y la ludopatía en niños, niñas y adolescentes, resulta imprescindible diferenciar conceptualmente cada fenómeno. Todos forman parte de un mismo ecosistema, pero poseen características propias y, al mismo tiempo, vínculos que los interconectan. Reconocer estas particularidades permite avanzar hacia una comprensión más completa de la multicausalidad que los origina y de la multidimensionalidad que atraviesa su desarrollo; y, consecuentemente, diseñar respuestas integrales, sostenibles y realmente efectivas, que vayan más allá de las medidas restrictivas tradicionales (como los bloqueos) y se orienten a garantizar los derechos digitales de la infancia en un entorno seguro y respetuoso.

i. Jugar online, no es lo mismo que apostar.

Desde siempre, los seres humanos hemos estado ligados al juego, un elemento que, según Vásquez y Fernández[45], estimula y desarrolla el manejo del cuerpo, mejora habilidades motoras como el equilibrio y la coordinación, y contribuye al desarrollo de la creatividad, imaginación, e inteligencia. Se generan espacios de interacción con otros seres humanos, donde las habilidades sociales resultan beneficiadas, al cooperar, convivir y expresar sentimientos y emociones. Como lo afirma Gervilla, el juego es una extraordinaria fuente de estímulo, experimentación, disfrute y diversión, que también cumple con una función motivadora[46].

La Convención de los Derechos del Niño reconoce como derechos el esparcimiento, el juego y las actividades recreativas propias de cada edad; a su vez, en su versión aggiornada a la sociedad de la información, la Observación General Nº 25 hace extensivo este derecho en el ámbito digital mediante los **juegos digitales.**

[45] Vásquez, G. y Fernández, J. (2010). El juego como recurso didáctico en educación física. Wanceulen Editorial.
[46] Chibuque Molano, J. N., & Banoy Suárez, W. (2022). Los videojuegos y su contribución al desarrollo cognitivo y social en la niñez intermedia de Iberoamérica. Academia Y Virtualidad, 15(1), 11-28. https://doi.org/10.18359/ravi.4934

En su propio texto señala que "*los niños de todas las edades indicaron que experimentaban placer, interés y relajación al utilizar una amplia gama de productos y servicios digitales de su elección, pero que les preocupaba que los adultos no entendieran la importancia de los juegos digitales y el modo en que podían compartirlos con los amigos*". Por ello, los considera una prerrogativa fundamental e insta a los Estados y a las empresas a regular estos espacios sin restringir el acceso digital ni afectar otros derechos.

América Latina se encuentra entre las regiones con mayor expansión de la industria del juego online. Este crecimiento está impulsado por la mejora en la infraestructura de internet móvil y por el acceso cada vez más asequible a la conectividad. Asimismo, la posibilidad de acceder a los videojuegos como forma de recreación, favorecida por el modelo de juego gratuito y por el incremento en la cantidad de usuarios con smartphone propios constituye otro factor clave en esta tendencia. En Argentina, por ejemplo, el 95% de niños, niñas y adolescentes de entre 9 y 17 años cuenta con un smartphone con conexión a internet[47], lo que habilita un acceso casi irrestricto a estas plataformas.

Lejos de ser una actividad marginal, los videojuegos forman parte de la vida cotidiana de niñas, niños y adolescentes. En Argentina, cerca del 85% de los niños, niñas y adolescentes juegan bajo esta modalidad, en Uruguay según el informe de Lupa Digital[48] lo hace el 90% mientras que en Brasil según el informe de Kids Online, el 80%[49]).

Además de su función recreativa, cumplen un rol fundamental en la satisfacción de necesidades tradicionalmente vinculadas al juego -emociones positivas, creación de vínculos, desarrollo de habilidades, aprendizajes y creatividad- y tienen un impacto positivo en el desarrollo de la infancia y construcción subjetiva de la personalidad. Estos beneficios explican su incorporación en proyectos educativos y de políticas públicas. Un caso

[47] UNICEF - UNESCO (2025), Niñas, Niños y adolescentes conectados, Informe general de Resultados Encuesta Kids Online Argentina. Buenos Aires, UNICEF Argentina
[48] Ceibal (2024). Gaming en estudiantes uruguayos: Lupa Digital. Consumo digital de adolescentes en Uruguay.
[49] Encuesta Kids Online 2024 - Brasil. https://cetic.br/pt/tics/kidsonline/2024/criancas/B1D/ (Consultado 18.09.25)

paradigmático es el Plan Ceibal[50] de Uruguay, que integra Minecraft Education[51] como recurso pedagógico para fomentar valores como la cooperación, el trabajo en equipo y la creatividad.

Otro aspecto crucial es su dimensión social. La aparición de los videojuegos multijugador y los juegos online cambió los hábitos de consumo del entretenimiento electrónico. Tradicionalmente, los videojuegos se consumían en solitario o con unos pocos amigos presentes físicamente; sin embargo, las posibilidades de conexión a través de Internet y el desarrollo de un mayor número de juegos con opciones multijugador no han modificado únicamente la manera de jugar, también han modificado las conductas sociales.

Esta nueva concepción social del videojuego ha revertido la visión del jugador aislado, de forma que incluso el juego sea un vehículo más de las relaciones sociales de los jugadores: los jugadores arrastran a sus amistades a consumir un videojuego para continuar el contacto social a través de él, es lo que, desde el punto de vista comercial se denomina "efecto red".[52] Paralelamente, gracias a Internet y a la popularización de los juegos multijugador, se han originado estructuras sociales complejas y nuevas en torno a ellos[53]. Hay un gran número de investigaciones que lo confirman: incluso cuando las relaciones que surgen son exclusivamente online, jugar en línea con otros permite conectar con una gran diversidad de personas y ampliar las redes, así como profundizar y reforzar los lazos tradicionales[54].

Sin embargo, junto a sus múltiples beneficios emergen también riesgos, tensiones y alertas que deben ser reconocidas y abordadas. Resulta imprescindible hacerlo desde un enfoque integral, respetuoso de los derechos humanos y de la realidad digital, para garantizar que estas prácticas acompañen (y no obstaculicen)

---

[50] https://ceibal.edu.uy/institucional/que-es-ceibal/ (Consultado 18.09.25)
[51] https://minecrafteducation.ceibal.edu.uy/por-que-minecraft-education (Consultado 18.09.25)
[52] Herrero, A.: 'La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios', en Zer-Revista vol. 15, nº28, pp. 117-132. http://ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/2352
[53] Vera Carrillo José Agustin. La dimensión social de los videojuegos. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5277303.pdf
[54] Los videojuegos en la infancia y la adolescencia: guía para progenitores. https://www.unicef.org/parenting/es/cuidado-infantil/video-juegos-en-infancia-y-adolescencia#:~:text=Las%20investigaciones%20han%20demostrado%20que,otros%20aspectos%20de%20su%20vida.

un desarrollo sano de niñas, niños y adolescentes. A modo enunciativo, y a los fines de resultar útiles para el presente trabajo describiré algunas a continuación:

a) Uso excesivo de plataformas de juego online. Cuando cotejamos la experiencia de uso en la mirada de padres, docentes y especialistas, aparecen referencias al uso "*adictivo*" de las herramientas informáticas por parte de niños, niñas y adolescentes; casi como producto del ambiente tecnologizado que en mayor o menor medida nos rodea a todos, perciben que ellos no se despegan de los dispositivos electrónicos y, que incluso cuando tienen la posibilidad de hacer actividades convocantes de manera off line, muchas veces prefieren continuar su desarrollo en la virtualidad o, las hacen pero en compañía de sus dispositivos[55].

Sergio Balardini, psicólogo y especialista en juventud, sostiene que en la mayoría de los casos no se trata de un consumo que afecte orgánicamente a determinadas áreas del cerebro, pero que frente al exceso de uso pueden observarse síntomas como el deterioro físico por falta de sueño, por no realizar actividades deportivas y demás efectos para el desarrollo en etapas de crecimiento. Asimismo, indica que puede surgir ansiedad y un eventual estado de depresión como consecuencia de cierta vulnerabilidad frente a la vorágine (en cantidad y forma) de estímulos que reciben.

El profesor Daniel Johnson, investigador jefe del Centro de Excelencia para la Infancia en la Era Digital del Consejo Australiano de Investigación, sostiene al respecto que: "*Prefiero evitar términos como "adicción", ya que no creo que sean necesariamente adecuados en este contexto y también creo que el término suele causar una preocupación innecesaria. Sin embargo, no hay duda de que es posible desarrollar una relación poco saludable con los videojuegos (aunque solo le ocurra a una minoría de jugadores). Las investigaciones han demostrado que es más probable que se entable una relación poco saludable si hay otras facetas de la vida que no son satisfactorias. Si un niño siente que no es competente o que carece de autonomía, o no se siente vinculado a los demás en la escuela o en algún otro*

[55] Chicos y chicas conectados 24/7: ¿Podemos hablar de adicción? Percepciones de adolescentes, adultos y especialistas. https://www.chicos.net/investigacion/chicos-y-chicas-conectados-247-podemos-hablar-de-adiccion-percepciones-de-ad (Consultado 18.09.25)

ámbito de la vida, el resultado puede ser que establezca una relación poco saludable con los videojuegos (mediante la cual se satisfacen esas necesidades).[56]"

En Argentina, se puede ver una tendencia en cuánto a la frecuencia de uso, significativa pero no determinante. Los videojuegos online resultan actividades cotidianas solo para la mitad de los niños, niñas y adolescentes de entre 12 y 17 años: alrededor el 50% señaló realizarlas todos o casi todos los días, mientras que el resto lo hace con menos asiduidad[57].

b) Edades de exposición e inicio cada vez más tempranas. El juego online reproduce un patrón ya consolidado en el ecosistema digital: los niños y niñas acceden a dispositivos y plataformas a edades cada vez más tempranas. Lo que hace apenas una década era una práctica propia de la adolescencia, hoy aparece con fuerza en la primera infancia. Tablets y teléfonos móviles ya no son ajenos a los niños de tres o cuatro años, y en muchos casos su uso comienza incluso antes, como herramienta de entretenimiento inmediato en contextos familiares o escolares.

Este ingreso precoz plantea varios desafíos. Por un lado, los menores se convierten en consumidores de entornos diseñados para públicos más grandes, sin contar con las competencias en ciudadanía digital ni con el desarrollo psicológico y emocional necesario para procesar las dinámicas del juego online. La capacidad de autorregulación, la noción del tiempo o la comprensión de las lógicas de recompensa diferida todavía no están consolidadas en estas edades, lo que incrementa la vulnerabilidad a la sobreexposición, a la frustración y a la dependencia de estímulos externos.

Aun así, es importante señalar que no todas las miradas al respecto son de alarma. Sergio Terrasa, médico e investigador del CONICET, plantea que "*las pantallas son hoy en día parte de la vida cotidiana de la gente y la evidencia científica para no recomendar su uso es débil e insuficiente. No son buenas ni malas en sí mismas*". En este sentido, advierte que ciertos temores (como retrasos del

[56] Johnson Daniel https://www.unicef.org/parenting/es/cuidado-infantil/video-juegos-en-infancia-y-adolescencia (Consultado 18.09.25)
[57] UNICEF - UNESCO (2025), Niñas, Niños y adolescentes conectados, Informe general de Resultados Encuesta Kids Online Argentina. Buenos Aires, UNICEF Argentina

lenguaje, problemas de atención o adicciones tempranas) todavía carecen de evidencia concluyente. Más bien, el efecto depende del tipo de contenido, del grado de interacción y, sobre todo, de la calidad de la supervisión adulta[58].

Por eso, como ocurre con toda la extensa complejidad que plantea el entorno digital en la crianza, el desafío no radica en prohibir ni en permitir sin límites, sino en **equilibrar**. Se trata de garantizar el acceso a experiencias digitales de calidad y dentro de parámetros de seguridad, al mismo tiempo que se promueven actividades fuera de línea que favorezcan el movimiento, el juego libre, la creatividad y el contacto con otros. En definitiva, no se trata de aplicar una fórmula única, sino de analizar cada caso particular y, sobre todo, de acompañar de manera activa a cada niño, niña o adolescente en su proceso de desarrollo.

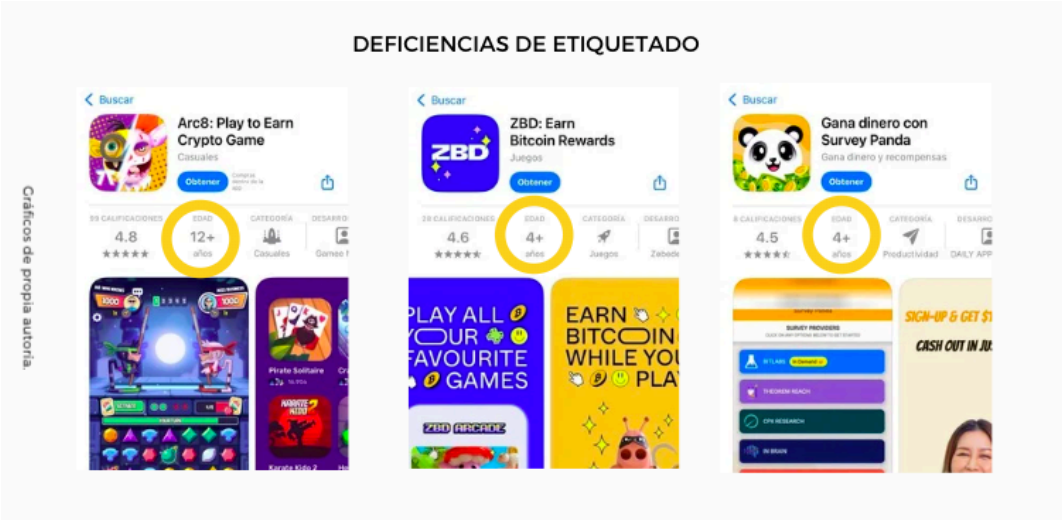
c) Etiquetado deficiente. Las clasificaciones de juego según edad son sistemas que se utilizan para garantizar que el contenido esté claramente etiquetado con una recomendación de edad mínima basada en el contenido que tienen. Estas clasificaciones por edad ofrecen orientación a los consumidores y en particular a los padres.

[58] Sergio Terrasa, médico del CONICET https://www.conicet.gov.ar/dos-especialistas-del-conicet-analizan-pros-y-contras-de-la-exposicion-de-las-infancias-a-las-pantallas/

Las etiquetas más comunes son el sistema ESRB y el PEGI. El primero corresponde a un nomenclátor de Estados Unidos, Canadá y México, el segundo a Europa y Asia; y en ambos casos consideran la idoneidad de edad de un juego, no el nivel de dificultad. Un juego ESRB E o PEGI 3 no tendrá ningún contenido inapropiado, pero a veces puede resultar demasiado difícil de manejar para los niños más pequeños. A la inversa, hay juegos ESRB A o PEGI 18 que son muy fáciles, pero que contienen elementos que los hacen inadecuados para un público más joven.

También, coexisten los etiquetados propios de las tiendas de aplicaciones, resultando los más conocidos Apple Store y Google Play, que varía según la zona geográfica desde dónde se acceda. En el caso de Apple Store, a partir de enero de 2026 contará con las siguientes categorías: 4+, 9+, 13+, 16+ y 18+[59].

Sin embargo, en muchos casos la clasificación resulta deficiente por el contenido propio del juego o por las externalidades que presenta. Y ello, reviste un especial problema, no solo por perder su razón de ser orientativa, sino porque impide el funcionamiento de las barreras de sistema o de control parental que limitan el acceso de niños, niñas y adolescentes. Basta ilustrar con algunos ejemplos surgidos en una simple búsqueda en el App Store, dónde juegos con posibilidad de interconectar con criptomonedas o realizar intercambios de dinero están clasificados como aptos para niños, niñas y adolescentes:



[59] Apple ha renovado su sistema de clasificación por edad, ya no existirán juegos para mayores de 17 años. https://lamanzanamordida.net/noticias/one-more-thing/apple-renovado-sistema-clasificacion-edad-juegos-apps/ (Consultado 19.09.25)

Y ello no es todo, incluso con un etiquetado correcto, si se analizan los hábitos y preferencias de consumo, se puede observar que muchos de los contenidos preferidos no están recomendados para etapas de desarrollo psicofísico:

- Free Fire, un juego exclusivo para celulares y etiquetado para mayores de 17 años por sus imágenes de violencia, además permite realizar compras dentro de la aplicación.
- Roblox[60], un juego que permite a los usuarios crear y compartir distintos "mundos" o experiencias y clasificado para mayores de 13 años, tiene su propia moneda virtual, llamada Robux, que los usuarios pueden utilizar para comprar objetos y elementos de personalización en la plataforma.

d) Los desarrolladores de juegos online buscan monetizar sus productos principalmente a través de la publicidad y las compras dentro de la aplicación (microtransacciones). En muchos casos, se ofrece una versión gratuita del juego con el objetivo de atraer un mayor número de usuarios. La estrategia consiste en maximizar el tiempo que los jugadores pasan en la plataforma, ya que cuanto más tiempo estén activos, más anuncios podrán visualizar y mayores serán las oportunidades de que realicen compras dentro del juego y por fuera de él.

e) Modelo "pay to win" y 'loot boxes'. Tradicionalmente al adquirir una versión de un videojuego, la misma se obtenía cerrada y completa. Actualmente, el modelo de negocios fue virando y los mismos se ofrecen en su versión gratuita incompletos o reversionables; esto habilita a la modalidad de compras dentro de la aplicación de "*features*" que dan una ventaja competitiva sobre otros jugadores o sobre la versión básica del juego.

Por su parte los "loot boxes", en el mismo sentido, representan la oportunidad de adquirir mejoras en la experiencia de juego pero adicionando al azar en la transacción. Cuando un consumidor compra bajo esta modalidad, no tiene la certeza de que producto o mejora está adquiriendo, su adquisición dependerá de

[60] Roblox: qué es y cuáles son los riesgos de esta plataforma de juegos para niños. https://chequeado.com/el-explicador/roblox-que-es-y-cuales-son-los-riesgos-de-esta-plataforma-de-juegos-para-ninos/ (Consultado 18.09.25)

factores probabilísticos, pudiendo obtener aquello que ansiaba, algo superior u algo infinitamente menor[61].

f) Modelo Play to Earn. En los últimos años ha surgido una nueva modalidad de juegos online que redefine por completo los objetivos tradicionales del juego digital. A diferencia del sistema de recompensas clásico (centrado en logros, niveles o bienes virtuales sin valor económico directo), estos juegos ofrecen oportunidades de inversión y la posibilidad de obtener ganancias reales, generalmente a través del intercambio de recompensas por criptomonedas[62].

Los jugadores pueden participar no solo por diversión o entretenimiento, sino también con la expectativa de ganar criptomonedas, artículos digitales o coleccionables virtuales que luego pueden comercializarse. Este modelo genera un nuevo incentivo económico que puede aumentar significativamente el tiempo de juego y la implicación emocional del usuario. La línea entre ocio y actividad económica se vuelve difusa, lo que potencia los riesgos de sobreexposición, adicción y toma de decisiones impulsivas, especialmente en niños, niñas y adolescentes, quienes aún no cuentan con la madurez psicológica ni la educación financiera para gestionar estas dinámicas de manera responsable.

g) Uso de estímulos visuales y estrategias de persuasión. Muchos juegos online emplean colores brillantes y botones llamativos para captar la atención de los usuarios más jóvenes. Las opciones de aceptación de términos y condiciones suelen ser grandes y destacadas, mientras que las de rechazo aparecen pequeñas y discretas; lo que además puede incentivar a los niños a compartir datos personales, muchas veces sin comprender plenamente lo que están aceptando.

Se utilizan estrategias comerciales diseñadas para fomentar decisiones impulsivas, como ofrecer descuentos temporales o artículos exclusivos por tiempo limitado. Algunos modelos de suscripción incorporan dificultades para cancelar el

---

[61] Qué son las loot boxes y por qué preocupan. https://fad.es/planetajoven/que-son-las-loot-boxes-y-por-que-preocupan/ (Consultado 15.08.25)

[62] ¿Podría su hijo ganar dinero con los videojuegos? ¿Debería permitírselo? https://www.parents.com/parenting/money/could-your-child-earn-money-playing-video-games-and-should-you-let-them/ (Consultado 18.09.25)

servicio, con el objetivo de retener a los jugadores por más tiempo y maximizar la interacción con la plataforma.

h) Influencia de creadores de contenido y publicidad personalizada. En plataformas como TikTok o YouTube, los influencers y creadores de contenido desempeñan un papel central en la configuración de hábitos de juego y consumo entre niños, niñas y adolescentes. Su impacto no se limita a la promoción de un juego específico, sino que también modula comportamientos y expectativas sobre recompensas, logros y éxito dentro de los videojuegos. A esta influencia directa se suma la publicidad personalizada, basada en el análisis de datos de los usuarios. Las empresas pueden adaptar anuncios y ofertas de manera estratégica según el progreso de cada jugador. Por ejemplo, si un niño está próximo a subir de nivel, se le mostrarán anuncios para obtener mejoras a cambio de dinero real.

La situación se vuelve aún más compleja cuando consideramos el poder de los sistemas de inteligencia artificial aplicada a grandes volúmenes de datos personales en combinación con datos sintéticos y el poder de cómputo algorítmico que permite generar información inferida sobre un individuo basadas en patrones, comportamientos y datos observados, más allá de la información explícita que se haya recolectado. Estas inferencias representan un riesgo significativo para la privacidad, la autonomía, la igualdad y otros derechos fundamentales. No solo permiten anticipar conductas y orientar decisiones de consumo, sino que también facilitan la perfilización de los usuarios: la clasificación automatizada de individuos en segmentos que pueden condicionar experiencias, acceso a contenido o incluso decisiones financieras y sociales, sin que los titulares de los datos tengan conocimiento ni control sobre estos procesos.

ii. Normalización de conductas y riesgos vinculados al modelo de negocio.

En el contexto de la infancia, cada una de estas dinámicas adquiere una dimensión crítica. Niños, niñas y adolescentes, aún en desarrollo cognitivo y emocional, se encuentran expuestos a incentivos cuidadosamente diseñados para orientar sus decisiones, fomentar el consumo impulsivo y prolongar el tiempo de juego, todo bajo la apariencia de entretenimiento inocuo. La interacción constante

con influencers, publicidad personalizada e inferencias algorítmicas genera un entorno en el que los límites entre juego, promoción comercial y recolección de datos se vuelven difusos, impactando directamente en la autonomía, la protección de datos y el desarrollo saludable de los menores.

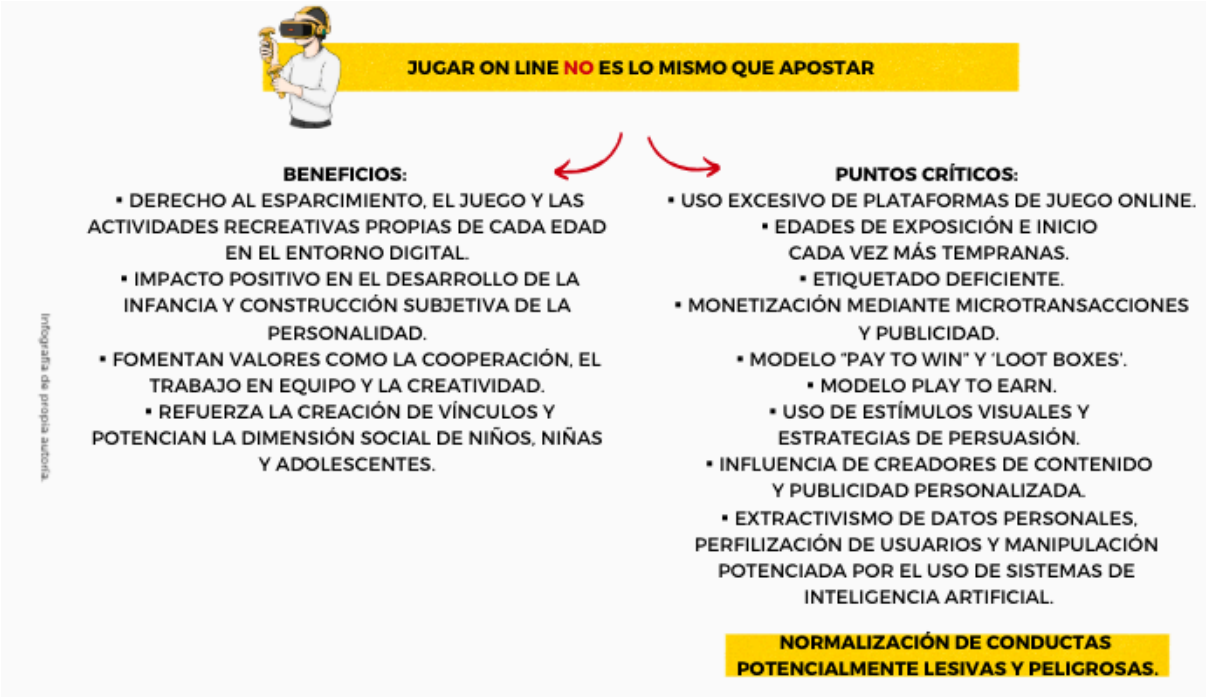
Un fenómeno que resulta particularmente relevante es la normalización de conductas. La exposición repetida a estos estímulos puede llevar a que los niños perciban como natural o incluso deseable la realización de compras dentro del juego, la búsqueda de recompensas inmediatas o la participación en dinámicas que replican mecanismos de apuesta, aunque no se trate de juegos de azar tradicionales. Este acostumbramiento es gradual: los menores integran las prácticas digitales dentro de su rutina diaria, internalizando hábitos de consumo y recompensa que, en contextos más maduros, podrían equipararse a estrategias de marketing y persuasión propias de la industria del juego online o del juego con apuestas.

Si bien jugar online no es lo mismo que apostar online, ambos universos comparten puntos de conexión importantes. Ambos dependen de modelos de negocio centrados en la monetización del tiempo y la atención de los usuarios, el uso de recompensas escalonadas, microtransacciones, suscripciones y promociones limitadas. Ambos exponen a los usuarios a mecanismos de refuerzo conductual: la expectativa de obtener logros, objetos virtuales o mejoras que implican un gasto económico o un compromiso creciente de tiempo. Para un niño o adolescente en desarrollo, estas dinámicas pueden dificultar la distinción entre diversión, consumo consciente y hábitos potencialmente problemáticos.

En este sentido, la integración de los menores en los modelos de negocio de los juegos online representa un riesgo estructural: no se trata sólo de decisiones aisladas, sino de una exposición sistemática a sistemas diseñados para maximizar el engagement y la conversión en consumo, donde la línea entre entretenimiento, publicidad y extracción de valor económico es cada vez más tenue.

Comprender esta relación es clave para diseñar políticas de protección, educación digital y estrategias de acompañamiento que permitan a los niños

disfrutar de los beneficios del juego online, sin quedar atrapados en dinámicas que comprometan su bienestar o su desarrollo saludable.



iii. Apuestas en línea.

Los juegos de apuestas en línea son plataformas o sitios web accesibles desde cualquier dispositivo conectado a Internet, en los que los usuarios arriesgan dinero real en actividades basadas en el azar. Esta categoría incluye diversas modalidades, como casinos virtuales, apuestas deportivas, póker en línea o loterías digitales, todas caracterizadas por ofrecer posibilidades de ganancia dependientes mayoritariamente de la suerte.

En todos los territorios de nuestra región, los juegos de azar se encuentran prohibidos para menores de 18 años; en Brasil, además, los casinos resultan una actividad ilegal para toda la población[63]. Sin embargo la falta de regulaciones efectivas, la fragilidad de los mecanismos de control y sobre todo la falta de diálogo y contemplación de otros fenómenos lindantes, hace que muchos niños y adolescentes puedan acceder a estas aplicaciones con relativa facilidad. La combinación de acceso digital fácil, sistemas de recompensas inmediatas y

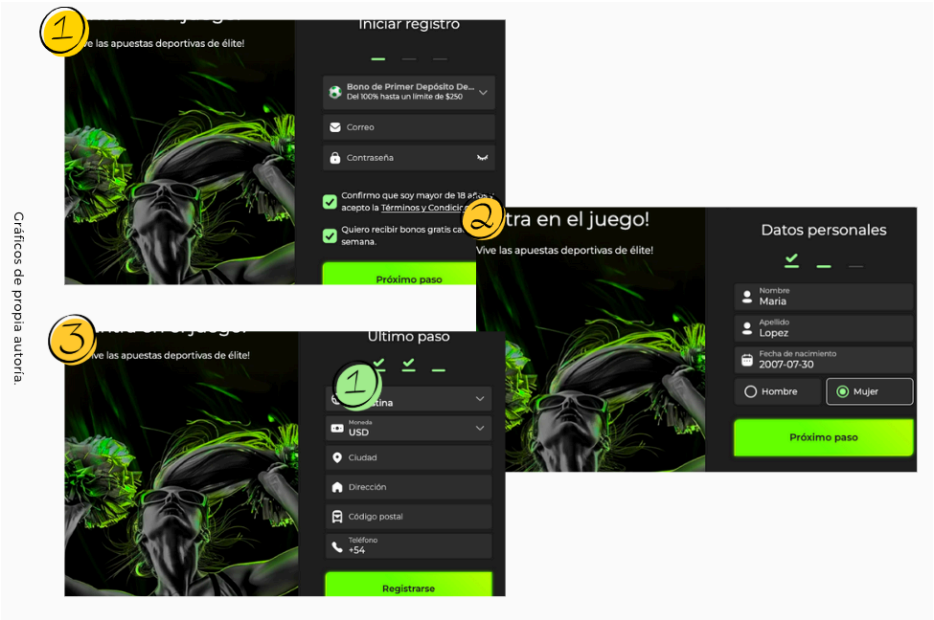
[63] Brasil: La legalización de los casinos será tratada hoy en el Senado https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2025/07/08/104886-brasil-la-legalizacion-de-los-casinos-sera-tratada-hoy-en-el-senado (Consultado 18.09.25)

estímulos personalizados crea un entorno donde el riesgo de adicción y exposición a consecuencias económicas y sociales negativas es significativamente elevado.

Dentro del sistema de apuestas online, existen dos tipos de modelos: las apuestas legales y las apuestas ilegales.

Las apuestas legales son aquellas que se desarrollan en plataformas que cumplen con la legislación vigente de cada jurisdicción, respetando los requisitos formales para la operación de juegos de azar digitales. Estas páginas pueden identificarse, por ejemplo, a través de dominios específicos: en Argentina utilizan la terminación ".bet.ar", mientras que en Brasil se reconocen bajo ".bet.br" y en Peru bajo "bet.pe".

Además de tributar en los países donde operan, estas plataformas deben ajustarse a las normas de protección de datos personales y de defensa del consumidor, incorporando también mecanismos de verificación de edad -*tema que de desarrollará en profundidad en el capítulo "Las respuestas desde las políticas públicas*"- para restringir el acceso a menores. Sin embargo, en la práctica, estos controles resultan insuficientes, ya que niños, niñas y adolescentes logran igualmente acceder a las plataformas y participar de estas dinámicas, pese a la prohibición legal.



Gráficos de propia autoría.

En muchos casos, los mecanismos de verificación de edad en las plataformas de apuestas en línea son poco más que un formalismo simbólico: basta con marcar una casilla y declarar a modo de “declaración jurada”, que se cuenta con la edad suficiente para ingresar. Incluso cuando estas medidas se vuelven más robustas, incorporando solicitudes de documentos o datos biométricos, suelen abrir la puerta a otros problemas vinculados con la privacidad y la protección de datos personales; pero lo verdaderamente alarmante es que, aun con sistemas más exigentes, la creatividad de los circuitos paralelos encuentra la manera de esquivarlos.

En ese escenario emergen los intermediarios que actúan como puente entre la casa de apuestas y quienes, por la edad, no pueden operar por sí mismos. Muchas veces son amigos que ya cumplieron la mayoría de edad, lo que genera un vínculo de confianza que legitima el acceso de los menores. En otras ocasiones, se trata de desconocidos, “los cajeros”, contactados a través de estados de WhatsApp, grupos de Discord, recomendaciones en Instagram o TikTok. Estos cajeros gestionan depósitos, retiros y apuestas a cambio de una comisión, transformándose en facilitadores de un circuito clandestino pero eficiente, que permite a niños, niñas y adolescentes ingresar a un mundo que, legalmente, les está vedado.

Lejos de ser una anécdota aislada, este fenómeno revela cómo las plataformas, aun cumpliendo formalmente con los requisitos de verificación, se sostienen sobre un modelo económico que se beneficia de estas grietas. La demanda juvenil por participar es tan fuerte, y los incentivos tan atractivos, que se generan redes alternativas que terminan naturalizando la transgresión; que condice con la propia lógica de los adolescentes, dónde en pleno proceso de construcción de su personalidad, ponen en juego la exploración de nuevos límites. El resultado es un escenario donde la prohibición legal se convierte en un límite poroso, y donde los riesgos de adicción, endeudamiento y exposición de datos personales golpean con más fuerza a quienes todavía no tienen las herramientas emocionales y cognitivas para gestionarlos.

Las apuestas ilegales, por su parte, son aquellas que operan fuera de la órbita de control jurisdiccional del territorio en el que brindan servicios y no se encuentran inscriptos en los registros habilitados para tal fin. En Argentina, se estima que cerca del 80% del volumen de apuestas de niños, niñas y adolescentes es realizado por estos medios[64].

Lo cierto es que el modelo de negocios ilegal no necesita desplegar grandes infraestructuras tecnológicas ni contar con aplicaciones propias o páginas web. Funciona sobre una lógica mucho más simple, que traslada al plano digital la figura de los tradicionales "*levantadores de apuestas*"[65]. En lugar de sitios clandestinos, hoy el espacio de operación también son los grupos de mensajería instantánea, los canales de Telegram, servidores de Discord o comunidades en Instagram y TikTok.

En estos entornos proliferan verdaderas redes informales de juego, donde los usuarios pueden realizar microtransacciones, participar en apuestas deportivas o incluso sumarse a sorteos y torneos improvisados. El acceso es inmediato, la visibilidad casi nula y la dinámica de comunidad aporta un sentido de pertenencia que vuelve más difícil advertir los riesgos. Al no depender de una plataforma formal, este circuito elude regulaciones, controles y mecanismos de verificación, funcionando como un ecosistema paralelo que se expande gracias a la viralidad de las redes sociales y al boca a boca digital.

Pero no solo se trata de sitios de apuestas que operan al margen de los sistemas legales; también se encuentran sitios que lo hacen al amparo de legislaciones mucho más laxas. Para citar algunos ejemplos, se puede ver el caso de las licencias de Malta y de Isla de Man, que permiten que las plataformas ofrezcan todo tipo de juegos sin mediar aprobación por parte de entes reguladores; o las licencias de Curaçao y de Gibraltar, que permiten ofrecer los servicios de juego a jugadores de cualquier parte del mundo[66].

---

[64] Zoom a las apuestas online. UNICEF 2025. https://www.unicef.org/argentina/media/25621/file/Gu%C3%ADa%20Zoom%20a%20las%20apuestas%20online,%20julio%202025.pdf

[65] Término coloquial en Argentina y Uruguay: En estos países, el diccionario de americanismos de la Asociación de Academias de la Lengua Española (Asale) también registra "levantador" como sinónimo de persona que recibe apuestas.

[66] Casas de apuestas sin DNI. https://www.apuestasdeportivas24.org/casas-de-apuestas-sin-dni/ (Consultado 18.09.25)

Basta una búsqueda rápida en los buscadores tradicionales para encontrar un sin fin de opciones que ofrecen la posibilidad de realizar apuestas y juegos de azar, sin acreditar de forma alguna la identidad o la mayoría de edad; en muchos casos estos servicios realizan una verificación del número de celular y permiten operar con monedas digitales para desfavorecer la trazabilidad. Sin embargo, también tienen incorporados los pagos mediante mecanismos tradicionales como tarjetas de crédito.

Lo cierto es que esta modalidad de juego, no solo es explotada por niños, niñas y adolescentes para suplir su minoría de edad; también lo hacen adultos que ponderan la privacidad y el anonimato.

Hecha esta diferenciación y detalladas las modalidades que facilitan la participación de niños, niñas y adolescentes en las apuestas digitales, resulta pertinente señalar ciertos fenómenos conexos que, a mi entender, no solo alimentan esta problemática sino que también la vuelven más compleja. A modo meramente enumerativo, y poniendo el foco en aquellos aspectos que guardan relación directa o tangencial con el entorno digital (aunque sin desconocer la incidencia de factores estructurales, económicos y sociales más amplios) destaco los siguientes:

a) Publicidad y publicidad digital.

El aparato publicitario que rodea al fenómeno de las apuestas digitales es tan extenso como agresivo, y logra permear casi todos los espacios de la vida cotidiana. No se limita a los adultos, sino que alcanza (de manera particularmente riesgosa) a niños, niñas y adolescentes, quienes están expuestos a mensajes normalizadores de esta práctica desde edades cada vez más tempranas.

Un informe elaborado por Chequeado en diciembre de 2023 refleja con claridad esta magnitud: el 28% de los equipos de Primera División en Argentina tenían en ese momento como sponsor principal a una casa de apuestas. A ello se suma el patrocinio de la Selección Nacional, de la Copa Argentina y de la Primera Nacional. La situación no es distinta en la región: en el Brasileirão, 17 de los 20 clubes de la Primera División masculina lucieron en sus camisetas publicidades de casas de apuestas[67]. De este modo, los eventos deportivos masivos se han convertido en plataformas publicitarias privilegiadas para una industria que crece de manera exponencial y que ha sabido aprovechar el fervor futbolístico (uno de los símbolos culturales más potentes de nuestra región) como vehículo para su expansión.

El vínculo entre deporte y apuestas se ha vuelto tan estrecho que ya no se limita a la publicidad en camisetas, estadios o transmisiones televisivas: ha llegado incluso a condicionar la integridad misma de las competencias deportivas. En distintos casos, jugadores fueron sancionados al comprobarse que se encontraban influenciados por casas de apuestas para alterar su rendimiento o incidir en el resultado de los partidos[68]. Esto no solo erosiona la confianza en el deporte como práctica competitiva y de esparcimiento, sino que también deja en evidencia el enorme poder de injerencia que estas plataformas pueden ejercer en ámbitos de interés público.

---

[67] Preguntas y respuestas sobre las apuestas online en el fútbol argentino. https://chequeado.com/el-explicador/preguntas-y-respuestas-sobre-las-apuestas-online-en-el-futbol-argentino/ (Consultado 18.09.25)

[68] El fuerte comunicado de la AFA sobre el escándalo de El Porvenir. https://www.tycsports.com/primera-c/el-fuerte-comunicado-de-la-afa-sobre-el-escandalo-en-el-porvenir-id423737.html (Consultado 18.09.25)

La exposición constante a este tipo de mensajes genera un efecto de normalización: apostar aparece como parte natural de la experiencia deportiva, casi un “complemento” de ver un partido. El problema es que esta narrativa se traslada sin filtros a las nuevas generaciones, quienes crecen viendo cómo los ídolos deportivos, los equipos más reconocidos y las competencias más relevantes se asocian directamente a las casas de apuestas. La línea divisoria entre juego, deporte y azar se desdibuja, configurando un escenario que no solo incentiva el consumo, sino que también debilita las barreras legales y culturales que deberían proteger a los sectores más vulnerables.

La exposición a las apuestas y juegos de azar ya no se limita a los medios tradicionales (cartelería, anuncios televisivos o radiales, presencia en conciertos y eventos culturales), sino que se expande con fuerza en los entornos digitales. Allí, el riesgo se multiplica debido a una combinación especialmente delicada: el extractivismo de datos, el manejo irresponsable y abusivo de la información personal y el uso de sistemas de inteligencia artificial capaces de realizar análisis cada vez más sofisticados. Estos sistemas no solo procesan lo que el usuario hace, sino que también infieren datos y comportamientos, construyendo perfiles detallados y aplicando mecanismos de segmentación dirigidos.

El resultado es una publicidad altamente personalizada y persuasiva, diseñada para explotar las vulnerabilidades individuales (muchas veces derivadas del estado de desarrollo cognitivo y emocional de niños, niñas y adolescentes). Así, la práctica deja de ser meramente informativa o promocional para transformarse en un dispositivo direccional, que orienta las decisiones de consumo en función de los intereses de las plataformas y aprovecha puntos sensibles del propio funcionamiento neurocognitivo de los usuarios.

b) El rol de los influencers y las figuras mediáticas.

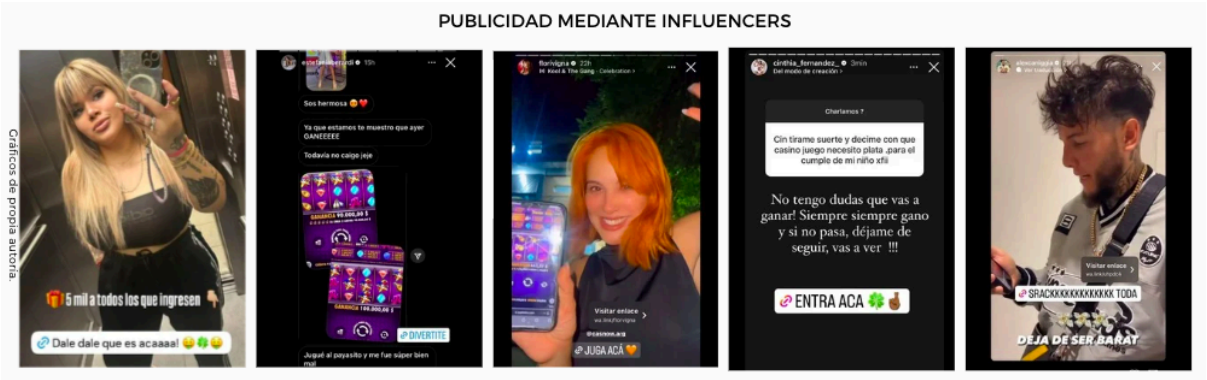
En el plano digital (aunque también tienen su aspecto analógico), más allá de la publicidad dirigida y segmentada, uno de los factores que más ha potenciado la expansión y normalización de las apuestas digitales es el papel que cumplen los influencers y las figuras mediáticas; puesto que a diferencia de la publicidad

tradicional, en la que el mensaje puede percibirse como una estrategia comercial, en estos contextos resulta mucho más fiel, cotidiano y espontáneo.

Los influencers en plataformas como TikTok, Instagram, Twitch o YouTube transmiten sus experiencias apostando en tiempo real, muestran supuestas victorias con naturalidad y construyen una narrativa de éxito inmediato que apela de forma directa a las audiencias jóvenes. El problema es que estos contenidos, guionados con intencionalidad, tienden a ocultar los riesgos reales, mostrando solo los beneficios potenciales y reforzando la idea de que apostar es una actividad divertida, sin costos ni consecuencias.

Asimismo, tienen el potencial de explotar una serie de condiciones que hacen que su actuar genere mayores implicancias en la cotidianeidad de los usuarios; eso toda vez que los creadores de contenido tienen audiencias altamente segmentadas, lo que permite a las plataformas de apuestas llegar a nichos específicos con mensajes adaptados. Esto se combina con la publicidad personalizada basada en datos, que ajusta las ofertas y promociones según el comportamiento del usuario.

En el siguiente gráfico se pueden observar algunos ejemplos de cómo utilizan sus canales de comunicación para incentivar la concreción de apuestas; con una externalidad que lo vuelve aún peor: el modelo contractual entre los proveedores de juegos de azar y los influencers basa los beneficios económicos de éstos en un porcentaje de las pérdidas económicas de sus usuarios referidos.



Gráficos de propia autoría.

En otras palabras, cuanto más dinero pierden los seguidores, más ganan los influencers. Esta lógica perversa no solo alimenta la promoción constante de la práctica, sino que también genera un conflicto ético profundo: quienes deberían advertir sobre los riesgos de apostar tienen, en cambio, un interés directo en que sus audiencias apuesten cada vez más, incluso de manera irresponsable.

Así, el vínculo entre influencers y casas de apuestas no se limita a una simple campaña de publicidad paga, sino que constituye un sistema de incentivos diseñado para maximizar el consumo compulsivo, trasladando los costos económicos, emocionales y sociales a los propios usuarios.

Basado en estos patrones, el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, intimó a varios influencers y personas del espectáculo a no producir contenido publicitario que fomente la realización de apuestas online. Las intimaciones cursadas se basaron en la prohibición de formar parte de alguno de los eslabones que fomentan la captación para realizar apuestas en los juegos de azar sin contar con las autorizaciones del organismo autorizado, en este caso Lotería Nacional. El delito se encuentra establecido en el Art. 301 bis del Código Penal de la Nación: "*Será reprimido con prisión de tres a seis años el que explotare, administrare, operare o de cualquier manera organizare, por sí o a través de terceros, cualquier modalidad o sistema de captación de juegos de azar sin contar con la autorización pertinente emanada de la autoridad jurisdiccional*"[69].

Las actuaciones, fundadas en derecho vigente, continuaron su curso y, luego de haber sido imputados y como parte de un acuerdo de reparación integral del perjuicio, estos influencers debieron bajo manda judicial grabar videos para advertir (con su propia imagen y voz) sobre los riesgos del juego clandestino[70].

[69] Burgueño, María Raquel y Del río, Mariela Paola. Influencers, perfilamiento algorítmico e hipervulnerables digitales: un "call to action" a los consumidores. (2025) REVISTA BLOCKCHAIN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL. Vol. 6. Pag. 128. https://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/rbia/article/view/5792/7874

[70] De Wanda a L-Gante: 16 influencers grabaron un video para "reparar el daño" por promocionar apuestas ilegales. https://www.lanacion.com.ar/seguridad/de-wanda-a-l-gante-16-influencers-grabaron-un-video-para-reparar-el-dano-por-promocionar-apuestas-nid07072025/ (Consultado 18.09.25)

En Brasil, se avanzó extendiendo esta responsabilidad no solo a los creadores de contenido, sino a las plataformas sociales: el Instituto Alana, a través de su programa Infancia y Consumo, denunció a Facebook Serviços Online do Brasil Ltda (Meta) ante el Ministerio Público del Estado de São Paulo (MPSP), luego de identificar que diez perfiles de niños influencers -de entre 6 y 17 años- promocionaban sitios de apuestas para niños y adolescentes.

La denuncia no solo se queda en los supuestos de que la publicidad dirigida a niños, niñas y adolescentes debe considerarse abusiva y en que la exposición temprana a este tipo de contenido puede contribuir al desarrollo de conductas de riesgo, comprometiendo el bienestar y el futuro de los jóvenes; sino que hace foco en la explotación comercial de esos pequeños influencers[71]. Pero incluso va más allá, sostiene que Instagram ofrece recursos para que los usuarios denuncien publicaciones que infringen sus términos de uso, resulta imposible encontrar la manera de denunciar la publicidad de juegos de azar; lo que tiende a revelar una implicancia fundamental a la hora de analizar el fenómeno: las mismas plataformas se benefician económicamente de las prácticas comerciales abusivas que abonan sus cánones de publicidad.

Dicho ello, lo cierto es que no podemos circunscribir el problema a la actuación de influencers y creadores de contenido. A este fenómeno se suman las figuras mediáticas: futbolistas, streamers reconocidos, músicos, periodistas deportivos con prestigio y celebridades que, a través de contratos de patrocinio millonarios, se convierten en embajadores de las plataformas. La asociación de estos referentes con las apuestas no solo otorga legitimidad y prestigio a la práctica, sino que también refuerza su atractivo entre adolescentes y jóvenes, que ven en sus ídolos un modelo a imitar.

c) Narrativa aspiracional.

Los niños, niñas y adolescentes están creciendo en una sociedad que los invita constantemente a la búsqueda de “plata fácil”, las emociones intensas y las recompensas inmediatas. La mercantilización de sus experiencias aparece

[71] Alana denuncia a Meta por publicitar apuestas a niños y adolescentes. https://criancaeconsumo.org.br/noticias/alana-denuncia-meta-jogos-de-aposta/ (Consultado 18.09.25)

potenciada por las redes sociales que construyen una narrativa aspiracional: influencers que muestran estilos de vida inalcanzables, promesas de ganancias exorbitantes en minutos y ofertas de pertenecer a comunidades “exitosas” con solo hacer clic.

Bajo esta lógica se inscriben las estafas piramidales, los esquemas Ponzi, los fraudes financieros vinculados a inversiones de alta volatilidad o los cursos engañosos que prometen retornos que nunca se concretan[72]. Son problemáticas que atraviesan a distintos grupos etarios pero que alcanzan cada vez con mayor frecuencia a chicas y chicos. Tal como se señaló en el apartado anterior, la exposición es alarmante: dos tercios de los y las adolescentes afirman haber visto contenidos de este tipo en redes sociales o sitios web.

En ese marco, las apuestas digitales se presentan como una alternativa más dentro de esta constelación de ofertas de “dinero rápido”. Lo hacen apelando a algo especialmente sensible en la adolescencia: el deseo de pertenecer y validarse frente a los pares. Apostar no solo se ofrece como una vía de éxito económico inmediato, sino como un vehículo de reconocimiento social y de integración a una comunidad que comparte códigos, lenguajes y aspiraciones. Esa combinación (dinero, estatus y pertenencia) explica, en gran medida, la potencia de su atractivo y, al mismo tiempo, la magnitud de sus riesgos.

El problema se vuelve aún más delicado en el contexto de la infancia y la adolescencia, ya que estas etapas del desarrollo se caracterizan por la vulnerabilidad frente a estímulos externos y la dificultad para evaluar riesgos a largo plazo. En este marco, el mensaje que transmiten influencers y celebridades no solo incentiva el consumo, sino que contribuye a la normalización de una práctica riesgosa, difuminando los límites entre entretenimiento, azar y negocio.

En síntesis, los influencers, las figuras mediáticas y la narrativa propuesta no son solo canales publicitarios: actúan como vehículos de legitimación cultural de las apuestas digitales. Su poder de influencia va mucho más allá de lo económico:

[72] UNICEF - UNESCO (2025), Niñas, Niños y adolescentes conectados, Informe general de Resultados Encuesta Kids Online Argentina. Buenos Aires, UNICEF Argentina

impacta en la forma en que las nuevas generaciones perciben y valoran estas prácticas, condicionando decisiones y comportamientos que pueden derivar en dinámicas adictivas y en un círculo difícil de romper.

d) Bonos de bienvenida.

El bono de bienvenida es otra estrategia diseñada para captar y fidelizar usuarios, y funciona como un incentivo inicial para la participación en apuestas o juegos que involucren dinero. Por lo general, consiste en un monto gratuito para apostar, créditos extra o acceso a recompensas especiales al registrarse en la plataforma.

Para el público infantil y adolescente, este tipo de bonificación tiene un efecto psicológico y motivador poderoso: la idea de “ganar algo sin invertir nada” genera un primer contacto con la práctica de apuestas que puede parecer inocuo, pero en realidad activa los mismos mecanismos de refuerzo que operan en la adicción al juego. Además, los bonos iniciales pueden llevar a que los usuarios continúen apostando para intentar mantener las ganancias iniciales o recuperar lo que perciben como perdido, fomentando así patrones de comportamiento de riesgo desde las primeras experiencias.

Pero también permite invisibilizar, para las familias, el ingreso de los niños, niñas y adolescentes al ecosistema de las apuestas ya que es imposible rastrear el inicio de la actividad puesto que no existen transacciones de dinero que den cuenta de ello.

e) Monedas digitales, criptomonedas e inversiones financieras.

Las monedas digitales, que incluyen tanto los tokens propios de cada juego como las criptomonedas, representan un nivel avanzado de abstracción del dinero que acentúa ciertos riesgos para niñas, niños y adolescentes. Su funcionamiento permite transferencias instantáneas, recompensas virtuales y la posibilidad de intercambio o venta, generando una sensación de poder adquisitivo sin límites inmediatos.

En el contexto de los juegos y apuestas digitales, las monedas virtuales funcionan como un puente entre el juego y la especulación financiera, fomentando la inversión temprana y la exposición a riesgos reales bajo la apariencia de entretenimiento.

En este marco surge la figura de la “ludopatía con criptomonedas”[73], un fenómeno relativamente nuevo pero cada vez más relevante. Se trata de un patrón de conducta adictiva vinculado a la compra, venta e inversión repetida en monedas digitales, donde la inestabilidad y volatilidad de los mercados generan un ciclo emocional de placer, frustración y repetición. Al igual que otras adicciones clásicas (al alcohol, al tabaco o a los juegos de azar tradicionales), la ludopatía con criptomonedas explota factores psicológicos y económicos: la ilusión de ganancias rápidas, la expectativa de éxito fácil y el estímulo constante de emociones intensas.

La popularidad de las criptomonedas responde, además, a su accesibilidad aparente: con unos pocos clics y sin conocimientos financieros profundos, cualquier persona puede invertir, creando la percepción de que todos tienen la oportunidad de generar grandes ingresos. Máxime en un contexto como el de Argentina, dónde mediante la Resolución General N° 1023, la Comisión Nacional de Valores (CNV) creó un nuevo régimen especial a los fines de que los jóvenes, a partir de los 13 años, puedan acceder al mercado de capitales.

En este sentido, es importante destacar que la línea que separa inversión en el mercado de capitales o en criptomonedas, de la apuesta es muy fina. Mientras que invertir puede ser una forma legítima de crecimiento económico, apostar de manera reiterada y sin comprender los riesgos puede derivar en pérdidas sustanciales y en la internalización de conductas adictivas. Para niñas, niños y adolescentes, cuya capacidad de juicio y gestión emocional aún se encuentra en desarrollo, esta distinción es difícil de percibir y, por ello, requiere supervisión, educación financiera y acompañamiento adulto.

[73] Nahum Montagud Rubio. (2021, abril 26). Ludopatía con criptomonedas: posibles causas, síntomas y tratamiento. Portal Psicología y Mente. https://psicologiaymente.com/drogas/ludopatia-criptomonedas

Lo cierto es que la combinación de inestabilidad financiera con la promesa de ganancias virtuales potencia la vulnerabilidad de los menores frente a estas prácticas. Los adolescentes, con deseos intensos de autonomía económica y validación social, son especialmente susceptibles a internalizar estas narrativas de éxito rápido, adoptando comportamientos de inversión o apuesta que reproducen, a pequeña escala, los riesgos financieros de los adultos. Así, la exposición temprana a monedas digitales no solo se convierte en un fenómeno de juego, sino que también normaliza la especulación y la búsqueda de recompensas inmediatas como estrategia para sortear problemas económicos, reforzando patrones de consumo impulsivo y potenciando la posibilidad de desarrollar adicciones financieras.

f) Billeteras virtuales.

Por otra parte, en Argentina, las billeteras digitales se han consolidado como herramientas fundamentales en la interacción de niñas, niños y adolescentes con el dinero y los servicios digitales. La adopción de billeteras digitales en la infancia y adolescencia ha crecido de manera exponencial en los últimos años. Según la segunda edición del informe Los adolescentes y las finanzas (2024)[74], realizado por Junior Achievement Argentina, el CEPE de la Universidad Torcuato Di Tella y BBVA, el 89% de los jóvenes de 14 a 19 años en Argentina contaba con billetera digital, frente al 51% registrado en 2022. Este crecimiento ha reducido drásticamente la exclusión financiera, que pasó del 41% al 9%. A primera vista, esto constituye un avance en inclusión y democratización financiera; sin embargo, no siempre se traduce en mejores prácticas de manejo del dinero: solo el 49% de los jóvenes logra ahorrar de manera efectiva, y un 7% adicional reflexiona antes de comprar, quizás influido por factores económicos actuales.

La popularización de estas herramientas también trae nuevos riesgos. La circulación de efectivo disminuye, mientras que estafas virtuales, robos de teléfonos y el acceso a apuestas online se vuelven amenazas reales para los menores. La posibilidad de perder dinero sin sentirlo de manera tangible ("perder duele menos porque no existe la percepción física de la pérdida"), junto con la facilidad de acceso

[74] Adolescencia y finanzas: crece el uso de billeteras digitales, pero persisten desafíos educativos y riesgos online. https://www.utdt.edu/ver_nota_prensa.php?id_nota_prensa=22459&id_item_menu=6 (Consultado 18.09.25)

a juegos de azar digitales, incrementa la vulnerabilidad de los niños y adolescentes, especialmente si no cuentan con acompañamiento adulto.

El control parental se vuelve, entonces, un factor clave. Plataformas como Mercado Pago, MODO, Ualá, Cuenta DNI Adolescente y Naranja X han habilitado billeteras digitales para jóvenes a partir de los 10 o 13 años, con diferentes restricciones y mecanismos de supervisión. Por ejemplo, los padres reciben informes periódicos sobre las transacciones, pueden pausar la cuenta y establecer límites de gasto. Sin embargo, muchas billeteras digitales no bloquean por defecto el acceso a sitios de apuestas online, y las plataformas legales no siempre verifican la edad con rigor. Como advierte Nicolás Litvinoff, economista y director de la plataforma de educación financiera Estudinero.org, "*no alcanza con el control técnico: hace falta conversación, acompañamiento y mostrar datos*"[75].

En síntesis, las billeteras digitales representan una poderosa herramienta de inclusión y aprendizaje financiero, pero su impacto en la infancia depende de cómo se gestionen: sin supervisión, educación financiera y diálogo, pueden convertirse en un mecanismo que reduzca la percepción de riesgo y favorezca la exposición temprana a prácticas de consumo y apuestas, amplificando los riesgos asociados a los modelos de negocio digitales.

iv. Adicciones de conducta y Ludopatía infantil.

Tradicionalmente, cuando se habla de adicciones se piensa en el consumo de drogas u alcohol, pero lo cierto es que los trastornos adictivos no se limitan a sustancias químicas. La base de toda adicción es la dependencia psicológica y la aparición de consecuencias negativas graves en la vida cotidiana. Por ello, hábitos de conducta aparentemente inofensivos pueden convertirse en adictivos en determinadas personas, interfiriendo de manera significativa en su funcionamiento familiar, social o laboral.

[75] Billeteras virtuales, el nuevo dilema familiar: ¿a qué edad deben empezar a usarlas los chicos? https://www.lanacion.com.ar/sabado/billeteras-virtuales-el-nuevo-dilema-familiar-a-que-edad-deben-empezar-a-usarlas-los-chicos-nid23062025/ (Consultado 18.09.25)

Una conducta adictiva se caracteriza por: la pérdida de control sobre la actividad, la persistencia en la conducta a pesar de las consecuencias adversas y la dependencia creciente de la conducta, más allá de su frecuencia. En otras palabras, el problema no es la actividad en sí, sino la relación que la persona establece con ella; lo que permite diferenciar entre un comportamiento repetitivo o de alto compromiso y una verdadera adicción conductual, evitando patologizar conductas cotidianas[76]. Desde la neurociencia se la define como un "trastorno cerebral crónico caracterizado por la búsqueda compulsiva de estímulos gratificantes"[77].

La ludopatía es la compulsión en forma persistente a apostar en juegos de azar, y la correspondiente imposibilidad de detener esa conducta a pesar de las consecuencias negativas para el propio sujeto y para su entorno

Las adicciones, incluyendo el juego patológico, están condicionadas por una compleja interacción de factores biológicos, psicológicos, sociales y ambientales, que determinan tanto su aparición como su expresión clínica. Entre los factores familiares, se reconoce como relevante la presencia de antecedentes de conductas adictivas en la familia primaria, incluyendo padres o hermanos con problemas de juego u otras adicciones, lo que incrementa la probabilidad de que los hijos desarrollen conductas similares.

Asimismo, ciertos trastornos psicológicos y psiquiátricos, como el déficit de atención e hiperactividad (TDAH), la depresión y los trastornos de ansiedad, se asocian con un riesgo elevado de desarrollar ludopatía u otras adicciones conductuales. Estas condiciones afectan los circuitos de recompensa cerebral y el procesamiento del estrés, generando una búsqueda persistente de estímulos y un control deficiente de impulsos, características que predisponen al establecimiento de conductas adictivas.

Los factores ambientales, especialmente aquellos vinculados al mundo digital, desempeñan un papel crítico en la configuración de conductas adictivas en la

[76] Arias, Francisco y Orio, Laura (Cord.). Guía clínica sobre adicciones comportamentales basada en la evidencia. https://socidrogalcohol.org/wp-content/uploads/2024/02/Guia_Adicciones_Comportamentales_completa-1.pdf
[77] Gonzalez, Betina. Apuestas online en la adolescencia y juventud: una mirada desde lo biológico y lo social. https://www.conicet.gov.ar/apuestas-online-en-la-adolescencia-y-juventud-una-mirada-desde-lo-biologico-y-lo-social/ (Consultado 18.09.25)

infancia y adolescencia. Las plataformas digitales, diseñadas para maximizar la permanencia del usuario y activar el sistema de recompensa, facilitan la exposición temprana a estímulos que pueden derivar en adicciones conductuales.

Dentro de los factores sociales, se destacan el nivel socioeconómico, educativo y la influencia de pares. La evidencia indica que la introducción a las apuestas online se encuentra estrechamente vinculada a la sociabilidad. Este fenómeno es particularmente notable en contextos de socialización masculina, en los que la práctica de apuestas se integra como un mecanismo de pertenencia grupal. En un estudio llevado adelante por Juan Branz y Diego Murzi[78], investigadores del CONICET, se destaca que más del 90% de los jóvenes encuestados reportaron haber iniciado en estas prácticas a partir de la recomendación de un amigo.

En todos los casos, los niños y adolescentes son especialmente vulnerables a las adicciones, ya que aún no cuentan con el autocontrol que permite a muchos adultos evitar hábitos compulsivos. La adolescencia, explica Betina González, neurocientífica e investigadora del Instituto de Investigaciones Farmacológicas (ININFA, CONICET), es un período caracterizado por la inmadurez de las áreas cerebrales que regulan los impulsos y por un aumento de hormonas asociadas al estrés, como el cortisol, lo que incrementa la susceptibilidad frente a adictógenos, ya sean sustancias o conductas. Además, señala que la falta de desarrollo completo de regiones cerebrales críticas hace que los adolescentes sean más vulnerables a los efectos negativos del juego; el juego compulsivo puede generar problemas a largo plazo en la salud mental y en el funcionamiento social del individuo. En particular, la ludopatía en adolescentes se ha vinculado con síntomas depresivos, estados emocionales negativos y ansiedad.

Por supuesto, no todos los que juegan desarrollan ludopatía, de hecho estadísticamente es un porcentaje menor. La clave no está en medicalizar las formas moderadas de adicción, sino en intervenir sobre la estructura de nuestras

[78] Branz; Juan Bautista; Murzi, Diego Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo Ludopédio; Lugar: San Pablo; Año: 2024 vol. 179 https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/236969/CONICET_Digital_Nro.6b50a826-1252-4430-ad4d-a28afd7d3ff2_L.pdf?sequence=5&isAllowed=y

vidas, tanto a nivel social como en ámbitos más específicos. Resulta mucho más eficaz prevenir la aparición de conductas adictivas que intentar corregir hábitos perjudiciales una vez que se han consolidado.

Sin embargo, debe considerarse que a diferencia de otras sustancias adictivas, la tecnología y los fenómenos conductuales que de ella se derivan no solo están ampliamente aceptados, sino que forma parte esencial en el desenvolvimiento de la vida. No existe, al menos no en el estado del arte actual, la posibilidad de escapar a su exposición; de hecho, hacerlo implicaría afrontar pérdidas significativas a nivel personal y de calidad de desarrollo hasta el punto de quedar excluídos de la vida social. Puesto entonces que la abstinencia no es una opción, habrá que encontrar la forma de educar en el uso sostenible y crítico de las herramientas digitales.

El uso sostenible de la tecnología, como propone Adam Alter en "The Rise of Addictive Technology and the Business of Keeping Us Hooked" [79], nos invita a reflexionar y actuar. No se trata de renunciar a la tecnología, sino de construir relaciones más sanas con ella, educándonos para manejarla de manera responsable y equilibrada.

[79] Alter, Adam. Irresistible: The rise of addictive technology and the business of keeping us hooked. 1era edición, editorial Penguin, Nueva York, 2017. "*(...) La tecnología ofrece comodidad, velocidad y automatización… pero a un alto precio. (Nicholas Carr) La automatización puede ser perjudicial para nuestro trabajo, puede estrechar nuestras perspectivas y limitar nuestras elecciones. Puede someternos a la vigilancia y la manipulación. La tecnología adictiva está integrada en la vida cotidiana de una forma que las sustancias adictivas nunca lo estarán. La abstinencia no es una opción. (...)"*

Problematización del fenómeno.

Desde mi óptica personal, la mera posibilidad de combinar ludopatía o conductas adictivas de juegos de apuestas con niños, niñas y adolescentes, habilita a encender una justificada preocupación; y a la luz de las acciones que se van recogiendo por parte de la sociedad civil y de los hacedores de políticas públicas, resulta una reacción compartida y que comienza a extenderse a lo largo de toda nuestra región. Astor Borotto[80], sociólogo especializado en problemas públicos y a quién puede entrevistar, explica esta respuesta como la consecuencia de conjugar un problema moral que tradicionalmente fuera sujeto a regulaciones con un público objetivo que despierta emociones e hipersensibilidad.

Sin embargo, la impresión -que cause o que se tenga- no debe ser por sí la caracterización de un problema que requiera la intervención de políticas públicas; mucho menos aún, cuando los mecanismos que se proponen -o se llevan a cabo- para afrontarlo, tienen el potencial de ser lesivos con los Derechos Humanos y los Derechos Digitales de niños, niñas y adolescentes. Por ello, en el presente apartado trataré de aportar datos cuantitativos y cualitativos sobre la construcción (o no) de las apuestas digitales y la ludopatía infantil como un nuevo problema público y, en tal caso, su dimensión.

i. Ausencia de datos.

Como sucede con diversas temáticas, en relación a la niñez, el entorno digital y particularmente en relación al juego online y la ludopatía infantil, en América Latina enfrentamos un problema estructural: no contamos con datos ni mediciones oficiales que permitan realizar una evaluación clara del estado de situación.

Algunos países han ido desarrollando estadísticas respecto de la injerencia en la sociedad de las apuestas online (*legales*), mediante el análisis del impacto económico[81], tributario y de las operaciones bancarias o de cuentas de la seguridad

[80] Borotto, Astor José. Becario doctoral CONICET, Especializado en Sociología de los problemas públicos. Tema: De los márgenes al espectáculo. Un estudio sociológico sobre la configuración de los juegos de azar como problema público. https://www.conicet.gov.ar/new_scp/detalle.php?id=58639&datos_academicos=yes (Consultado 15.08.25).
[81] Una encuesta realizada por el Banco Central mostró que, sólo en agosto de 2024, alrededor de 5 millones de beneficiarios de la Bolsa Família habían utilizado Pix para pagar R$ 3 mil millones en apuestas en línea. Fonte: Agência Senado (Brasil).

social[82]. Sin embargo, en aquellos casos, tampoco se profundizó el estudio sobre cómo está compuesto el colectivo social que consume este tipo de plataformas, y mucho menos sobre aquellos que lo hacen de forma ilegal -dónde por supuesto, se cuentan los niños, niñas y adolescentes-.

En otros casos, se toma como base de análisis los datos aportados por los organismos de salud pública respecto de las consultas y diagnósticos de trastorno de juego patológico. La abogada Giovana Zamantha Trinidad Guzmán, de Perú, en su trabajo de investigación "*Ludopatía infantil y Derechos digitales en el Perú: de los bloqueos a las políticas públicas más eficaces*"[83] refiere que el Ministerio de Salud del Perú (MINSA) reportó en 2024 un total de 11.349 atenciones relacionadas con el trastorno por juego patológico en sus establecimientos de salud, de las cuales cerca del 32 % corresponden a niños, niñas y adolescentes entre 12 y 17 años; y justifica que esas cifras reflejan que la ludopatía ya no resulta un fenómeno marginal, sino un problema de salud pública que afecta directamente a la población más joven del país. En este caso, los datos tampoco se encuentran desagregados ni mucho menos indican el ámbito y mecanismos de desarrollo de la problemática.

Por su parte, Brasil cuenta con información sobre la patología absolutamente desfasada en el tiempo. La información más actualizada es de hace una década, según el psiquiatra Rodrigo Machado, del Centro Ambulatorio de Adicciones Tecnológicas del Instituto de Psiquiatría de la Universidad de São Paulo (USP), un estudio de 2014 mostró que el 1% de la población brasileña podría desarrollar ludopatía a lo largo de su vida, mientras que otro estudio de la Universidad Federal de Rio Grande do Sul (UFRGS) de 2009 mostró que el 1,6% de los adolescentes entrevistados tenía problemas con el juego. Sin embargo hay que considerar que al momento de realizar esas evaluaciones, no se disponía de casinos en línea a través del smartphone ni existía la difusión de las apuestas deportivas. En cuanto a datos más actuales y oficiales, se pueden considerar los emanados del Ministerio de Salud, sin desagregar en rango etáreo, que muestran

[82] El Banco Central dio la voz de alarma la semana pasada, revelando en un comunicado que los brasileños gastaron 20.080 millones de reales (3.695 millones de dólares) sólo en agosto de 2024. https://www.infobae.com/america/mundo/2024/09/30/adiccion-a-las-apuestas-online-en-brasil-sin-barreras-sociales-se-gastaron-usd-3700-millones-en-un-mes-y-aseguran-que-es-peor-que-el-crack/ (Consultado 15.08.25)

[83] Giovana Zamantha Trinidad Guzmán - "Ludopatía infantil y Derechos digitales en el Perú: de los bloqueos a las políticas públicas más eficaces" https://drive.google.com/file/d/1a1eiwZz85glCn4R-93nWSXWKA0VoxHh_/view?usp=drive_link

que el número de personas tratadas por ludopatía en el Sistema Único de Salud (SUS) aumentó de 108 a 1.200 entre 2018 y 2023[84].

Lo cierto es que este escenario se repite en todos los países de la región, y al momento de problematizar y determinar si ciertas situaciones requieren la intervención de políticas públicas, aparece un problema central: el vacío de datos. Lo que lleva a que muchas decisiones se basen más en percepciones subjetivas que en evidencia sólida. En la práctica, las políticas suelen apoyarse en impresiones de expertos o en estudios aislados de organizaciones sociales, los cuales además suelen arrojar resultados dispares y difíciles de conciliar; y suelen legitimarse bajo el amparo de lo que se considera moralmente correcto, sin exigir más.

Como advierte Borotto, esta diversidad de cifras y diagnósticos puede obedecer a intereses políticos (decidir qué mostrar y qué ocultar), pero sobre todo refleja la complejidad misma del fenómeno y la dificultad de producir información que dé cuenta de su carácter multidimensional.

Por citar el ejemplo de *Argentina*:

De acuerdo al informe realizado por UNICEF Argentina y la organización Bienestar Digital[85] durante el segundo semestre del 2024, 8 de cada 10 adolescentes reconoce haber apostado de manera digital o conocer a alguien que lo ha hecho. En el mismo informe declaran tener conocimiento del juego online por la presencia permanente de las marcas de apuestas en Internet (35%), a través de influencers en redes sociales (27%) o la presencia en eventos deportivos (14%). Por su parte, respecto de las motivaciones, el 35% dice haberlo hecho por entretenimiento y diversión, mientras que el 52% sostiene que fue para ganar plata.

Según el informe realizado por Santander Argentina junto a Fundación M/Padres[86] durante el segundo semestre de 2024, 7 de cada 10 adolescentes juega online, pero sólo 2 de cada 10 realiza apuestas digitales con dinero. Según este

[84] Los expertos afirman que Brasil no está preparado para afrontar el crecimiento de la adicción al juego. https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2024/07/31/100176-los-expertos-afirman-que-brasil-no-esta-preparado-para-afrontar-el-crecimiento-de-la-adiccion-al-juego (Consultado 19.08.25)
[85] https://www.unicef.org/argentina/historias/apuestas-online (Consultado 15.08.25)
[86] https://mercado.com.ar/protagonistas/radiografia-de-las-apuestas-adolescentes-online-en-argentina/ (Consultado 15.08.25)

informe, la toma de conocimiento responde a otros factores: la gran mayoría (64%) comenzó a apostar por amigos o conocidos, otro 12% dijo que fue a partir de la publicidad en TV, internet y juegos, un 10%, a partir de redes sociales y otro 8%, por influencers. Por su parte, sobre las motivaciones un 38% dijo que lo hace o hizo por el deseo de experimentar nuevas sensaciones y emociones fuertes, un 31%, con la esperanza de obtener beneficios de dinero rápidos, y otro 21% como una forma de escapar de la rutina o aliviar la tensión. Además, el 70% de las personas encuestadas utiliza billeteras virtuales y el 69% considera que esta herramienta facilitó su participación en apuestas online o juegos de azar.

El informe presentado por el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Defensoría del Pueblo[87] bonaerense durante el segundo semestre de 2024, arroja que el 9.29% de los argentinos apostó alguna vez en estos sitios, y de ese porcentaje, el 12.5% tiene 15 y 24 años; resultando que un poco más de 1 cada 10 adolescentes y jóvenes, realizan apuestas digitales.

De acuerdo al informe presentado por la Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires[88] 1 de cada 4 adolescentes entre 12 y 19 años ha realizado apuestas digitales, además, la participación en apuestas online aumenta a medida que avanzan en su trayectoria escolar, alcanzando un 30% entre los alumnos del último año de secundaria. El 39% no sabe si las plataformas en las que apuestan son legales o no. Entre quienes sí lo saben, el 60% utiliza plataformas oficiales, mientras que el 40% apuesta en sitios ilegales. Casi la mitad (48%) realiza sus apuestas online principalmente desde su casa. En cuanto a las preferencias de juego, los casinos virtuales son los más elegidos (48%), seguidos por las apuestas deportivas (32%). También se observó un fuerte componente social en esta actividad: el 39% prefiere apostar en grupo. Por otro lado, ante la consulta sobre cómo conocieron las plataformas de apuestas online, el 60% manifestó que accedió a través de amigos o conocidos, mientras que solo el 19% lo hizo por influencers. Agrupando las respuestas, el 73% de los jóvenes descubrieron estas plataformas mediante conocidos y solo el 26% a través de influencers o publicidad.

[87] https://drive.google.com/file/d/165JgLjvY-Ag6vvhRfcvkDowEpIIzVvD9/view (Consultado 15.08.25)
[88] file:///Users/marutrione/Desktop/Informe%20apuestas%20on%20line%20en%20adolescentes.pdf (Consultado 15.08.25)

El informe “Apostar no es un juego”[89], la primera investigación a nivel federal (cuya muestra resulta no probabilística) determina que casi la totalidad de los adolescentes y jóvenes escucharon hablar de apuestas online. Lo importante de este estudio es que las respuestas provinieron de las 24 provincias que componen la Argentina y de 360 localidades diferentes del país que van desde ciudades extremas como Ushuaia y La Quiaca; así como desde grandes capitales a zonas rurales, ciudades de desarrollo reciente como Vaca Muerta hasta la comunidad Misión Tapiete, un pueblo originario de Salta. De mismo surge que el 40% de los adolescentes apuesta actualmente o apostó recientemente. Y en promedio, lo hacen por el equivalente a 2 de cada 3 pesos que reciben de sus padres y madres para afrontar gastos cotidianos.

Por su parte, la encuesta “Kids online Argentina”[90] publicada en el año 2025, explica que 24% de niños, niñas y adolescentes han realizado alguna vez una apuesta online, desglosando entre ellos el 13% de niños, niñas y adolescentes entre 12 y 14 años y el 29% entre los 15 y los 17. Al igual que otros estudios marca una preponderancia en la participación de varones sobre mujeres (32% vs. 15% respectivamente) y focaliza una incidencia superior en el nivel socioeconómico medio y alto, respecto del nivel socioeconómico bajo (25%, 23% y 19% también respectivamente). A su vez, sostiene que al menos el 47% conoce sitios de apuestas digitales, al menos el 61% conoce alguien que ha realizado este tipo de apuestas y cerca del 64% han tenido acceso a contenido que promueve “*maneras de ganar plata fácil en internet*”.

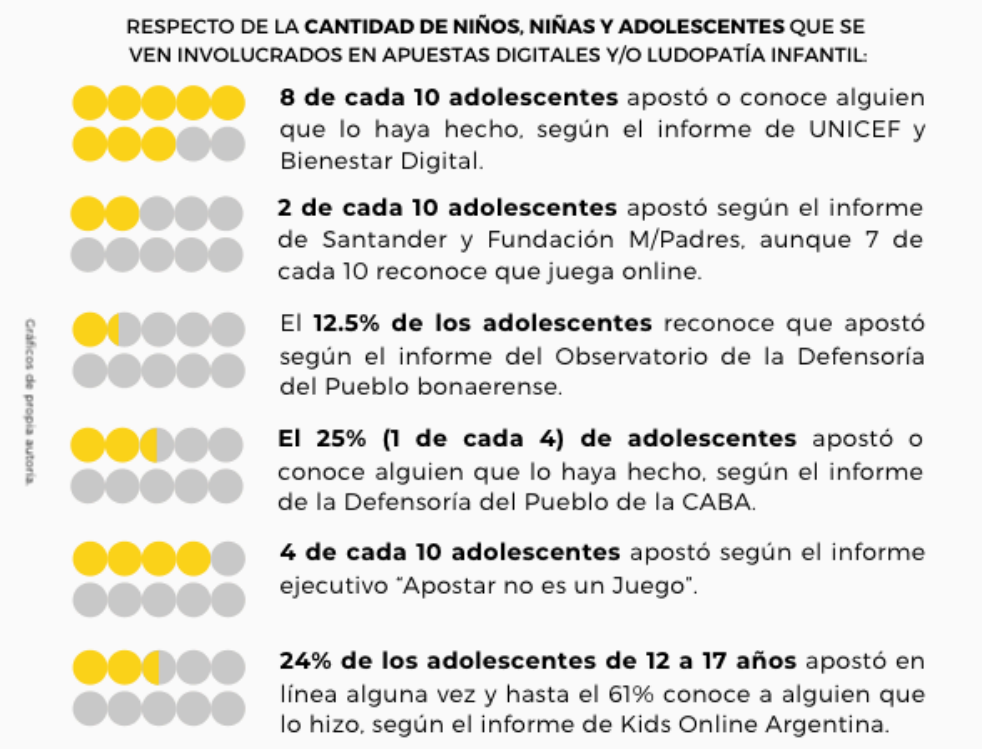
En todos los casos, los estudios tienden a situar la edad de inicio alrededor de los 13 años y pareciera marcarse una tendencia preocupante con tasas de al menos el 10% de niños, niñas y adolescentes envueltos en el fenómeno de las apuestas digitales; **pero ello no deja de ser una proclividad que deviene de distintos estudios con diversa rigurosidad metodológica**.

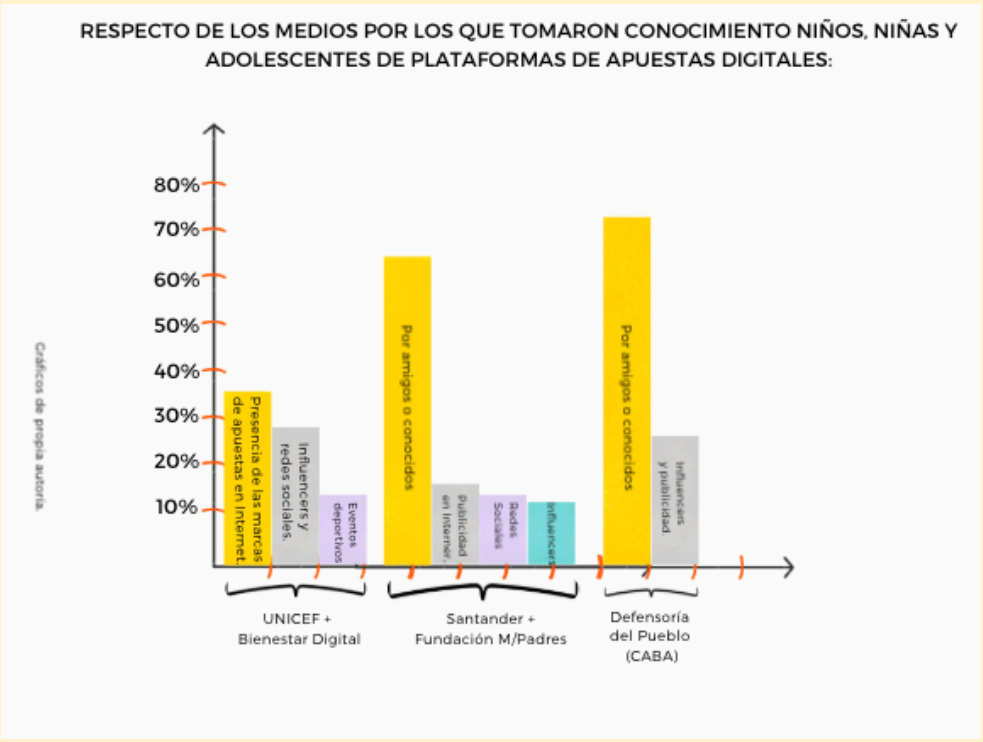
---

[89] https://www.tiempoar.com.ar/wp-content/uploads/2024/09/Informe-Apostar-no-es-un-juego.pdf (Consultado 15.08.25)

[90] https://www.unicef.org/argentina/media/24906/file/Encuesta%20Kids%20Online%20Argentina:%20Resultados%20principales.pdf (Consultado 30.08.25)

A partir de los siguientes gráficos quedarán de manifiesto las contradicciones y diferencias sustanciales de información a las que hago referencia.





Y este, resulta un punto especialmente importante a considerar: sin datos sobre el estado de situación (*¿es el 10% ó el 80%?*), no solo carece de base la decisión de intervenir con políticas públicas, sino que -peor aún- resulta imposible poner en marcha mecanismos de monitoreo, medición y evaluación del, eventual, impacto de ellas. Y a su vez, sin tener en claro los canales de acceso (*¿Son los amigos y conocidos? ¿Cuál es el impacto de la publicidad? ¿Es la manipulación mediante influencers?*) pareciera difícil encontrar medidas que sean de efectividad.

ii. Datos normativos.

En el presente apartado intentaré centrarme en el estado de situación de la regulación de los juegos de azar de carácter virtual, partiendo de la premisa de que no resulta neutra la regulación y que tiene implicancias en el desenvolvimiento de la problemática, tal como puntualizó en nuestra charla Astor Borotto. Para eso analizaré comparativamente la normativa de Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Paraguay, Perú y Uruguay.

Bolivia y Chile no cuentan con legislación referida a las apuestas online. En el primero de los casos la Ley Nº 060, vigente desde 2010, fue diseñada para controlar el juego presencial (casinos, salas de bingo, loterías físicas), pero no contempla explícitamente el juego remoto; en el segundo caso, los juegos de azar están regulados por la ley 19.1995, pero esta solo tiene implicancia sobre los casinos, loterías y apuestas físicas, no aplica para el mercado online. No obstante, durante el transcurso de desarrollo del presente trabajo la Comisión de Hacienda del Senado aprobó en general y por unanimidad el proyecto de ley que busca regular la práctica del juego online, que aguarda la continuidad de su tratamiento.

La República Argentina en términos regulatorios tiene el escenario más complejo, puesto que por su ingeniería constitucional y federal, cada provincia -junto con la Ciudad Autónoma de Buenos Aires- se reservan la potestad de disponer su propia reglamentación respecto de los juegos de azar. En este contexto, según datos de la Asociación de Loterías, Casinos y Quinielas Estatales de la Argentina (ALEA), 20 de las 24 jurisdicciones cuentan con normativa vinculada al juego de

apuestas digital -apuestas deportivas y juegos de azar-, en un proceso que inició la Provincia de Buenos Aires en el año 2018.

A quien se sumaron: la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Catamarca Chaco, Chubut, Córdoba, Corrientes, Entre Ríos, Formosa, Jujuy, La Pampa, La Rioja, Mendoza, Misiones, Neuquén, Río Negro, San Luis, Santa Cruz, Santa Fe, Tucumán; la provincia de San Juan si bien aprobó la regulación actualmente se encuentra con la modalidad de juego online en proceso de habilitación; por su parte las provincias de Salta, Santiago del Estero y Tierra del Fuego no cuentan con marco normativo alguno.

En términos prácticos, operativos y de control, así como en igualdad de derechos para los ciudadanos, esta disparidad implica un inconveniente. Cada regulación establece modalidades disímiles, criterios particulares para las licencias y los recaudos exigidos en algunas localidades no se condicen con los exigidos para otras. Así y todo, el panorama en términos generales presenta criterios homogéneos en cuanto a la habilitación legal de la actividad, así como a la permisividad con la publicidad de la misma son mínimos recaudos legales como el aviso indicativo "*jugar compulsivamente es perjudicial para la salud*".

Uruguay también presenta un sistema híbrido, caracterizado por un monopolio estatal centralizado. El Estado, a través de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, es el único que puede ofrecer y autorizar la explotación de juegos de azar online. La operación de las apuestas está a cargo de un concesionario privado, La Banca y el sitio de apuestas deportivas Supermatch, es el único legal en el país. No obstante ello, existe un proyecto de ley aprobado en el Senado y a la espera del tratamiento en la Cámara de Diputados que busca regular una apertura de la explotación de las apuestas digitales a nuevos actores.

Como consideración particular, la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas posee la facultad de controlar la publicidad vinculada a las apuestas y sostiene la prohibición, con posibilidad de sanción, de difundir toda forma de publicidad de juegos no autorizados dentro del territorio uruguayo. En el ejercicio de estas

atribuciones, la Dirección ha llegado incluso a mantener conflictos con la CONMEBOL.

En otra oportunidad, notificó al Canal 10 debido a que, durante la emisión del programa argentino Gran Hermano, se incluyó una publicidad no tradicional de una casa de apuestas. El canal reaccionó de manera inmediata, eliminando ese segmento de la transmisión en vivo.

Más recientemente, la Dirección notificó también a dos equipos argentinos cuya indumentaria lleva como patrocinadores a casinos online. En estos casos, sin embargo, la propia autoridad reconoció que no podía adoptar medidas concretas ni esperaba una reacción efectiva por parte de los clubes, aclarando que la notificación respondía únicamente a una cuestión de formalidad, a fin de que las instituciones tomarán conocimiento de la normativa vigente en Uruguay[91].

Brasil, que históricamente se había posicionado en contra de la legalidad de los juegos de azar (considerando ilegal en su territorio la presencia de Casinos), en el año 2018 promulgó la Ley N.º 13.576 legalizando las apuestas deportivas de cuota fijas; con modificaciones posteriores estableció la obligatoriedad de que las empresas obtengan autorización del Ministerio de Hacienda, mediante licencias, para operar.

Recientemente, y frente a graves problemas sociales que se detectaban con la injerencia de las apuestas deportivas en el colectivo social, se aprobó en el Senado el Proyecto de Ley 2.985/2023, que requiere la confirmación de la Cámara de Diputados pero que tiene como fin aplicar fuertes restricciones a la publicidad de apuestas de cuotas fijas[92]. Algunas de las cuestiones que busca limitar y que resultan significativas para el presente trabajo son:

[91] Uruguay bloqueó 1500 webs de apuestas y prohibe usar publicidad de casinos al fútbol https://www.r2820.com/noticias/2024/05/26/80934-uruguay-bloqueo-1500-webs-de-apuestas-y-prohibe-usar-publicidad-de-casinos-al-futbol (Consultado 18.09.25)
[92] El Senado de Brasil aprueba restringir la publicidad de apuestas. https://www.gamingintelligence.com/es/legal/68213-senado-brasil-publicidad-apuestas/ (Consultado 18.09.25)

1) La publicidad de apuestas durante la transmisión en vivo de un evento deportivo;

2) Mostrar cuotas dinámicas o probabilidades actualizadas en tiempo real durante la transmisión en vivo;

3) La publicidad en medios impresos;

4) Promocionar contenido fuera del horario permitido, incluso si proviene de los canales oficiales de los operadores de apuestas;

5) Utilizar, en publicidad, la imagen o participación de atletas, exatletas, artistas, comunicadores, influencers, autoridades, miembros de comités técnicos profesionales o cualquier persona, incluso como figurante.

6) La presentación al público de material publicitario que presente las apuestas como socialmente atractivas, como una forma de promover el éxito personal, una alternativa laboral, una solución a problemas financieros, una fuente de ingresos adicionales, una forma de inversión financiera, una garantía o promesa de rentabilidad financiera;

7) El uso de animaciones, dibujos, mascotas, personajes o cualquier recurso audiovisual, incluidos los generados por inteligencia artificial, dirigidos a niños, niñas y jóvenes, directa o subliminalmente;

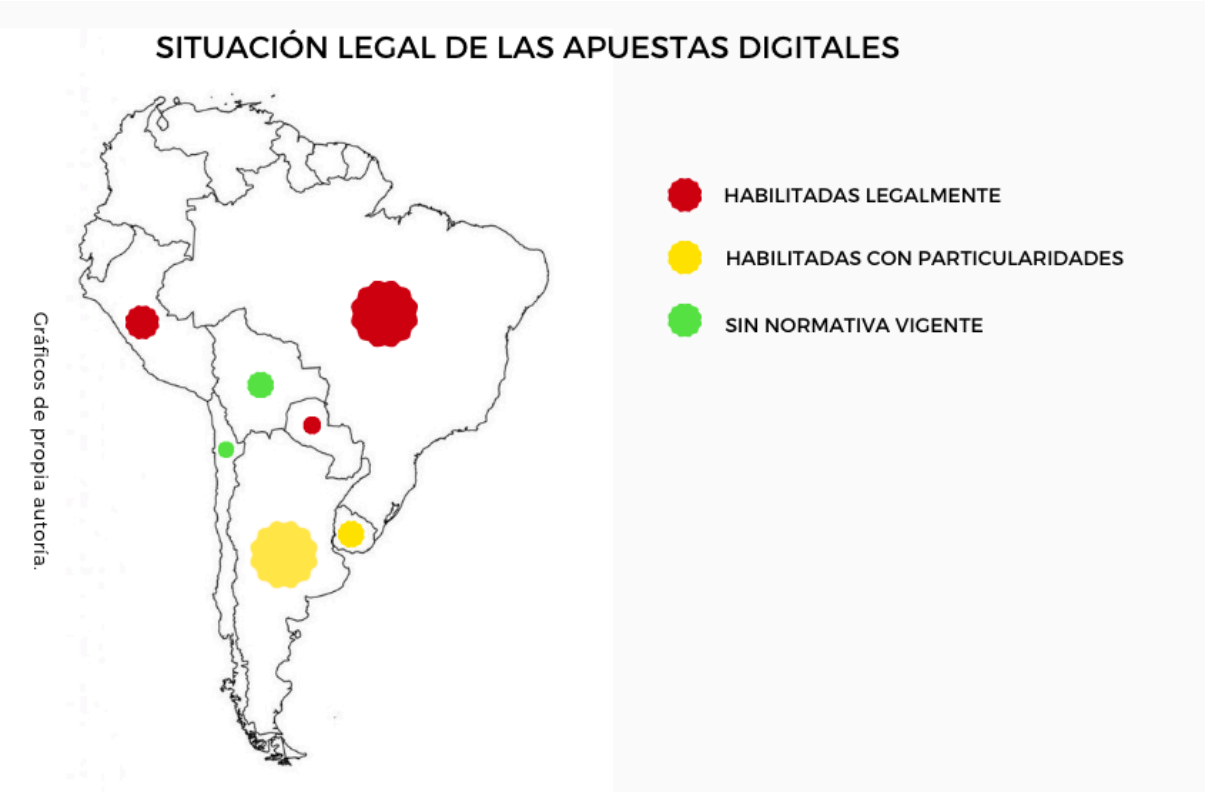
8) El envío de mensajes, llamadas, correspondencia, notificaciones a través de aplicaciones o cualquier otra forma de comunicación sin el consentimiento previo, libre, informado y expreso del destinatario;

En Paraguay se promulgó recientemente la Ley 7438, que modifica y amplía la Ley 1016/97 que establece el régimen jurídico para la explotación de los juegos de azar. A partir de esta nueva legislación, la Comisión Nacional de Juegos de Azar (Conajzar) pasa a depender directamente de la Dirección Nacional de Ingresos Tributarios (DNIT), en lugar del Ministerio de Economía y Finanzas, y se pone fin al monopolio del juego, abriendo la puerta a nuevos actores; asimismo el nuevo marco regula el juego online, por lo que se amplía el abanico de juegos reconocidos y habilitados para la explotación.

Perú, por su parte, también ha regulado el negocio de apuestas digitales y modificado conjuntamente su regulación a los juegos de azar físicos; en el caso de juegos ofrecidos en salas de apuestas deportivas, la ley los limita a aquellos que

versan sobre eventos deportivos, e-sport y juegos de fantasía. En el caso de juegos realizados a través de una computadora personal, laptop, teléfono móvil, Tablet, sólo se podrán ofrecer juegos previamente homologados por el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo.

En lo que respecta a la publicidad y las promociones, solo los operadores con licencia pueden realizar anuncios. Toda publicidad debe incluir advertencias sobre el juego responsable y presentar de forma clara al público los términos y condiciones y en ningún caso se puede dirigir contenido publicitario a menores de edad. También existen restricciones sobre cuándo y dónde pueden aparecer los anuncios de juegos de azar, con limitaciones durante ciertos horarios y en medios populares entre audiencias jóvenes.



Gráficos de propia autoría.

iii. <u>Datos cualitativos. Indicadores y la opinión de expertos sobre la realidad de América Latina en relación a las apuestas digitales en niños, niñas y adolescentes</u>.

Ante la ausencia de datos cuantitativos, este trabajo busca encontrar causas, motivaciones y fundamentaciones en las opiniones expertas que puedan dar cuenta de la realidad social en los territorios que conforman nuestra región. Por

ello, quiero tomarme el espacio de agradecer profundamente a quiénes de forma desinteresada y comprometida, compartieron su tiempo y conocimiento: **Giovana Zamantha Trinidad Guzmán,** abogada por la Universidad Nacional Hermilio Valdizán y asesora legal; **Carolina Martinez Elebi**, Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de Buenos Aires y consultora en tecnología y Derechos Humanos; **Nicole Angel Sanchez Rojas**, Abogada por la Universidad Privada del Valle, Magister en Propiedad Intelectual y Derecho de las nuevas tecnologías por la Universidad Internacional de la Rioja y Project Manager de la fundación Internet Bolivia; **Astor Borotto**, becario doctoral en Sociología de los problemas públicos e investigador del CONICET; **Matías Dodel**, Doctor en Sociología de la sociedad de la información por la Universidad de Haifa y profesor asociado del Departamento de Ciencias Sociales de la Universidad Católica del Uruguay; y **Monica Edith Frade**, abogada por la Universidad Nacional de la Plata, Diputada de la Nación Argentina por la Provincia de Buenos Aires, Presidente de la comisión de prevención de adicciones y control del narcotráfico.

Carolina Martinez Elebi, en su primera apreciación del fenómeno parte de la premisa de considerarlo dentro de un recorrido histórico y enmarcado en un contexto social, político, económico y cultural. Manifiesta que no se trata de una conducta nueva, creada a partir del desarrollo tecnológico, sino que por el contrario se remonta a los tiempos de la sociedad tradicional, entendiendo que se encuentra potenciada por los recursos digitales, pero más aún por el modelo de extractivismo y negocio actual.

Sin embargo, en contra del solucionismo tecnológico, hace hincapié en factores que no se relacionan directamente con el entorno digital como los principales focos en dónde deberíamos centrar la atención al momento de hacer frente a las apuestas online y la ludopatía infantil. Marca una clara ruptura en los roles de los intermediarios, los adultos, en su relación para con los niños y el acompañamiento que de ellos se requiere.

Propone, en esta misma línea encontrar fundamentos en la gestión de las herramientas digitales durante los primeros años de niños, niñas y adolescentes; preguntándose qué es lo que pasa antes de la adolescencia, interiorizando en el

consumo de material audiovisual desde muy temprana edad, así como el acceso a juegos digitales. Encuentra, en este sentido, nuevas señales de alarma, comentando que mediante experiencias recolectadas se empiezan a percibir conductas asociadas a la cotidianidad (y abuso) en el uso de este tipo de tecnología en niños de jardín de infantes.

Consultada sobre si considera que estamos frente a la ebullición de un problema público con tendencias a adicción, hace una diferenciación, no solo entre territorios, sino en implicancias. Por un lado, respecto de la situación de Argentina manifiesta que sí, sobre todo en los grandes centros urbanos; pero encuentra justificativo a tal dirección. Por un lado la mencionada crisis de los intermediarios, con menos tiempo a disposición, potenciado ello por el deterioro del mundo laboral, la inestable y crítica situación económica, así como la inclusión de conversaciones sobre dinero que forman parte de nuestra idiosincrasia; y sostiene que todos estos factores contribuyen a hacer más permeable en niños, niñas y adolescentes el mensaje de "*plata ya*". En una realidad en el que se "*timbea*" desde todos los poderes del Estado, y que gran parte de la ciudadanía lo pone en práctica para esquivar los desmanejos económicos, resulta difícil mantenerlos ajenos a los chicos.

Por otra parte, en Uruguay, dónde la situación económica resulta más estable y dónde existen aún barreras sociales y culturales que resisten los embates del modelo económico actual, no entiende que sea un tema que aparezca con las mismas cualidades; sin por ello descartar que pueda aparecer. Aunque, sostiene, probablemente permee y se expanda desde otro lugar: el del juego y la diversión.

En cuanto a las propuestas que esboza, lo hace desde una concepción que contrapone el control con la autonomía, pregonando por ésta última y negándose a los mecanismos de control *perse.* Considera que de la misma forma que las apuestas se normalizaron socialmente por incidencia de factores diversos, el recurrir a prácticas de control como mecanismos de protección, naturalizará tal situación; y propiciará una generación de adultos que estén acostumbrados a ser controlados, por el Estado o por otros sujetos en mejor posición. Control, que también encuentra en las sociedades endeudadas, no solo por apuestas -aunque también por ellas- sino por factores económicos externos.

Proactivamente incita a que los adultos asuman responsabilidad en la educación e incorporación de las herramientas tecnológicas en la vida de sus hijos, así como alientan a que lo hagan desde una postura crítica; sin embargo, hace énfasis en que el rol preponderante debe ser asumido por los Estados, y deben hacerlo bien informados e imponiendo agenda pública.

Sugiere que éstos se deben posicionar como actor, ingresando al modelo de negocios, propiciando incentivos para la innovación y potenciando el desarrollo de plataformas que logren entusiasmar a los chicos, superando el modelo basado en datos (y dinero); pero además, le asigna un rol en la creación, promoción y fomento de propuestas por fuera del entorno digital, que logren reencauzar las lógicas de juego y entretenimiento.

A su vez, sostiene que la escuela como institución está muy exigida y con poco respaldo, pero aún así es el espacio clave a sostener para alojar estas temáticas y para construir desde la formación ciudadana y la homogeneización de información, niños y jóvenes que puedan relacionarse con la tecnología desde otras lógicas de consumo.

Astor Borotto hace propias algunas consideraciones que van en sentido similar, en virtud de contemplar el fenómenos desde un devenir histórico y de asignarle una multicausalidad como fundamento de origen y resurgimiento. Pone el foco en cuestiones estructurales, como la expansión del mercado del juego de la mano de regulaciones que le dieron mucho más poder a los oferentes, la transformación tecnológica que posibilitó la eliminación de las barreras físicas y la disponibilidad “24/7”, la pandemia COVID-19; pero también en cuestiones de carácter social y participativo, la cultura del juego conformada, las expectativas de los jóvenes que responden a mandatos de la época (en conceptos de éxito, riqueza y dinero rápido), a la construcción de nuevos espacios de socialización y de construcción de masculinidades.

Aún así sostiene que existen formas de abordarlo, siempre que esos avances sean desde lo estructural, condicionando la oferta y haciéndolo desde el

territorio; ello, sin dejar de señalar la complejidad que implica la necesaria coordinación entre muchos niveles de gobierno y actores de la sociedad civil.

Matías Dodel hace referencia a la compleja realidad que atraviesa en la opinión pública la relación de los niños, niñas y adolescentes con la tecnología. Puntualizando que las impresiones no necesariamente son un problema; y que, incluso cuando pueden convertirse en uno, los problemas que se suceden en el entorno digital no son propios de este contexto.

Respecto de la falta de datos que permitan contrastar esas percepciones con la realidad, él manifiesta que existen diversas instituciones que se abocan a la temática pero no una coordinación entre ellas lo que imposibilita abarcar las temáticas como un todo y hace que los estudios de impacto no sean sistemáticos; ello deriva en que las políticas públicas se basen, en numerosas ocasiones, en evidencias anecdóticas.

En contraposición, manifiesta que existe poca evidencia científica acerca de la presencia de adicciones comportamentales vinculadas a los niños, niñas y adolescentes en el entorno digital; indicando que lo que existe es una mala gestión de ese entorno.

Coincide en que el fenómeno no representa en la actualidad un tema determinante para la realidad cotidiana de niños, niñas y adolescentes de Uruguay; encontrando algunos factores que pudieran justificar esta situación: acceso a medios electrónicos no tan masificado y prohibición de publicidad de apuestas digitales, puntualizando el efecto que este tipo de auspicios tienen en los clubes de fútbol de Argentina.

Consultado sobre los puntos neurálgicos sobre los que tomar acción a fin de preservar el bienestar psicofísicos de los chicos, se decanta por dos caminos que debieran retroalimentarse, aunque no lo ve realizable en la actualidad. Por un lado, la inclusión en las currículas escolares de ciudadanía digital y por otro la cooperación entre los Estados -en carácter particular y regional- y ligas deportivas

(menciona a la FIFA y CONMEBOL) para erradicar la publicidad; factor al que le asigna un fuerte rol.

Por último, consultado sobre los mecanismos de bloqueo y su ponderación en relación a la presunta vulneración de Derechos Humanos y Derechos Digitales, sostiene que "*no está bueno, pero no es tan terrible*" en caso de existir una violación a la ley; sin embargo en contundente al remarcar que ello no soluciona el problema.

Giovana Zamantha Trinidad Guzmán, pone de manifiesto la realidad de Perú, comenta que el 86 % de niños, niñas y adolescentes peruanos entre 12 y 17 años acceden a Internet vía celular y que en consecuencia, los niveles de alfabetización digital en adolescentes son elevados y el acceso a smartphones se ha generalizado, este aspecto amplía la exposición a juegos online y apuestas en línea en cualquier momento y lugar.

Además manifiesta que los anuncios de casas de apuestas se han incrementado en transmisiones deportivas, muchas de ellas consumidas por niños, niñas y adolescentes; cuya supervisión parental resulta limitada, lo que sumado a la percepción cultural de que las apuestas son una actividad recreativa, reduce la capacidad de las familias de detectar conductas de riesgo tempranas.

Encuentra en el diagnóstico peruano una paradoja: por un lado, existe un marco normativo actualizado que regula las apuestas en línea y protege a los chicos en entornos digitales; y por otro, la falta de fiscalización efectiva, la fragmentación institucional y la ausencia de políticas preventivas específicas generan un escenario donde la ludopatía infantil puede expandirse.

Por eso propone que la ludopatía infantil debe ser comprendida y atendida como un problema de salud pública, y no únicamente como un asunto de regulación del juego o de control tecnológico. Ello exige diseñar estrategias integrales de prevención, detección temprana y tratamiento accesible, con especial énfasis en niños, niñas y adolescentes y sus familias.

Sugiere asimismo que el MINSA y EsSalud pueden liderar este proceso mediante la creación de protocolos de tamizaje en escuelas y centros de salud, así como integrando la problemática de la ludopatía digital dentro de los programas de salud mental comunitaria; y que este enfoque permitiría abordar la adicción al juego en línea de manera similar a otras adicciones conductuales, con un componente preventivo y de intervención temprana.

Nicole Angel Sanchez Rojas por su parte, manifiesta que el fenómeno de apuestas digitales no se encuentra tan extendido en Bolivia, y que no reemplaza las prácticas tradicionales. Además explica el atraso normativo, explicando que ni siquiera cuentan con ley de protección de datos personales; por lo que el estado de situación legislativo de las apuestas digitales no implica ninguna urgencia pública.

Por otro lado, fundado en motivos económicos -la fuerte crisis que atraviesa el país y la intervención en el mercado de cambios- encuentra una expansión de las operaciones financieras mediante monedas digitales y activos cotizantes. En ese sentido, entiende que la luz de alerta debe venir desde ese ámbito en cuanto a lo permeable que pueden resultar los niños, niñas y adolescentes a ofertas de operaciones financieras o de criptomonedas con exponencial rentabilidad.

Como se puede ver la mayoría de los especialistas consultados coinciden en que las apuestas digitales y la ludopatía infantil no pueden explicarse únicamente desde el entorno tecnológico. Si bien reconocen que los recursos digitales potencian la accesibilidad, la inmediatez y la masificación del fenómeno, advierten que los factores más determinantes provienen de contextos sociales, económicos y culturales más amplios. Entre ellos destacan la crisis de los intermediarios adultos en el acompañamiento cotidiano, el deterioro del mundo laboral, la precariedad económica, la normalización social del “dinero fácil” y la incidencia de la publicidad masiva en ámbitos deportivos y culturales. Estos elementos, más que la mera existencia de plataformas digitales, generan las condiciones de vulnerabilidad que habilitan el ingreso temprano de niños, niñas y adolescentes al circuito de las apuestas.

iv. ¿Estamos frente a un nuevo problema social?

Frente al crecimiento de las apuestas digitales y la aparición de casos de ludopatía infantil, se podría tender a afirmar que estamos ante un nuevo problema social. La irrupción de las plataformas, el acceso irrestricto a dispositivos móviles y la capacidad de los algoritmos para personalizar estímulos parecen configurar un escenario inédito que interpela a las familias, a las escuelas y a los Estados. Sin embargo, un análisis detenido permite matizar esta percepción. Lo que emerge no es tanto un fenómeno nuevo, sino la actualización de una problemática bajo los códigos y herramientas de la sociedad de la información.

Las apuestas y la ludopatía forman parte de una larga tradición en nuestras sociedades. Casinos, loterías, y quinielas han acompañado históricamente la vida cotidiana, muchas veces naturalizadas como prácticas culturales o recreativas. Lo que ha cambiado no es la existencia del problema, sino la forma en que se lo experimenta y percibe.

Antes, la ludopatía era vista como un problema de adultos, casi exclusivamente asociado al mundo físico de bares, clubes o salones de juego. Hoy, en cambio, el foco se ha desplazado hacia su impacto en niños, niñas y adolescentes, y a la cotidianidad. Este corrimiento de perspectiva es lo que transforma el fenómeno en un “nuevo problema social”: no por su esencia, sino por el prisma con el que se lo observa y la sensibilidad colectiva que despierta.

Ahora bien, reducir esta problemática a un asunto de “adicciones comportamentales” constituye un riesgo enorme. Esa mirada, heredera de la tradición medicalizante, tiende a patologizar las conductas de los niños y adolescentes, invisibilizando las condiciones estructurales que fundamentan y sostienen el fenómeno. En lugar de ver el problema en su multicausalidad (factores económicos, sociales, culturales y familiares que se expresan en lo digital) se lo aborda como si fuera una simple consecuencia de la existencia de aplicaciones o sitios web.

Esta simplificación conduce a respuestas igualmente reduccionistas: bloqueos, prohibiciones, filtros. Medidas que, como se ha señalado, resultan

ineficaces y hasta contraproducentes, porque trasladan el problema a circuitos menos visibles y dejan intactas las lógicas económicas y sociales que lo alimentan.

Desde esta perspectiva, lo nuevo no está en la ludopatía, sino en la forma en que los entornos digitales convierten a los menores en objetos de explotación y vulneración de derechos.

En conclusión, más que frente a un nuevo problema social, estamos ante una vieja problemática que se expresa hoy con nuevas herramientas y que exige ser comprendida en toda su complejidad; o en todo caso, el nuevo problema social no es la ludopatía en sí. Y al poner el foco únicamente en la adicción o en la conducta individual, se pierde de vista el fenómeno estructural: un ecosistema que mercantiliza la atención y los datos de los usuarios más jóvenes, transformando su tiempo, sus hábitos y hasta su identidad en mercancía. El verdadero problema social, entonces, no es el juego en sí mismo, sino la manera en que se ha articulado con las lógicas económicas de la era digital, dejando a niños, niñas y adolescentes especialmente expuestos.

Las respuestas desde las políticas públicas.

i. Propuestas legislativas.

En Argentina, en el año 2024 se dio media sanción en la Cámara de Diputados a un proyecto de ley de “Prevención de Ludopatía y Regulación de Juegos de Azar y Apuestas en línea”. Actualmente se encuentra a la espera del trámite correspondiente en el Senado de la Nación.

Atento al marco normativo de nuestro país, y emanar en este caso de un órgano nacional, debió cuidar la órbita de injerencia y encararse desde la óptica de la salud pública.

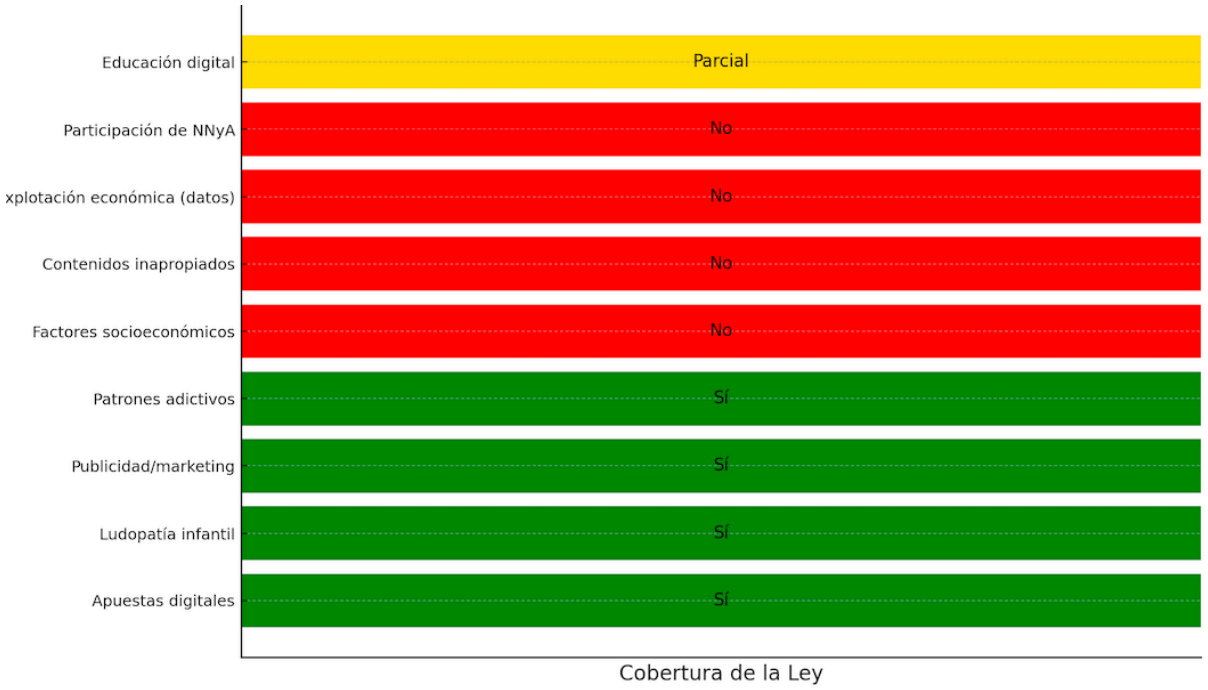
La Diputada Mónica Frade, Presidenta del plenario de Comisiones que le dieron tratamiento, me trasmitió algunas de sus preocupaciónes, las que la llevaron a impulsar el debate; pero más significativo aún, hizo referencia a los aportes que realizaron los numerosos expertos, pero también adolescentes y familiares que participaron del proceso.

Y en razón de esas exposiciones, se mostró satisfecha con el resultado final, destacando como puntos más importantes la prohibición total de las apuestas en medios tradicionales de comunicación; y lamentando que el ámbito digital deberá quedar pendiente de una futura reglamentación. Sin embargo, destaca que se puso el tema en discusión.

Además, desarrolló sobre las concesiones que se realizaron para alcanzar un consenso: desde posiciones que pretendía la prohibición de todo tipo de instrumento financiero (incluyendo las billeteras digitales) para menores de 18 años, hasta posiciones absolutamente reacia a cualquier regulación.

Puntualizó que ve los mecanismos de bloqueo de sitios que prevé la norma más por su función de concientización y reaseguro, que por su función de erradicación; y defiende como un logro la imposición de mecanismos de verificación de edad para los sitios que operen legalmente en el territorio.

A continuación, se podrá observar en un gráfico reducido, sobre la multiplicidad de temas y factores que se han ido desarrollando, sobre cuales incidirá directamente el proyecto de regulación y sobre cuáles no.



ii. Verificación de edad.

Una de las herramientas de mitigación que se proponen con mayor asiduidad no sólo desde las políticas públicas sino también desde las recomendaciones de expertos, es la implementación de sistemas de verificación de edad para acceder a contenido etiquetado como inadecuado con estándares de riesgos elevados, como resultan ser las plataformas de apuestas online.

La diputada Mónica Frade, en oportunidad de explicarme los detalles del proyecto legislativo de la República Argentina que cuenta con media sanción de la Cámara de Diputados, defendió la aplicación de estas herramientas mediante la utilización del servicio API-Renaper[93]; considerando que representaba una mejora en relación a la típica casilla de verificación de edad que opera en la mayoría de los sitios y que además, frente al flagelo estructural de la gestión de datos personales,

[93] Los Servicios de Validación de Identidad del Renaper permiten a las empresas y organismos otorgar productos o servicios que requieren validar identidad de forma remota, llegando de manera fácil y segura a más personas.

podía funcionar como mecanismo para ralentizar el avance del nuevo flagelo de las apuestas por parte de niños, niñas y adolescentes, apuntando dentro de las posibilidades a priorizar el "*mal menor*".

Sin embargo no debiera ser considerado sin evaluar su interrelación con los datos personales, el derecho al anonimato, y el creciente poder de monitoreo y vigilancia, bajo pena de caer en una inconsistencia tal como la ley de Luisiana de 2023[94] que exige la presentación de documentación respaldatoria o en verdaderos engendros normativos que terminan sin garantizar ni la privacidad ni la seguridad como la política propiciada por España[95].

En nuestra conversación con Carolina Martinez Elebi, ella puntualizó sus preocupaciones por la utilización de estos mecanismos, señalando no solo sus dudas respecto al resguardo de los datos personales entregados (copia de documentos con datos sensibles incorporados), sino y principalmente por los antecedentes históricos y recientes de nuestra región en cuanto al ejercicio abusivo del poder del Estado mediante persecuciones ideológicas en razón de los datos previamente recabados respecto al comportamiento individual de los ciudadanos.

Dentro de su manifestación de preocupación se destacó la defensa de valores y derechos como la libertad y el anonimato; y marcó el contraste evidente entre los mecanismos de verificación de edad y la garantía de otros Derechos Humanos tanto para los niños, niñas y adolescentes como para el resto de la población.

Lo cierto es que una nueva oleada de leyes de protección de la infancia, a nivel regional y sobre todo mundial, está forzando un profundo cambio que podría normalizar rigurosos controles de edad en toda la web. Algunas de las medidas están diseñadas específicamente para bloquear el acceso de los menores a material para adultos, mientras que otras pretenden impedir que los niños utilicen plataformas de medios sociales o accedan a contenidos nocivos; pero aunque

[94] https://www.npr.org/2023/01/08/1147762020/louisianas-new-porn-law-carries-user-privacy-risks (Consultado el 25/03/25).
[95] https://www.aepd.es/guias/faq-pruebas-concepto-verificacion-edad.pdf (Consultado el 25/03/25).

pueden ser bienintencionadas, introducen una serie de problemas que pueden implicar ir en detrimento de los Derechos Humanos y los Derechos Digitales.

"*La verificación de la edad impide a la gente acceder de forma anónima a la información en línea*", afirma Riana Pfefferkorn, investigadora de políticas de la Universidad de Stanford. "*Eso incluye información a la que los adultos tienen todo el derecho a acceder pero que no quieren que nadie sepa que están consumiendo (como pornografía), así como información a la que los niños quieren acceder pero que por razones políticas se considera inapropiada para ellos, como información precisa sobre sexo, salud reproductiva y contenido LGBTQI+*".[96]

Por su parte, Lisa Given, profesora de ciencias de la información en la Universidad RMIT de Australia, explica que "*Si la gente opta por no conectarse [a los motores de búsqueda] para evitar los controles de garantía de edad, esto podría tener un amplio impacto en las formas racionalizadas e integradas en que la gente busca información en línea*. *También afectará al nivel de privacidad que la gente espera de poder buscar libremente en internet, lo que puede cambiar cómo y dónde buscan información*".

En detrimento de estas medidas también hay que señalar que su eficacia resulta, en muchos casos, limitada. Aun cuando se imponen, suelen ser mecanismos relativamente fáciles de eludir. En el mejor de los escenarios, los usuarios recurren a VPNs o directamente acceden a sitios alojados fuera del alcance de la regulación. En cuanto a la protección de niños, niñas y adolescentes, la posibilidad de franquearlas es aún mayor: en numerosos hogares, un menor puede ingresar sin problemas a un dispositivo perteneciente a sus padres. Así, salvo que se exigiera una verificación de edad en cada inicio de sesión, el acceso a contenidos restringidos por edad a través de dispositivos adultos sigue siendo un camino sencillo, posible y frecuente para ellos.

El punto más crítico radica en que, si bien estas medidas buscan mantener a los menores alejados de contenidos nocivos, su escasa eficacia práctica las

[96]Bienvenidos a la era de Internet con verificación de edad. https://es.wired.com/articulos/bienvenidos-a-la-era-de-internet-con-verificacion-de-edad (Consultado 18.09.25)

convierte en una falsa sensación de seguridad para adultos, padres y la sociedad en general, bajo la idea de que “algo se está haciendo”. En realidad, no pasan de ser una ilusión que termina dejando a niños, niñas y adolescentes expuestos y con sus derechos vulnerados. Ello revela que el verdadero problema no se limita al acceso a plataformas de apuestas, sino que responde a cuestiones más profundas y estructurales vinculadas al contexto económico, social, cultural pero también a la lógica del entorno digital y a la ausencia de mecanismos de protección efectivos.

En este sentido, como contrapartida, vale la pena considerar sistemas de verificación que sean más seguros -en términos de seguridad de la información- y resguarden la identidad de los usuarios; un ejemplo de ello, perfectible por cierto, resulta el modelo de verificación implementado por Estonia[97]. Una alternativa similar sugirió Matias Dodel, apuntando a la tecnología Blockchain como posibilitadora de validación etaria y reductora de transferencia de datos, trazabilidad y monitoreo.

iii. Bloqueo de sitios.

Otra de las herramientas que aparece rápidamente como respuesta por parte de los Estados es la del bloqueo o restricción de sitios y servicios digitales. Basta ver algunas imágenes de noticias para advertir que no solo se llevan adelante sino que se publicitan como un verdadero enfrentamiento y combate a los flagelos propiciados (únicamente) por los gigantes tecnológicos en perjuicio de los niños, niñas y adolescentes. Esta visión reduccionista les da a los políticos el potencial de ser noticia por oponerse a la violencia, ser un defensor de los niños y ser duros con una industria regulada, pero en efectos prácticos y positivos, genera muy poco[98].

En Uruguay la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas lleva bloqueadas más de 1.500 páginas, según dice el director Ricardo Berois. Y aclara que el trabajo es continuo: hay un equipo enfocado en eso y además se reciben denuncias anónimas, que ayudan a una detección temprana.

[97] https://medium.com/sidewalk-talk/how-estonia-became-a-global-model-for-e-government-c12e5002d818 (Consultado el 25/03/25).

[98] Orben A. The Sisyphean Cycle of Technology Panics. Perspect Psychol Sci. 2020 Sep;15(5):1143-1157. doi: 10.1177/1745691620919372. Epub 2020 Jun 30. PMID: 32603635; PMCID: PMC7477771.

En Paraguay la Comisión Nacional de Juegos de Azar de Paraguay (Conajzar), haciendo uso de sus facultades legales, informó que ha ordenado el bloqueo y la baja de páginas web sin autorización que sirvan para la explotación, operación, venta, pago, publicidad o comercialización de juegos de azar online, así como todas sus variantes (.net, org, info, biz, us).

En Argentina, en marzo de 2025 la Justicia porteña ordenó un bloqueo masivo que incluyó a 72 plataformas ilegales de juegos de apuestas online; en septiembre del año anterior se había ordenado el bloqueo de otras 237 páginas del mismo tipo. En total, entre 2024 y lo que va de 2025, ya se ordenó por parte de la Ciudad de Buenos Aires el bloqueo de más de 330 sitios de apuestas clandestinas online. Además se bloquearon más de 1.600 perfiles de redes sociales y publicidades[99]. Por su parte con el mismo objetivo de prevenir y combatir la ludopatía infantil, el Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM), que depende de la Jefatura de Gabinete de la Nación, ya facilitó en lo que va del año el bloqueo de más de mil páginas web de apuestas online ilegales..

Los números se incrementan y los titulares se repiten; sin embargo resulta ineficaz. Carolina Martinez Elebi hace referencia a la experiencia que deberíamos haber receptado de los procesos vinculados a la Propiedad Intelectual y el bloqueo de sitios, pero además explica que es una medida en la que “queda corta” la comprensión de Internet, el entorno digital y el movimiento social de las comunidades que lo conforman.

Nuevamente, no solo se tornan operativamente deficientes, brindando una falsa sensación de seguridad y permitiendo “demostrar” que la política pública se está ocupando de una preocupación social; sin embargo, tienen un trasfondo mucho más peligroso. Por un lado, como se viene diciendo, atentan contra el ejercicio y la garantía de los Derechos Humanos y los Derechos Digitales, incluso favoreciendo la concentración de poder por parte de los Estados; por otro tienen el potencial de operar directamente como herramienta de censura y limitación de la

[99] La Justicia porteña bloqueó más de 70 plataformas de apuestas ilegales. https://www.infobae.com/sociedad/policiales/2025/03/28/la-justicia-bloqueo-mas-de-70-plataformas-de-apuestas-ilegales/ (Consultado 18.09.25)

autodeterminación; y finalmente atentan contra la integridad del sistema digital y la neutralidad de la red.

Se puede constatar un interesante informe de LACNIC, dónde se describe que existen distintas técnicas de cómo se pueden realizar los bloqueos, ya sea basados en el protocolo y en la dirección IP, inspección profunda de paquetes (Deep Packet Inspection), en vínculos URL, en plataformas de búsquedas o basado en DNS, etc; sin embargo, en cada caso, ello puede conllevar a acciones que afecten otros servicios o usuarios de manera local y/o regional[100].

Me permito copiar parte del mencionado informe, que desde lo técnico, brinda una referencia de fácil comprensión sobre el complejo proceso que implica el bloqueo de sitios, y además detalla algunas consecuencias no deseadas:

"*Para bloquear un sitio web comúnmente se piensa que es posible hacerlo por su nombre (de dominio), por su dirección numérica (dirección IP) o bien por una combinación de ambos (dominio y dirección IP relacionados). La realidad es significativamente más compleja, ya que un sitio o página web se compone de múltiples objetos, muchos de los cuales pueden responder a diferentes nombres de dominio y/o estar alojados en diferentes direcciones IP.*

De la misma manera que un sitio web puede estar compuesto por múltiples objetos alojados en diferentes direcciones IP, también existe la situación inversa, es decir, direcciones IP que individualmente hospedan múltiples sitios web. Es el caso principalmente de las compañías conocidas como "Proveedores de Hosting" y las "Redes de Distribución de Contenido" (CDN por sus siglas en inglés). En estos casos, bloquear una dirección IP de un Proveedor de Hosting o una CDN puede implicar el bloqueo de cientos o miles de sitios web que nada tienen que ver con el objetivo inicial.

Además cuando se intenta bloquear un sitio a través de la dirección IP, esto puede traer como consecuencia el bloqueo inadvertido de cientos o miles de sitios

[100] Consecuencias inesperadas del bloqueo de sitios en Internet. https://www.lacnic.net/4137/1/lacnic/consecuencias-inesperadas-del-bloqueo-de-sitios-en-internet (Consultado 18.09.25)

web no relacionados al sitio que se quiere bloquear, lo cual puede entrar en conflicto con preceptos constitucionales o leyes de mayor rango que promueven la protección de la libertad de expresión y derecho a la información.

Asimismo, hay que tener en cuenta que las redes no necesariamente obedecen a jurisdicciones concretas. Por lo que el bloqueo que se ordene a un operador puede no aplicar a todo el territorio que se pretende (en el mejor de los casos) o bien exceder el territorio al que está orientado el bloqueo, dejando sin la posibilidad de ver a dicho sitio a miles de usuarios de Internet que tienen el derecho de accesarlo."[101]

Y concluye haciendo una mención no solo a la ineficacia de los bloqueos, justificándolo, sino que también ejemplifica claramente lo perjudicial que resulta para la integridad de la red: "*Mención aparte merece el nivel de efectividad que el bloqueo de sitios podría tener (...) Irónicamente, a la mayoría de las organizaciones que de manera legítima mantienen sus sitios web les podría tomar días recuperarse de un bloqueo, pero son precisamente aquellas organizaciones que están en constante litigio ante tribunales por supuestas infracciones a propiedad intelectual u otras conductas delictivas las que están mejor preparadas para que en cuestión de horas (o minutos en algunos casos) se recuperen de estos bloqueos. Además, una vez que han sido objeto del bloqueo de sus direcciones IP o de sus dominios principales, fácilmente pueden mudarse a otro centro de datos o a otro proveedor en otra jurisdicción y/o obtener en cuestión de minutos otro nombre alojado en una dirección IP diferente, dejando sin efecto el bloqueo original de su sitio. Sin embargo, probablemente generen una estela de efectos colaterales inadvertidos a entidades legítimas en todo Internet por una instrucción o ejecución del bloqueo sin la pericia adecuada".*

En este sentido es propicio mencionar que los bloqueos y restricciones en Internet se oponen a dos aspectos esenciales relacionados con la propia naturaleza de la red: el modelo de múltiples partes interesadas y el diseño arquitectonico

[101] Consecuencias inesperadas del bloqueo de sitios en Internet. https://www.lacnic.net/4137/1/lacnic/consecuencias-inesperadas-del-bloqueo-de-sitios-en-internet (Consultado 18.09.25)

abierto[102]; propiciando de este modo una fragmentación de la red en múltiples redes nacionales bajo el control de sus respectivos gobiernos. "*Nos encaminamos hacia la balcanización de Internet*", afirma Harry Halpin, profesor de la universidad belga de investigación KU Leuven. "*Y esto perjudicará a Internet como espacio de comunicación universal e intercambio de información, que ha salvado la vida de muchas personas. Creo que sigue siendo algo por lo que vale la pena luchar", agrega*.

En definitiva, los bloqueos y restricciones a sitios web pueden tener un efecto inmediato y mediático, pero difícilmente constituyen una solución real al problema de las apuestas online y la ludopatía infantil. La experiencia internacional muestra que estas medidas no solo resultan fácilmente eludibles mediante el uso de herramientas tecnológicas accesibles, sino que también tienden a desplazar la actividad hacia nuevos dominios, replicando un ciclo interminable de bloqueos y reaperturas. Así, más que un mecanismo de protección eficaz, se convierten en un recurso político simbólico que busca demostrar acción frente a la demanda social, sin alterar sustancialmente las condiciones estructurales que alimentan el problema.

Aún más preocupante es que estos bloqueos pueden derivar en consecuencias graves para los derechos digitales y la integridad de la red. Al restringir el acceso de manera indiscriminada o desproporcionada, se pone en riesgo la libertad de expresión, el derecho a la información y la neutralidad de Internet, abriendo la puerta a prácticas de censura que exceden los objetivos iniciales. Lejos de representar un camino sostenible, estas medidas evidencian la necesidad de políticas públicas integrales que combinen educación digital, fortalecimiento de la regulación específica del sector, mecanismos de verificación de edad más eficaces y estrategias de acompañamiento familiar y comunitario, en lugar de recurrir a soluciones superficiales que sacrifican garantías fundamentales.

iv. Otras consideraciones para elaborar políticas públicas.

[102] Vargas-Leon, Patricia, Political Factors that Enable an Internet Kill Switch in Democratic and Non-Democratic Regimes (December 21, 2020). TPRC48: The 48th Research Conference on Communication, Information and Internet Policy, Available at SSRN: https://ssrn.com/abstract=3753076 or http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3753076

La discusión sobre políticas públicas vinculadas al entorno digital y la protección de niños, niñas y adolescentes no se agota en las medidas de control directo. Existen otras cuestiones de igual relevancia que merecen atención, pues condicionan tanto la eficacia de las regulaciones como su legitimidad social. Son factores que, aunque menos visibles, determinan la capacidad real de los Estados para ofrecer respuestas sostenibles, justas y adaptadas a la complejidad de los entornos digitales desde una concepción de Derechos Humanos.

Abrir la mirada hacia estas dimensiones implica reconocer que las soluciones no pueden descansar únicamente en prohibiciones o controles automáticos. También exige atender a los marcos culturales, tecnológicos y sociales en los que esas normas se insertan, así como a las tensiones que generan en términos de derechos y libertades. Solo al contemplar estas variables adicionales será posible diseñar políticas públicas más equilibradas, que no se queden en la apariencia de protección, sino que fortalezcan de manera concreta las capacidades de cuidado y prevención en la sociedad digital.

1) Uso sostenible de la tecnología.

Si se piensa en diagramar, consensuar y sobre todo aplicar políticas públicas y de regulación, en cualquier ámbito pero más aún en lo referente a niños, niñas y adolescentes, resultan igualmente insoslayables dos consideraciones previas: a) la utopía que significa pretender “proteger todo”; y b) la dicotomía inherente a las tecnologías de información y comunicación, que comprende su capacidad para ofrecer grandes beneficios, como el acceso a la información, la educación y el desarrollo personal, mientras al mismo tiempo presenta riesgos significativos en su exposición.

Los fenómenos como apuestas digitales y la ludopatía infantil, se encuentran enmarcados dentro del ámbito del entorno digital y, a diferencia de otras sustancias adictivas, la tecnología no solo está aceptada, sino que es esencial para la vida cotidiana. Prescindir de su uso no solo implica pérdidas significativas a nivel personal y profesional, sino que nos podría excluir de la vida social, y ello resultaría un detrimento ampliamente significativo para los niños; por lo cuál, es importante considerar que los mecanismos de regulación, deben partir desde una concepción

integral (y de la integralidad del ecosistema) abogando por educar en el uso sostenible de la misma, y en cada una de sus aplicaciones. El desafío es tratar, por sobre todas las cosas, de fomentar la construcción de relaciones más sanas con el entorno digital, educándonos para manejarlo de manera responsable y equilibrada.

A su vez, debemos tener en consideración que las decisiones que tomemos hoy en torno a la regulación de las tecnologías de la información y comunicación en general y de las apuestas digitales en particular, no solo moldearán el futuro digital de nuestros niños y adolescentes, sino que también tendrán el potencial de definir la naturaleza de nuestras democracias y la sociedad en la que queremos vivir.

2) Mitigación de riesgos. Enfoque interrelacionado.

En este apartado me centraré, ponderando la relatividad de los Derechos y haciendo foco en el interés superior del niño, en sugerir la implementación de mecanismos de evaluación que permitan estudiar la lesividad de las medidas escogidas en relación a los Derechos Humanos, los Derechos Digitales y/o el colectivo de derechos y ciudadanos.

Independientemente del método que se escoja, resultará útil tener presentes criterios homogéneos de selección que respondan a preguntas concretas: a) cuáles son los problemas; b) cuál es su posible impacto; c) cuáles son los métodos de mitigación o eliminación; d) cuáles son los costos presuntos de su aplicación -en términos económicos y sociales-; e) qué mecanismos menos lesivos de otros derechos podrían implementarse; f) cuáles son las situaciones que no admitirán prerrogativas.

Parte esencial de poner en marcha nuestro sistema 2, en cuanto lo deliberativo y analítico, radica en comenzar con un mapeo de riesgos; y recién una vez establecidos, valiéndonos de evidencia empírica e interdisciplinaria, comenzar a evaluar el posible camino de acción. Puesto que sin determinación y ponderación de riesgos, probablemente caigamos presos de nuestro propio sesgo de confirmación.

Mencionado ello y como invitación a profundizar: en innumerables trabajos que me anteceden, así como de la información que se ha recabado por parte de los

propios niños, niñas y adolescentes y de sus familiares[103], surge en relación a los entornos digitales una serie de riesgos generales, algunos de los cuales se amplifican con la irrupción de la IA, la IAGEN y -prontamente- la neurotecnología; y además, a partir de estas nuevas herramientas, aparecen nuevos focos dónde centrar nuestra atención.

Por citar algunos generales, con graves incidencias es el desarrollo presente pero también con potencialidad de condicionar su futuro e identidad digital: a) vulneración de su dignidad, a la integridad psicofísica, a la vida privada e intimidad familiar, a la imagen; b) riesgos de privacidad y datos personales; c) exposición a contenido inapropiado; d) publicidad engañosa y perjudicial; e) ciberacoso y violencia digital; f) grooming; g) adicciones de comportamiento, entre otros.

Es obvio que, en un análisis descontextualizado, cada una de estas hipotéticas posibilidades pareciera reclamarnos intervenir con urgencia y sin cavilaciones para sortearlas; más aún, cuando los sujetos protegidos son NNyA. Sin embargo, para evitar que el camino al infierno esté plagado de buenas intenciones, debemos considerar las tecnologías de la información, la interrelación de Derechos, las ventajas y los perjuicios como un todo.

3) Fenómeno de descentralización, transnacionalización y blanco móvil.

Por último, es importante sopesar como características propias del “mundo digital”, los fenómenos de descentralización y de blanco móvil. En el primer sentido, observando la obvia tendencia de globalización e integración de economías, sociedades y conocimientos y la consecuente orientación hacia la transnacionalidad de recursos y jurisdicciones; y de las implicancias transnacionales de las decisiones arribadas en cada uno de nuestros Estados.

Y en segundo término, entendiendo las limitaciones técnicas para definir el ámbito de aplicación que, eventualmente, tendrán las políticas públicas destinadas a

[103] En distintos trabajos de investigación y con distintas metodologías aplicadas. Ver anexo.

afrontar problemas de índole digital, exigiéndonos ser lo suficientemente abarcativos respetando la proporcionalidad y a su vez, prever los avances tecnológicos y de metodologías, para lograr perdurar su efectividad.

Revisión crítica.

Las medidas restrictivas han sido, históricamente, la primera respuesta frente a la irrupción de cualquier fenómeno digital que despierta alarma social. Frente a la radio en los años treinta, la televisión en los sesenta, los videojuegos en los noventa y las redes sociales en la última década, la reacción inmediata fue prohibir, bloquear, limitar. En el caso de las apuestas digitales y la ludopatía infantil, se repite la misma lógica: la idea de que cerrar sitios, filtrar contenidos o vedar el acceso resolverá un problema cuya raíz es mucho más profunda. La hipótesis de este trabajo, que advierte sobre el carácter peligroso e ineficaz de las medidas restrictivas, se confirma al revisar tanto la experiencia histórica como los riesgos que tales mecanismos entrañan en el presente.

El primer argumento contra la eficacia de las restricciones es su absoluta desproporción frente a la naturaleza del problema. Las apuestas en línea no son un fenómeno digital puro: se nutren de una tradición cultural de juegos de azar, de la narrativa social y las expectativas por el dinero rápido y de contextos socioeconómicos que hacen de la promesa de una ganancia inmediata un atractivo difícil de resistir. Pretender que el bloqueo de páginas web resuelva una práctica que se asienta en la normalización social del azar, en la publicidad omnipresente y en la precariedad material de muchas familias es, cuanto menos, ingenuo. Se trata de una respuesta simplista a una realidad multicausal que demanda políticas integrales y sostenidas en el tiempo.

En segundo lugar, las restricciones suelen generar un efecto perverso: desplazan la práctica sin eliminarla. Los niños y adolescentes encuentran, con relativa facilidad, vías para sortear filtros o acceder a plataformas alternativas, muchas veces más riesgosas porque operan en la clandestinidad y sin ningún tipo de regulación. El bloqueo, entonces, no protege: expone más. En este sentido, las medidas restrictivas alimentan una ilusión de control estatal, mientras la actividad se multiplica en circuitos invisibles y sin capacidad alguna de supervisión. Se obtiene una tranquilidad aparente, al costo de agravar los riesgos reales.

A ello se suma un peligro mayor: la erosión de Derechos Digitales fundamentales. El bloqueo masivo de sitios compromete la neutralidad de la red, legitima prácticas de censura y afecta libertades como el derecho a la información y la libertad de expresión. El daño, entonces, no se limita a la ineficacia de la medida frente a la ludopatía infantil, sino que impacta en la arquitectura misma del ecosistema digital. Defender a la infancia no puede convertirse en una excusa para restringir de manera indiscriminada derechos de toda la ciudadanía.

El enfoque restrictivo también desatiende la complejidad del sujeto al que dice proteger. Niños, niñas y adolescentes no son receptores pasivos, incapaces de discernir; son sujetos de derecho que requieren acompañamiento, educación digital y espacios de participación activa en la construcción de un entorno seguro. La prohibición sin mediación pedagógica genera rechazo, resistencia y, en muchos casos, curiosidad reforzada hacia lo prohibido. En cambio, el acompañamiento crítico, la alfabetización digital y la construcción de marcos de contención comunitaria ofrecen herramientas reales para que la infancia pueda ejercer sus derechos en entornos digitales de forma saludable y consciente.

Otro elemento que debilita a las medidas restrictivas es su miopía política. Al centrarse en el acceso a plataformas específicas, se pierde de vista la economía política que sostiene el fenómeno. La lógica publicitaria de las casas de apuestas, la presencia de influencers que promocionan juegos de azar, la disponibilidad de microtransacciones en videojuegos y la explotación de datos personales para perfilar conductas no se detienen con un clic administrativo. Mientras las estructuras económicas que lucran con la vulnerabilidad infantil permanezcan intactas, los bloqueos no hacen sino barrer la superficie del problema. Es más: corren el riesgo de consolidar a los actores ilegales, que operan sin ningún tipo de control o responsabilidad.

En esta misma línea, las medidas restrictivas parten de un sesgo cultural: el de concebir a la tecnología como la causa única de los males que aquejan a la infancia. Este determinismo tecnológico, alimentado por pánicos morales recurrentes, impide pensar el fenómeno en sus verdaderas dimensiones. No es la aplicación o la página web lo que produce, por sí solo, la ludopatía infantil, sino un

entramado de factores psicológicos, familiares, económicos y sociales que se expresan en el entorno digital. Culpar a la herramienta digital y clausurarla es un modo de evadir responsabilidades más complejas: la falta de políticas educativas sólidas, la ausencia de espacios de ocio alternativos, la precariedad de la vida cotidiana de amplios sectores de la infancia.

La revisión crítica obliga, por lo tanto, a mirar más allá del espejismo del bloqueo. Si de verdad se busca proteger a niños, niñas y adolescentes, es preciso articular políticas públicas que combinen regulación inteligente de las plataformas, alfabetización digital desde la primera infancia, fortalecimiento de redes familiares y comunitarias y, sobre todo, un enfoque de derechos que coloque a la infancia en el centro. Ello implica trabajar con múltiples actores: el Estado, la sociedad civil, el sector privado y los propios niños y adolescentes como protagonistas. No se trata de prohibirles el acceso a su propio entorno social -el digital-, sino de garantizar que puedan habitarlo de manera plena, segura y crítica.

En definitiva, la hipótesis planteada encuentra sustento sólido: las medidas restrictivas, por sí solas, son no solo insuficientes, sino peligrosas. Su ineficacia práctica, sus efectos contraproducentes y su potencial para erosionar derechos hacen evidente la necesidad de otro paradigma. Un paradigma que abandone la reacción inmediata y punitiva, y que se atreva a pensar integralmente los problemas multicausales de la era digital. Solo así será posible conjugar la protección de la infancia con la defensa de una internet abierta, libre y accesible, sin caer una y otra vez en la trampa de los bloqueos.

Conclusiones.

El recorrido realizado a lo largo de este trabajo permite arribar a una certeza central: la problemática de las apuestas digitales y la ludopatía infantil no es un fenómeno autónomo ni exclusivamente tecnológico, sino la expresión contemporánea de un entramado mucho más amplio, en el que confluyen tradiciones culturales, dinámicas económicas, transformaciones sociales y los nuevos entornos digitales. No estamos frente a un nuevo problema social en sentido estricto, sino ante la actualización de una práctica histórica que, en este tiempo, se potencia y amplifica por las características propias de la sociedad digital.

Desde esta perspectiva, se confirma la hipótesis planteada: las medidas restrictivas, por sí solas, resultan peligrosas e ineficaces. Lejos de ofrecer soluciones, producen efectos contraproducentes: generan un espejismo de control, desplazan las prácticas hacia espacios clandestinos aún más riesgosos y erosionan derechos digitales fundamentales como la libertad de expresión, la privacidad y la neutralidad de la red. Al mismo tiempo, distraen la atención de las verdaderas causas que sostienen el fenómeno, impidiendo el diseño de respuestas estructurales y sostenibles.

El análisis crítico también muestra que la infancia no puede seguir siendo concebida como un objeto pasivo de protección, sino como un colectivo de sujetos de derecho, titulares de voz y agencia. Restringir el acceso digital bajo lógicas punitivas no solo vulnera su derecho a participar y expresarse en el entorno que constituye hoy su ámbito social, sino que limita sus posibilidades de desarrollar competencias críticas y herramientas de autoprotección. En lugar de prohibiciones verticales, se necesitan procesos pedagógicos, marcos normativos inteligentes y políticas públicas que acompañen la construcción de ciudadanía digital desde la primera infancia.

Proteger a niños, niñas y adolescentes en el entorno digital no implica blindarlos del mundo, sino habilitarles a habitarlo plenamente, con garantías de dignidad y autonomía progresiva.

Un segundo eje que emerge con fuerza es el carácter multicausal del fenómeno. Ni la ludopatía ni las apuestas pueden entenderse únicamente como resultado del acceso a plataformas, sino como consecuencia de múltiples factores: crisis económicas recurrentes, desigualdades estructurales, falta de oportunidades recreativas, precariedad educativa y una industria digital orientada a maximizar el tiempo de uso y la extracción de datos personales. Ignorar esta complejidad conduce a respuestas reduccionistas y, por ende, ineficaces. Reconocerla, en cambio, abre la posibilidad de políticas integrales que involucren a diferentes actores: el Estado, el sector privado, la sociedad civil, las familias y, sobre todo, los propios niños, niñas y adolescentes.

Lo verdaderamente alarmante no es la existencia del azar ni del juego en sí mismo, sino la exposición sistemática de la infancia a contenidos inapropiados y la explotación económica que subyace en estas dinámicas. Niños y adolescentes se ven empujados a habitar entornos digitales que, en lugar de cuidar sus derechos, los convierten en mercado: sus datos son recolectados, sus comportamientos perfilados y sus vulnerabilidades explotadas para aumentar la rentabilidad de plataformas que lucran con su atención. Cualquier política que pretenda ser efectiva debe partir de esta constatación: sin una regulación firme de la explotación económica de la infancia en lo digital, todo intento de protección quedará incompleto.

En consecuencia, resulta imprescindible abandonar la lógica de la reacción inmediata (bloquear, prohibir, censurar) y avanzar hacia un paradigma integral de gobernanza digital que combine prevención, educación, regulación y corresponsabilidad social. Un paradigma que reconozca la continuidad entre lo analógico y lo digital, que respete y garantice los Derechos Humanos y Digitales de la infancia, y que asuma la complejidad del fenómeno en lugar de reducirlo a diagnósticos individuales o soluciones técnicas.

Este trabajo no busca clausurar el debate, sino abrirlo. Las apuestas digitales y la ludopatía infantil son apenas la punta visible de un iceberg mucho mayor: la forma en que concebimos la relación entre infancia y tecnología en sociedades atravesadas por profundas desigualdades y crisis recurrentes. Si

seguimos recurriendo a las mismas respuestas restrictivas de siempre, corremos el riesgo de repetir los errores del pasado, dejando a la infancia expuesta y a sus derechos vulnerados. Si, en cambio, somos capaces de construir políticas basadas en evidencia, con mirada de derechos y participación multisectorial, podremos transformar esta problemática en una oportunidad: la oportunidad de pensar una internet más justa, abierta y segura, que acompañe el desarrollo integral de las nuevas generaciones.

Este trabajo es apenas un paso en ese camino. La magnitud y la velocidad de los cambios tecnológicos, junto con la diversidad de realidades sociales y culturales en nuestra región, obligan a seguir investigando con mirada crítica y abierta. Resulta imprescindible producir más evidencia empírica, comparar experiencias internacionales, explorar marcos regulatorios alternativos y, sobre todo, escuchar la voz de los propios niños, niñas y adolescentes como protagonistas de su tiempo. Solo profundizando la investigación y sosteniendo el debate público podremos construir respuestas que estén a la altura de los desafíos de la era digital.

Bibliografía, referencias y anexos.

i. Bibliografía

a) Material bibliográfico.

- Alter, Adam. Irresistible: The rise of addictive technology and the business of keeping us hooked. 1era edición, editorial Penguin, Nueva York, 2017.

- Arias, Francisco y Orio, Laura (Cord.). Guía clínica sobre adicciones comportamentales basada en la evidencia. Enlace

- Boyd, D. (2014). It's complicated: The social lives of networked teens. New Haven, CT: Yale University Press. Enlace

- Branz, Juan Bautista; Murzi, Diego. Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo. Ludopédio, San Pablo, 2024, vol. 179. Enlace

- Burgueño, María Raquel y Del Río, Mariela Paola. Influencers, perfilamiento algorítmico e hipervulnerables digitales: un "call to action" a los consumidores. (2025). Revista Blockchain e Inteligencia Artificial, Vol. 6, p. 128. Enlace

- Chibuque Molano, J. N., & Banoy Suárez, W. (2022). Los videojuegos y su contribución al desarrollo cognitivo y social en la niñez intermedia de Iberoamérica. Academia Y Virtualidad, 15(1), 11-28. Enlace

- Ciudad Defensora. Revista bimestral de derechos humanos de la Comisión de Derechos Humanos de la Ciudad de México (cdhcm), año 3, número 24, mayo-junio de 2023. Enlace

- Cohen, S. Folk devils and moral panics: The creation of the mods and rockers. 1era edición, editorial MacGibbon & Kee, Londres, 1972.

- Corvalán, Juan G. - Papini, Carina M. (colab.). Perfiles digitales humanos. Proteger datos en la era de la inteligencia artificial. Thomson Reuters, Buenos Aires, 2020.

- Cusumano, Michael A, Annabelle Gawer, y David B. Yoffie. The Business of Platforms: Strategy in the Age of Digital Competition, Innovation, and Power. 1era edición, HarperCollins Publishers, Nueva York, 2019.

- Díaz Alabart, Silvia. Robots y responsabilidad civil. Colección Derecho Español Contemporáneo. Editorial Reus, Madrid, 2018.

- Giovana Zamantha Trinidad Guzmán. Ludopatía infantil y Derechos digitales en el Perú: de los bloqueos a las políticas públicas más eficaces. Enlace

- Gruenberg, S. M. (1935). Radio and the Child. The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science, 177(1), 123-128. Enlace

- Harari, Y. 21 lecciones para el S. XXI. 1era edición. Ed. Debate, 2021.

- Herrero, A. “La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios”. Zer-Revista vol. 15, nº28, pp. 117-132. Enlace

- Kahneman, D. (2011). Pensar, rápido y despacio. Doubleday Canada.

- Kang, Cecilia, & Frenkel, Sheera. Manipulados: La batalla de Facebook por la dominación mundial. 1era edición, editorial Debate, Argentina, 2021.

- Medina Quiroga, Cecilia. La Convención Americana: Teoría y Jurisprudencia. Universidad de Chile. Enlace

- Montagud Rubio, Nahum. (2021, abril 26). Ludopatía con criptomonedas: posibles causas, síntomas y tratamiento. Portal Psicología y Mente. Enlace

- Nikken, P. (1994). El concepto de derechos humanos. IIDH, San José. Enlace

- Orben, A. (2020). The Sisyphean Cycle of Technology Panics. Perspect Psychol Sci, 15(5):1143-1157. Enlace

- Pandey, Erica. Sean Parker: Facebook was designed to exploit human vulnerability. Enlace

- Petrino, Romina. (2013). “Artículo 11. Protección de la honra y la dignidad” en La Convención Americana de Derechos Humanos y su proyección en el Derecho Argentino (Dir. Alonso Regueira, Enrique). Ed. La Ley.

- Preston, Mary I. (1941). Children's reactions to movie horrors and radiocrime. The Journal of Pediatrics, 19(2), 147-168. Enlace

- Raymond, M., & DeNardis, L. (2015). Multistakeholderism: anatomy of an inchoate global institution. International Theory, pp. 572-616. Enlace

- SALUD MENTAL Y BIENESTAR DIGITAL. Aristas para pensar cómo impactan los entornos digitales en la salud mental de niños, niñas y adolescentes. Chicos Net, julio 2025. Enlace

- Salvioli, F. (2019). Introducción a los derechos humanos. Instituto Interamericano de Responsabilidad Social y Derechos Humanos.

- Tello, Andrés. (2023). Sobre el colonialismo digital: Datos, algoritmos y colonialidad tecnológica del poder en el sur global. Inmediaciones de la Comunicación, 18(2), 89-110. Enlace

- Twenge, J. M. (2017). IGen: why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy-- and completely unprepared for adulthood (and what this means for the rest of us). First Atria books hardcover edition. New York, NY, Atria Books.

- UNICEF - UNESCO. (2025). Niñas, Niños y adolescentes conectados. Informe general de Resultados Encuesta Kids Online Argentina. Buenos Aires, UNICEF Argentina.

- Vargas, Maricruz Gómez de la Torre. (2018). Las implicancias de considerar al niño sujeto de derechos. Revista de Derecho (Universidad Católica Dámaso A. Larrañaga, Facultad de Derecho), (18), 117-137.

- Vargas-Leon, Patricia. (2020). Political Factors that Enable an Internet Kill Switch in Democratic and Non-Democratic Regimes. TPRC48. Enlace

- Vásquez, G. y Fernández, J. (2010). El juego como recurso didáctico en educación física. Wanceulen Editorial.

- Vera Carrillo, José Agustín. La dimensión social de los videojuegos. Enlace

b) Legislación, publicaciones y sitios web.

- Adolescencia y finanzas: crece el uso de billeteras digitales, pero persisten desafíos educativos y riesgos online. https://www.utdt.edu/ver_nota_prensa.php?id_nota_prensa=22459&id_item_menu=6

- Alana denuncia a Meta por publicitar apuestas a niños y adolescentes. https://criancaeconsumo.org.br/noticias/alana-denuncia-meta-jogos-de-aposta/

- Antonio Guterres - Secretario General ONU: “La humanidad debe estar en el centro de la evolución tecnológica. La tecnología no debe usar a las personas, nosotros/as debe usar la tecnología para beneficio de todos”. https://www.un.org/es/desa/igf-2018

- Antonio Guterres. Nuestro futuro en la era digital no debe estar en manos de las fuerzas del mercado. https://www.un.org/es/desa/igf-2018

- Apple ha renovado su sistema de clasificación por edad, ya no existirán juegos para mayores de 17 años. https://lamanzanamordida.net/noticias/one-more-thing/apple-renovado-sistema-clasificacion-edad-juegos-apps/

- Billeteras virtuales, el nuevo dilema familiar: ¿a qué edad deben empezar a usarlas los chicos? https://www.lanacion.com.ar/sabado/billeteras-virtuales-el-nuevo-dilema-familiar-a-que-edad-deben-empezar-a-usarlas-los-chicos-nid23062025/

- Bienvenidos a la era de Internet con verificación de edad. https://es.wired.com/articulos/bienvenidos-a-la-era-de-internet-con-verificacion-de-edad

- Brasil: La legalización de los casinos será tratada hoy en el Senado. https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2025/07/08/104886-brasil-la-legalizacion-de-los-casinos-sera-tratada-hoy-en-el-senado

- Casas de apuestas sin DNI. https://www.apuestasdeportivas24.org/casas-de-apuestas-sin-dni/

- Ceibal (2024). Gaming en estudiantes uruguayos: Lupa Digital. Consumo digital de adolescentes en Uruguay.

- Chicos y chicas conectados 24/7: ¿Podemos hablar de adicción? Percepciones de adolescentes, adultos y especialistas. https://www.chicos.net/investigacion/chicos-y-chicas-conectados-247-podemos-hablar-de-adiccion-percepciones-de-ad

- Consecuencias inesperadas del bloqueo de sitios en Internet. https://www.lacnic.net/4137/1/lacnic/consecuencias-inesperadas-del-bloqueo-de-sitios-en-internet

- Convención de los Derechos del Niño; Preámbulo.

- Crianza en la era digital. https://redconecta.org/crianza-en-la-era-digital/

- Declaración Universal de los Derechos Humanos. https://docs.un.org/es/A/RES/217(III)

- De Wanda a L-Gante: 16 influencers grabaron un video para “reparar el daño” por promocionar apuestas ilegales. https://www.lanacion.com.ar/seguridad/de-wanda-a-l-gante-16-influencers-grabaron-un-video-para-reparar-el-dano-por-promocionar-apuestas-nid07072025/

- El Banco Central dio la voz de alarma la semana pasada, revelando en un comunicado que los brasileños gastaron 20.080 millones de reales (3.695 millones de dólares) sólo en agosto de 2024. https://www.infobae.com/america/mundo/2024/09/30/adiccion-a-las-apuestas-online-en-brasil-sin-barreras-sociales-se-gastaron-usd-3700-millones-en-un-mes-y-aseguran-que-es-peor-que-el-crack/

- El fuerte comunicado de la AFA sobre el escándalo de El Porvenir. https://www.tycsports.com/primera-c/el-fuerte-comunicado-de-la-afa-sobre-el-escandalo-en-el-porvenir-id423737.html

- El Senado de Brasil aprueba restringir la publicidad de apuestas. https://www.gamingintelligence.com/es/legal/68213-senado-brasil-publicidad-apuestas/

- Encuesta Kids Online 2024 - Brasil. https://cetic.br/pt/tics/kidsonline/2024/criancas/B1D/

- Gonzalez, Betina. Apuestas online en la adolescencia y juventud: una mirada desde lo biológico y lo social. https://www.conicet.gov.ar/apuestas-online-en-la-adolescencia-y-juventud-una-mirada-desde-lo-biologico-y-lo-social/

- Informe apostar no es un juego. https://www.tiempoar.com.ar/wp-content/uploads/2024/09/Informe-Apostar-no-es-un-juego.pdf

- Johnson Daniel. https://www.unicef.org/parenting/es/cuidado-infantil/video-juegos-en-infancia-y-adolescencia

- La Justicia porteña bloqueó más de 70 plataformas de apuestas ilegales. https://www.infobae.com/sociedad/policiales/2025/03/28/la-justicia-bloqueo-m

as-de-70-plataformas-de-apuestas-ilegales/

- Ley 26.061. Ley de protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes. Promulgada 21/10/2005. Argentina.

- Los expertos afirman que Brasil no está preparado para afrontar el crecimiento de la adicción al juego. https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2024/07/31/100176-los-expertos-afirman-que-brasil-no-esta-preparado-para-afrontar-el-crecimiento-de-la-adiccion-al-juego

- Los Servicios de Validación de Identidad del Renaper permiten a las empresas y organismos otorgar productos o servicios que requieren validar identidad de forma remota, llegando de manera fácil y segura a más personas.

- Los videojuegos en la infancia y la adolescencia: guía para progenitores. https://www.unicef.org/parenting/es/cuidado-infantil/video-juegos-en-infancia-y-adolescencia#:~:text=Las%20investigaciones%20han%20demostrado%20que,otros%20aspectos%20de%20su%20vida.

- Martinez-Villalba Juan Carlos Riofrío. “La cuarta ola de Derechos Humanos: Los Derechos Digitales”. https://www.corteidh.or.cr/tablas/r33897.pdf

- Organización para la Seguridad y la Cooperación en Europa. “Governing the Internet”. 2007. https://www.osce.org/files/f/documents/4/b/26169.pdf

- Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos. https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/international-covenant-civil-and-political-rights

- Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales. https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/international-covenant-economic-social-and-cultural-rights

- Preguntas y respuestas sobre las apuestas online en el fútbol argentino. https://chequeado.com/el-explicador/preguntas-y-respuestas-sobre-las-apuestas-online-en-el-futbol-argentino/

- Protección de la niñez en Internet: Brasil lidera la región con una norma basada en estándares internacionales. https://www.observacom.org/amp/proteccion-de-la-ninez-en-internet-brasil-lidera-la-region-con-una-norma-basada-en-estandares-internacionales/

- Qué son las loot boxes y por qué preocupan. https://fad.es/planetajoven/que-son-las-loot-boxes-y-por-que-preocupan/

- Roblox: qué es y cuáles son los riesgos de esta plataforma de juegos para niños. https://chequeado.com/el-explicador/roblox-que-es-y-cuales-son-los-riesgos-de-esta-plataforma-de-juegos-para-ninos/

- Uruguay bloqueó 1500 webs de apuestas y prohibe usar publicidad de casinos al fútbol. https://www.r2820.com/noticias/2024/05/26/80934-uruguay-bloqueo-1500-webs-de-apuestas-y-prohibe-usar-publicidad-de-casinos-al-futbol
- Zoom a las apuestas online. UNICEF 2025. https://www.unicef.org/argentina/media/25621/file/Gu%C3%ADa%20Zoom%20a%20las%20apuestas%20online,%20julio%202025.pdf

ii. Referencias.

A modo de referencia se incluyen los siguientes documentos y contenido multimedia que, habiendo sido citados o no a lo largo del desarrollo del presente trabajo, fueron atendidos para el estudio previo del fenómeno y entiendo pueden resultar de utilidad para el lector:

- COMISIÓN COMPLETA: Plenario - 13 de noviembre de 2024 - Ciberapuestas y ludopatía | Honorable Cámara de Diputados de la Nación Argentina. https://www.youtube.com/watch?v=pPbv8R_rYdM

- D. Trucco y A. Palma (eds.), “Infancia y Adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay, Documentos de Proyectos (LC/TS.2020/18/REV.1), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL),2020. https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/1eff220d-655d-475c-82bb-43fa20f41441/content

- Faro Digital. Informe de Conversación Digital sobre Ludopatía Septiembre 2024. https://farodigital.org/wp-content/uploads/2024/12/HAUSCOM-I-Informe-Conversacion-Digital-sobre-Ludopatia_organized.pdf

- Martínez Paulina y Durán Pablo. (2020) Juego en línea en Argentina. ¿Es necesaria su regulación? https://fcece.org.ar/wp-content/uploads/informes/juego-en-linea.pdf

- Reynel Fernando Bedoya Rodríguez ... [et al.] ; coordinación general de María Teresa Lugo. Entornos digitales y políticas educativas : dilemas y certezas - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación IIPE-Unesco, 2016. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245810

ii. Anexo I.

Agradezco particularmente a Giovana Zamantha Trinidad Guzmán, abogada de Perú, quién luego de una serie de entrevistas dónde compartió su conocimiento sobre la gestión y protección de Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes en su país y sobre la evolución de los fenómenos de apuestas y apuestas digitales, se ofreció a realizar un trabajo de investigación a los fines de plasmar un panorama con mayor detalle de la realidad actual, así como las consideraciones y recomendaciones a futuro; y compartirlo para nutrir mi propio trabajo.

Recomiendo a todos quienes se encuentren interesados en esta temática, y en la región de Perú en particular que accedan a él mediante el siguiente enlace: https://drive.google.com/file/d/1a1eiwZz85glCn4R-93nWSXWKA0VoxHh_/view?usp=drive_link