

LUDOPATÍA DIGITAL: LA TRAMPA DEL ALGORITMO Y EL ABISMO DEL SOBREENDEUDAMIENTO FAMILIAR



¿Es útil? (0) (0)

Daniel R. Vítolo  14/10/2026

SUMARIO:

El dr. Vitolo aborda la problemática de la ludopatía digital y su impacto en el sobreendeudamiento de las familias, con especial énfasis en la vulnerabilidad de niños, niñas y adolescentes. En el texto se desarrolla cómo las plataformas digitales y algoritmos fomentan la adicción a las apuestas en línea, el rol y responsabilidad del Estado en su regulación y fiscalización, y el análisis comparativo de casos internacionales y nacionales. Finalmente, se detalla una propuesta de hoja de ruta estructurada en seis medidas regulatorias, financieras y educativas para mitigar esta crisis.

Esta doctrina fue publicada en:

- Temas de Derecho Comercial Empresarial y del Consumidor

I - A MODO DE INTRODUCCIÓN

La invitación que generosamente me formulara la Academia Euroamericana de Derecho de Familia - una organización sin fines de lucro dedicada a fomentar la investigación, el estudio y la promoción del derecho de familia, la niñez y la adolescencia, el derecho sucesorio y la bioética- por intermedio de su Presidenta -la Dra. Zulema Wilde- para participar como disertante en el Congreso que tendrá lugar a fines del mes de octubre de 2026, y la temática asignada a mi participación, me han motivado a escribir el presente artículo, en el cual abordo uno de los temas más dramáticos que se presentan en el escenario del sobreendeudamiento y la insolvencia de las familias argentinas, cual es la crisis derivada de la adicción de alguno o de varios de sus integrantes al juego. Lo que conocemos como "ludopatía".

Invito a los lectores a que imaginemos a un adolescente de catorce años en su cuarto, o a un preadolescente de doce años -un día cualquiera- a la medianoche, iluminado únicamente por la luz azul de su teléfono celular o de una tableta.

No está en un casino clandestino, no se ha escapado de su casa a espaldas de sus padres, no escaló una tapia ni burló los controles físicos de seguridad de una casa de juegos, no utilizó un documento de identidad falsificado, ni se ha disfrazado de adulto. Simplemente está acostado en su cama mirando -en un dispositivo digital- la transmisión de un partido de la tercera división de una liga lejana de fútbol que ni siquiera sigue -y hasta quizás no conoce-. Y, mientras cree que simplemente se está entreteniendo, sin saberlo, está apostando dinero procurando adivinar cuál será el próximo tiro de esquina -"corner"- en el encuentro, o si el VAR determinará -finalmente- si la jugada violenta practicada por uno de los defensores del equipo local, que derribó a un delantero rival, será sancionada con expulsión del campo de juego -o no-. Por cierto que para poder participar de esta

experiencia ha dado un "click" respondiendo afirmativamente a la pregunta realizada por medio de un algoritmo y expresada en la pantalla que consignaba "*¿eres mayor de edad?*"

Travesura y curiosidad propias de preadolescentes y adolescentes, para poder paladear el sabor de "lo prohibido".

Su hermano menor está entretenido en la cama vecina, intentando superar algunos obstáculos que le presenta en la pantalla de su *smartphone* un entretenido videojuego pleno de luces, colores y figuras simpáticas que lo incitan y provocan -en medio de melodías repetitivas- para superar el nivel actual del programa de entretenimiento e ingresar a un campo de nuevos y mejores desafíos, con pagos y recompensas de diversos valores que los protagonistas del juego sistemáticamente ofrecen. El niño solo ve números; pero desconoce si se trata de dinero "de verdad".

A pocos metros, en la cocina, su madre -mientras toma café- repasa con preocupación y angustia el resumen de su tarjeta de crédito, tratando de adivinar qué son esas decenas de débitos desconocidos por montos pequeños -pero incesantes- que terminan conformando un monto de dinero total cuyo pago no puede afrontar a la fecha de vencimiento y que desequilibran significativamente su presupuesto mensual.

En el dormitorio principal de la casa -que es el que corresponde al matrimonio- el padre de familia -teléfono celular en mano- está solicitando un préstamo de liquidez inmediata a una billetera virtual, por medio de una aplicación -app-, para cubrir la deuda generada por haber perdido en un apuesta efectuada a través de la principal red de juego que promociona la televisión, ya que esa semana apostó en el torneo de fútbol europeo "Champions League"; él confiaba en que ganaría el Arsenal -con lo que hubiera obtenido una esperada pingüe ganancia-; pero lamentablemente el premio fue para el Paris Saint-Germain -lo que hizo que perdiera todo lo apostado-.

Esa imagen descripta -que aparece como cotidiana- sintetiza la tormenta perfecta sobre la cual quiero reflexionar hoy: *la intersección letal entre la adicción conductual, el sobreendeudamiento de los hogares y la responsabilidad compartida*.

En el escenario descrito, que parece imaginario -pero que ciertamente es real-, se encuentran:

(i) por un lado, las empresas gigantes de tecnología y el entretenimiento digital que diseñan plataformas lúdicas para atrapar nuestro cerebro;

(ii) por el otro, los Estados que no solo toleran y regulan el juego, sino que lo patrocinan, cobran sus impuestos y le hacen publicidad masiva en los medios de comunicación pues, cuanto más facturen estas empresas, más dinero ingresará a las arcas públicas en concepto de tasas e impuestos;

(iii) finalmente integran el elenco de protagonistas los hombres y mujeres comunes -con especial participación de sus hijos que son niños, niñas y adolescentes-, quienes fácilmente caen en las garras de los otros dos grupos de organizaciones mencionadas en (i) y (ii) e ingresan en el "mundo de las apuestas" como si lo que sucede en dicho mundo fuera un mero e inocente modo de "entretenimiento".

Invito a los lectores a que reflexionemos juntos a partir de una afirmación que propongo formulemos a modo de hipótesis:

(i) La ludopatía ha dejado de ser un drama individual o un vicio oculto para convertirse en un motor estructural de quiebra financiera familiar.

(ii) Su epicentro se trasladó de la mesa de paño verde al teléfono celular o a dispositivos móviles que todos los integrantes de las familias llevan de un modo permanente en el bolsillo, en la mochila o en un portafolio.

(iii) Sus víctimas de primera línea son precisamente personas a quienes el derecho y la sociedad deberían proteger con mayor celo: los niños, niñas y adolescentes, los hombres y mujeres comunes y los hogares golpeados por la vulnerabilidad económica.

II - DE LA NEUROBIOLOGÍA A LA QUIEBRA: LA ESPIRAL PREVISIBLE DE LA DEUDA

Hablemos claro; ¿a qué me estoy refiriendo estamos cuando digo 'ludopatía'?

La ludopatía -o trastorno del juego- ha sido calificada como una enfermedad mental y una adicción comportamental -sin sustancia- que se caracteriza por un impulso incontrolable y crónico de jugar y apostar dinero, a pesar de las consecuencias graves que esto provoca en la vida personal, familiar, laboral y económica, y que afecta tanto a adultos como a niños y adolescentes.[1]

El cerebro de una persona con ludopatía reacciona de forma similar a como lo haría ante una adicción al alcohol o a las drogas, activando el sistema de recompensa y generando dependencia, tolerancia -necesidad de apostar cada vez más para sentir la misma excitación- y abstinencia -inquietud o irritabilidad al intentar dejarlo-.[2]

Desde el año 2013, el manual diagnóstico DSM-5 de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría[3] situó al juego patológico en la misma categoría que la adicción a la cocaína o al alcohol.

La Organización Mundial de la Salud hizo lo propio en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11).[4] No estamos frente a una “falla moral” ni a ‘falta de carácter’ -han advertido-; estamos ante una alteración neurobiológica severa donde el sistema de recompensa del cerebro resulta secuestrado por ráfagas intermitentes de dopamina.

Las cifras globales son escalofriantes. En octubre de 2024, el informe de la prestigiosa revista *The Lancet Public Health*[5] estimó que unos cuatrocientos cuarenta y ocho millones (448.000.000) de adultos en el mundo padecen juego de riesgo, y cerca de ochenta millones (80.000.000) sufren de ludopatía severa o trastorno de juego.

En lo que se refiere al denominado “entorno digital” los porcentajes que desglosa el informe también son impactantes:

(a) En casinos y tragamonedas en línea, el juego de riesgo afecta al 15,8 % de los adultos y trepa de forma alarmante al 26,4 % cuando se trata de adolescentes.

(b) En apuestas deportivas en línea, alcanza al 8,9 % de los adultos y se duplica al 16,3 % en los jóvenes.

La profesora Heather Wardle,[6] copresidenta de la Comisión sobre el Juego de la prestigiosa revista científica mencionada -*The Lancet Public Health*-, y académica de la Universidad de Glasgow, sintetizó esta situación con una frase demoledora: ‘Hoy en día, cualquier persona con un smartphone lleva un casino en el bolsillo las 24 horas del día’. Y lo hizo en octubre de 2024, durante la presentación de un exhaustivo informe global que alertaba sobre cómo la digitalización y las apuestas *online* han transformado la ludopatía en una crisis de salud pública mundial.

Es que el ludópata tiene un acceso directo a su adicción en todo momento y en todo lugar.

En efecto; a diferencia de lo que ocurre con adictos al alcohol o a las drogas, quienes utilizan el dinero para munirse de una sustancia, el jugador apuesta con el dinero mismo. El dinero es el fármaco, la sustancia y el objeto a la vez de su adicción.

Y esta es una de las circunstancias que permite que pueda desarrollarse la conducta autodestructiva bautizada como la ‘caza de pérdidas’ (*chasing losses*).[7] Cuando el ludópata pierde, el cerebro adicto no interpreta que debe detenerse; interpreta que la única manera de saldar la ‘deuda’ consigo mismo es duplicar la apuesta siguiente.[8] Y para ello no necesita recurrir a ningún proveedor externo.

El jugador cree de forma irracional que la próxima apuesta le devolverá su dinero o que ‘le toca ganar’, ignorando que los juegos de azar son independientes y probabilísticos.

Esa “cacería” destruye el patrimonio propio y el de la familia en tres fases financieras implacables:

(i) *Pérdida de la liquidez*: Se agotan los ingresos regulares derivados de salarios y actividades secundarias o comerciales, y se comprometen los fondos destinados a alimentación, vivienda -el alquiler-, gastos médicos y hasta los ahorros acumulados con sacrificios luego de años de trabajo.

(ii) *Invasión patrimonial del crédito ruinoso*: Se comienza con postergación de pagos de servicios, se sigue por la solicitud de préstamo de amigos y familiares, se utiliza la tarjeta de crédito como medio básico de financiamiento pagando el mínimo del monto liquidado, y -cuando la posibilidad de crédito

se ha agotado- el involucrado salta a las plataformas de micropréstamos personales o *payday loans* con tasas usurarias que otorgan dinero en dos minutos con un solo doble “click” en dispositivo electrónico. Y cuando todas estas alternativas ya han sido exploradas y agotadas, los afectados caen en las garras del prestamista informal, donde la mora ya no se cobra con intereses, sino con violencia. Primero ello ocurre de manera verbal y psicológica -como es el caso del acoso familiar que desarrollan los llamados “*call centers*”- y luego sigue con las amenazas y llega hasta la violencia física.[9]

(iii) *Contagio y vaciamiento del patrimonio*: Para intentar ocultar las deudas y la situación ruinosa - antes de ser descubiertos- los ludópatas son capaces, en su desesperación, de cometer toda clase de tropelías como falsificar firmas, malvender bienes, otorgar garantías indiscriminadas sobre inmuebles y vehículos, liquidar herencias y llegan incluso a hundir las finanzas de sus cónyuges e hijos.

III - EL CASO BRASILEÑO

El Banco Central de Brasil (BCB) publicó en septiembre de 2024 un informe técnico de gran impacto económico y social titulado '*Análise técnica sobre o mercado de apostas online no Brasil e o perfil dos apostadores*'. [10] Se trata de un estudio realizado a solicitud del Senador Omar José Abdel Aziz (PSD-AM) con el objeto de poder contar con un análisis técnico sobre el mercado de juegos de azar y de apuestas *on line* en la República Federativa del Brasil, con el propósito de poder mensurar y evaluar la dimensión del mercado de juegos de azar y apuestas en ese país. En dicho documento, el organismo alertó formalmente sobre el alarmante volumen de dinero derivado a las apuestas en línea -las llamadas 'bets'- y su impacto negativo en la capacidad de pago y el endeudamiento de las familias brasileñas.

El informe oficial del Banco Central reveló que, sólo durante el mes de agosto de ese año, cinco millones (5.000.000.-) de beneficiarios del programa asistencial Bolsa Familia transfirieron 3.000 millones de reales -unos 540 millones de dólares de entonces- a casas de apuestas en línea. Estamos hablando de que dinero público vital, pensado y dispuesto para garantizar el plato de comida de las familias más vulnerables, terminó directamente en los balances de empresas cuyo *core business* o actividad central son plataformas de apuestas. Este informe técnico del Banco Central encendió las alarmas gubernamentales a finales de 2024, convirtiéndose en el argumento central que modificó las políticas públicas de Brasil hacia el sector del juego en línea.

En 2026, un estudio del Instituto Ibevar y la FIA Business School concluyó que las apuestas deportivas y juegos en línea (*bets*) se convirtieron en el principal motor de aceleración del endeudamiento de los hogares en Brasil, superando por primera vez a factores tradicionales como las tasas de interés y la oferta de crédito. Asimismo, indicó que el impacto del juego sobre el sobreendeudamiento de los hogares brasileños es tres veces superior al impacto de las altas tasas de interés de consumo.[11]

Ailton de Aquino Santos, director de Fiscalización y Supervisión del Banco Central de Brasil, declaró públicamente que '*...cualquier cosa diferente de decir que las bets no contribuyen a la insolvencia e indigencia es fake news...*' y sostuvo que las apuestas en línea '*... son un factor central en el endeudamiento de las familias...*' [12]

Cuando el guardián de la estabilidad monetaria de un país que constituye la octava economía del mundo, y que lidera la actividad productiva de bienes y servicios en Latinoamérica, lanza esa alerta, queda claro que no enfrentamos una simple 'falla de conducta privada', sino una amenaza seria a la economía financiera global.

IV - EL CASO ARGENTINO

El mercado de juego y apuestas online en Argentina se encuentra regulado de forma provincial -en 20 de las 24 jurisdicciones- y mueve un volumen económico estimado en mil setecientos veinte millones de dólares (USD 1.720.000.000.-) para 2026, con una base de aproximadamente cuatro millones y medio (4.500.000.-) de usuarios o apostadores; aunque enfrenta grandes desafíos por la alta informalidad. Sin embargo puede afirmarse que la Provincia de Buenos Aires y la Ciudad Autónoma

de Buenos Aires concentran la mayor parte de la actividad; de hecho, más de la mitad del juego *online* del país se desarrolla en territorio bonaerense.[13]

Se proyecta que el mercado de juegos de azar en línea en Argentina experimente un crecimiento significativo, con un aumento anual de los ingresos de más del ocho por ciento (8%), y alcabzará más de seis millones (6.000.000) de jugadores para 2029.[14]

Estudios e investigaciones de la Universidad de La Plata indican que el juego y las apuestas deportivas *online* han experimentado un aumento significativo en Argentina en los últimos años, y junto con ello ha surgido una preocupación creciente sobre el impacto en los jóvenes y el riesgo de desarrollar ludopatía. La accesibilidad a través de dispositivos móviles y la publicidad agresiva han contribuido a que los jóvenes sean un segmento cada vez más vulnerable a los problemas relacionados con el juego. Muchos jóvenes ven el juego como una forma rápida de ganar dinero o como una actividad socialmente aceptada y emocionante.[15]

V - LA CAPTURA DE LA ATENCIÓN Y EL FALLO HISTÓRICO CONTRA META

Ahora bien, ¿cómo llegamos a este nivel de masificación? La respuesta no está en los casinos de Las Vegas ni en los hipódromos; está en Silicon Valley, locación que no sólo aportó las plataformas, sino también la psicología del consumo digital a través de varias claves fundamentales tales como los dispositivos celulares convertidos en casinos de bolsillos, la utilización de luces, sonidos festivos, niveles, recompensas diarias y la introducción de monedas virtuales -que luego facilitan el salto al dinero real- que diluyeron la línea entre el entretenimiento casual y las apuestas; entre otros elementos.

Al presentarse como 'juegos', las "apuestas" perdieron el estigma social negativo tradicional del "juego de azar". Una estrategia maestra de marketing y diseño que permitió limpiar la imagen pública de esta actividad, volviéndola aceptable, cotidiana y atractiva para nuevos segmentos de la población.

La ludopatía digital masiva no es un accidente de época: *es el resultado directo del diseño intencional de uno o varios softwares.*

La psicología de las plataformas sociales y los casinos virtuales comparten el mismo ADN: *la caja de Skinner de recompensa variable e impredecible.* El *scroll* infinito, la notificación roja intermitente, el 'deslizar para actualizar' (*pull-to-refresh*).

Burrhus Frederick Skinner[16] es, sin lugar a dudas, uno de los máximos referentes de la psicología conductista del siglo XX, junto con la figura de John B. Watson.[17] Este científico contribuyó a la ciencia del comportamiento creando un sofisticado artilugio que le permitió estudiar más a fondo el comportamiento animal, experimentando en concreto con palomas. De estos experimentos pudo describir y sacar conclusiones de un interesante proceso conductual: *el condicionamiento operante.*

De sus experimentos con palomas y el condicionamiento operante, Skinner extrajo conclusiones muy útiles para la psicología, pero lo más llamativo de todo esto fue que extrapoló sus hallazgos con aves a las personas, en concreto a aquellas que eran víctimas del juego patológico. De la misma manera que había conseguido hacer que las palomas asociaran que picoteando un disco recibirían comida, los jugadores patológicos asociaban el tirar de una palanca con el hecho de ganar dinero tarde o temprano.[18]

El software y los sistemas de juego digital -especialmente los videojuegos- son algo que fue copiado textualmente de las máquinas tragamonedas basándose en la "Caja de Skinner". Cada vez que un usuario desliza el dedo hacia abajo en su pantalla, su cerebro espera la palanca de la tragamonedas: ¿saldrá un 'me gusta', una foto impactante o una pérdida? Y allí comienza la emoción provocada y generada por el sistema.[19]

A este respecto, los juicios multimillonarios contra Meta -Facebook, Instagram y WhatsApp- en los Estados Unidos marcan un hito histórico de época. Aunque esos litigios se enfocaron en la adicción a las redes y la salud mental de los jóvenes, sientan una interesante base jurídica contra la ludopatía digital.

En efecto; en 2026, la justicia de los EE. UU. asestó tres golpes judiciales sin precedentes a la compañía de Mark Zuckerberg:[20]

(i) *El veredicto de Nuevo México (24 de marzo de 2026)*: Un jurado en Santa Fe declaró a Meta culpable de violar la ley de prácticas desleales por engañar al público sobre la seguridad de sus productos y poner en peligro a niños y adolescentes, imponiéndole trescientos setenta y cinco millones de dólares (USD 375.000.000) en sanciones civiles. El fiscal general Raúl Torrez demostró que los ejecutivos de Meta sabían perfectamente que sus algoritmos generaban dependencia, desoyeron las advertencias internas de sus propios ingenieros y le mintieron al público.[21]

(ii) *El fallo del Condado de Los Ángeles (26 de marzo de 2026)*: En el caso impulsado por una joven (K.G.M.) que desarrolló depresión profunda y dismorfia corporal tras quedar atrapada en Instagram y YouTube desde los nueve (9) años, un jurado determinó la negligencia de Meta y Google. Les impuso el pago de seis millones de dólares (USD 6.000.000.-) en daños -tres millones compensatorios (3.000.000.-) y tres millones (3.000.000.-) punitivos), estableciendo que los condenados "... diseñaron sus plataformas con malicia y fraude..."[22]

(iii) *El 'Gran Acuerdo Federal' (26 de agosto de 2026)*: Ante un tribunal federal de California, Meta aceptó desembolsar la escalofriante cifra de hasta diecisiete mil cien millones de dólares (USD 17.100.000.000.-) a lo largo de diez (10) años para cerrar las demandas presentadas por decenas de estados. La Fiscalía de Georgia lo calificó como el mayor acuerdo de protección al consumidor desde el histórico litigio contra las corporaciones tabacaleras en los años noventa. A través de este acuerdo, Meta no solo desembolsará fondos, sino que se la obliga a modificar radicalmente la interfaz para menores, imponiendo límite de dos (2) horas diarias combinadas con pausas forzosas, apagón nocturno automático entre la medianoche y las 6 AM, bloqueo de notificaciones en horario escolar y la eliminación de contadores de 'likes'. [23]

El paralelismo jurídico es directo.

Tristan Harris, quien es un experto en ética tecnológica y ex especialista en ética del diseño de Google -cofundador del *Center for Humane Technology* [24] y la pensadora de Harvard Shoshana Zuboff académica, filósofa y psicóloga social estadounidense y Profesora Emérita de aquella universidad,[25] han advertido que lo que estas plataformas venden no son simples herramientas digitales; lo que en realidad venden es la modificación sistemática de la conducta humana.

La Profesora Zuboff explica esto claramente al indicar que las corporaciones comercian con la certeza del comportamiento futuro. Y cuando ese comportamiento inducido es la compulsión irreprimible a apostar, el margen de ganancia empresarial es extraordinario, pero la ruina familiar es total.

Si un tribunal puede condenar a una red social porque el diseño de su software está concebido para enviciar a un menor, ¿con qué argumento eximiremos de responsabilidad a las plataformas de apuestas -y especialmente a las deportivas- cuyo único fin comercial es lograr que el usuario pierda su dinero sin importar quién es el afectado ni si se trata de un mayor o menor?

Una buena pregunta que todavía no cuenta con una respuesta única.

VI - LA INFANCIA BAJO ASEDIO: CUANDO EL NIÑO CREE QUE JUEGA Y EN REALIDAD ESTÁ APOSTANDO

El flanco más doloroso y éticamente condenable de este fenómeno es la exposición de nuestros niños, niñas y adolescentes. Vivimos en plena era de la 'gamificación del azar'. La línea divisoria entre el videojuego tradicional y la apuesta con dinero real prácticamente se ha evaporado.

Tomemos el ejemplo de las llamadas 'cajas de botín' o "cajas de recompensa" (*loot boxes*). Un niño compite en un juego en su consola o tableta y se le tienta a pagar dinero real -o una moneda virtual que compró con la tarjeta de crédito de sus padres, asociada a su celular, como parte del juego- para abrir un cofre digital cuyo contenido ignora. Puede recibir un objeto valioso para el juego o algo insignificante.

La mecánica neurobiológica de la “caja de recompensa” es también un calco de la máquina tragamonedas. Es recompensa aleatoria pura. Se está adiestrando -con ese instrumento- la química cerebral de un menor para tolerar la incertidumbre del azar financiero cuando dicho menor ni siquiera tiene conciencia exacta respecto de lo que es el dinero, su significatividad numérica, y antes de que sepa cómo se calcula una tasa de interés o cómo opera un mercado financiero.

Un estudio realizado en 2025 por los investigadores Marcus Carter[26] y Taylor Hardwick[27] del Laboratorio de Juegos y Ocio de la Universidad de Sídney exploró esta realidad entrevistando a chicos de entre 7 y 14 años que usaban la plataforma Roblox.[28]

“Identificamos un patrón constante en los juegos analizados, en el que la representación de precios, las incitaciones a la compra y los mecanismos de recompensa estaban diseñados de forma que pudieran inducir a error a los niños consumidores sobre el costo, el valor o las consecuencias del gasto”, afirmó el profesor Carter.

El informe también destacó una serie de características de diseño que pueden aumentar aún más los riesgos para los usuarios jóvenes. Muchos juegos de Roblox incorporan mecánicas similares a las de los juegos de azar, como las “cajas de botín” y “recompensas aleatorias”, junto con tácticas de presión psicológica que incitan a gastar dinero después de las pérdidas y utilizan imágenes de 'casi victorias' para que las ganancias parezcan alcanzables.

Estos sistemas se ven reforzados -señalan los académicos- por una falsa sensación de urgencia mediante temporizadores de cuenta regresiva y ofertas por tiempo limitado, así como por precios engañosos y funciones de pago por progreso. En conjunto, estos elementos crean lo que los investigadores describen como un entorno comercial que puede fomentar el gasto continuo e impulsivo entre los niños.[29]

“La mayoría de los padres creen que sus hijos están jugando a un juego gratuito. Lo que no ven es una sofisticada estructura de gasto integrada directamente en la experiencia de juego, donde se les pide a los niños que tomen decisiones financieras complejas en entornos diseñados deliberadamente para ocultar el precio, la probabilidad y el valor”-sentencian-.

Los resultados fueron conmovedores: los niños no lograban entender la equivalencia real entre los montos en moneda virtual que gastaban y el dinero de la cuenta de sus padres. Un niño de 11 años calificó la experiencia como 'aterradora', y uno de 13 años confesó que era incapaz de calcular la conversión a dólares de las cifras con las que estaba “jugando”.

A este caldo de cultivo se le suma el ecosistema perverso de las redes:

(i) *Streamers e influencers* masivos transmitiendo en Twitch, TikTok o Instagram mientras juegan a la ruleta o apuestan sumas astronómicas. Lo que los chicos no saben es que en muchos casos juegan con 'saldo ficticio'[30] o 'de regalo' provisto por las propias casas de apuestas para dar la ilusión de que ganar es fácil y rápido.[31]

(ii) Grupos de Telegram y WhatsApp donde supuestos 'tipsters'[32] o 'pronosticadores expertos'[33] captan a menores vendiéndoles 'datos seguros'[34] para apostar en sitios clandestinos que no piden verificación biométrica ni el número de Documento Nacional de Identidad del apostador.[35]

En Argentina, el fenómeno irrumpió con fuerza en las aulas de las escuelas secundarias.

Relevamientos citados en los debates legislativos de 2024 a 2026 indican que más de uno (1) de cada cuatro (4) estudiantes de secundaria admite haber apostado dinero en el último año.[36] Los docentes de secundaria relatan casos dramáticos: estudiantes que piden plata prestada a sus compañeros de curso, que venden la computadora que usan para estudiar o que le *hackean* la cuenta del banco o la billetera virtual a sus padres a mitad de la noche. El sobreendeudamiento de una familia entera suele iniciarse en la cuenta de un menor que ni siquiera tiene capacidad legal para suscribir ni celebrar un contrato.

Manfred Spitzer,[37] un psiquiatra, neurocientífico y psicólogo alemán conocido por su trabajo en neuroeducación, así como por sus investigaciones y posicionamientos públicos sobre el impacto de las tecnologías digitales en el desarrollo cognitivo, emocional y social de niños y jóvenes, es autor del

best seller “Demencia Digital”[38] y ha advertido que bombardear a un cerebro en desarrollo con estímulos aleatorios intermitentes altera la maduración de la corteza prefrontal -área encargada de medir los riesgos, controlar los impulsos y tomar decisiones racionales-.

“Estamos moldeando por vía del juego una generación vulnerable con predisposición biológica a las adicciones y al fracaso financiero...” -sostiene Spitzer-

VII - LA RESPONSABILIDAD DEL ESTADO: DEL “DEBER DE CUIDADO” AL ESTADO 'SOCIO DEL JUEGO'

Llegados a este punto, la pregunta obligada es: ¿Dónde está el Estado? ¿Por qué las autoridades públicas no han reaccionado con la firmeza que exige una emergencia sanitaria de este calibre?

La respuesta es incómoda pero insoslayable: *el Estado padece un conflicto de intereses estructural porque es socio beneficiario del negocio del juego*:

- (a) Ninguna plataforma de apuestas opera en un país sin una licencia otorgada por el gobierno.
- (b) Las arcas públicas, acosadas por el déficit fiscal, han encontrado en el canon impositivo del juego digital un masivo ingreso de fondos frescos, constante y millonario.
- (c) Esa 'adicción tributaria' paraliza la capacidad reguladora del gobernante.
- (d) Tampoco los gobernantes pueden prescindir de la industria del juego, en la medida en que es una de las fuentes principales de contribución al sostenimiento y financiamiento de la actividad política.

Podemos catalogar la actuación de los gobiernos en tres niveles de responsabilidad identificándolas con tres verbos específicos: *permitir, tolerar y fomentar*.

En efecto:

- (i) *Permitir*: el Estado otorga licencias comerciales para la explotación del juego sin imponer verificación biométrica estricta, sin límites de depósito y permite que se ingrese dinero mediante tarjetas de crédito o deudas de corto plazo al mundo de las apuestas.
- (ii) *Tolerar*: el Estado mira para otro lado ante el juego ilegal en redes sociales, la proliferación de cajeros informales en WhatsApp y el uso desenfrenado de billeteras virtuales entre jóvenes de entre trece (13) y diecisiete (17) años.
- (iii) *Fomentar*: Este es el caso más grave. El Estado no sólo permite y tolera, sino que también fomenta que las casas y empresas de apuestas sean *sponsors* del deporte más difundido, ocupando el centro de las camisetas de los equipos de fútbol más populares, den su nombre a torneos oficiales, invadan las transmisiones en directo en horario para todo público y pongan a los más importantes ídolos del deporte a repetir la falacia de *que '...apostar es demostrar cuánto sabes de tu equipo...'* [39]

Es una contradicción ética insostenible: ¿Cómo es posible que se haya prohibido la publicidad del tabaco y el alcohol en eventos deportivos por sus efectos nocivos sobre la salud física, y al mismo tiempo se permita que en medio de un partido de la Selección Argentina o de la *Champions League* nos bombardeen con cuotas de apuestas en vivo y bonos de bienvenida?

Algunas experiencias conocidas nos dejan lecciones de enorme valor:

- (a) España en 2020 intentó frenar esto mediante un Real Decreto que limitaba la publicidad del juego a la madrugada. En 2024, el Tribunal Supremo anuló varios de sus artículos señalando que semejante recorte de derechos debía hacerse por ley aprobada en el Congreso y no por un mero decreto administrativo.[40] La lección legislativa es contundente: *se requiere decisión política de fondo en los parlamentos*.
- (b) Argentina, en noviembre de 2024, en la Cámara de Diputados dio media sanción a un proyecto integral para prohibir la publicidad masiva del juego y exigir biometría de control. Sin embargo, el proyecto quedó trabado en el Senado.[41] En mayo de 2026, el Poder Ejecutivo presentó una iniciativa alternativa enfocada solo en la persecución penal del sitio ilegal, dejando casi intocables las garantías contra la publicidad del juego con licencia.

Desde el punto de vista del Derecho, el artículo 42 de la Constitución Argentina exige a las autoridades proteger de manera prioritaria la salud, la seguridad y los intereses económicos de los consumidores.[42] A ello se suma la Convención sobre los Derechos del Niño, de jerarquía constitucional, que impone el 'interés superior del niño'. [43] Un Estado que recauda millones autorizando la saturación publicitaria del juego mientras las familias se arruinan y los menores caen en la adicción no está cometiendo un descuido: *está incumpliendo deberes fundamentales de rango constitucional*.

VIII - EL CORO DE LAS ADVERTENCIAS: UNA COINCIDENCIA TRANSVERSAL E INDISCUTIBLE

Para dimensionar que no estamos frente a una prédica moralista ni a una postura prohibicionista extravagante o alarmista, basta escuchar el coro de voces de máximo nivel global que han alzado la voz contra este flagelo del juego y sobre el impacto tan negativo que el mismo tiene en las economías familiares.

Así lo ha hecho Jonathan Haidt, quien es un prestigioso psicólogo social estadounidense, profesor de Liderazgo Ético en la Universidad de Nueva York. Este científico llevó a cabo una investigación centrada en la psicología de la moralidad y de las emociones, y es autor del aclamado libro “La generación ansiosa. Porqué las redes sociales están causando una epidemia de enfermedades mentales entre nuestros jóvenes”, [44] su obra más reciente y popular. En ella argumenta que el paso de una infancia basada en el juego libre a una infancia basada en teléfonos inteligentes y redes sociales ha provocado una epidemia global de ansiedad y depresión en los jóvenes; y ha declarado enfáticamente en Madrid en abril de 2026 que el uso de redes sociales en *smartphones* es ‘... *exactamente igual al juego de azar...*’, recordando -junto a otros muchos- que la mecánica de deslizar la pantalla es una conducta que ‘...*fue literalmente copiada de las máquinas tragamonedas...*’ para demoler la salud mental de los jóvenes.

Por su parte, Vivek Hallegere Murthy, [45] cuando se desempeñaba como Cirujano General de los EE. UU., [46] exigió en junio de 2024 colocar etiquetas de advertencia de salud -idénticas a las de los paquetes de cigarrillos- en las redes sociales debido a los severos daños que causan en la mente de los adolescentes. [47]

También desde la bioética mundial se han alzado voces en este sentido, como ocurriera con la revista “*The Lancet Public Health*”, la cual urgió en 2024 un tratado regulatorio mundial, señalando que la ludopatía es un vector de inequidad social que destruye a los hogares más desfavorecidos. [48] Y así fue que La Comisión de Salud Pública de The Lancet sobre el juego, reunió a un grupo multidisciplinario de expertos en estudios sobre el juego, salud pública, políticas de salud global, control de riesgos y políticas regulatorias, junto con colaboradores que tienen experiencia directa con los daños del juego. La conclusión de The Lancet fue clara: “... *el juego representa una amenaza para la salud pública, cuyo control requiere una expansión y un endurecimiento sustanciales de la regulación de la industria del juego. Una respuesta oportuna a esta creciente amenaza mundial exige una acción concertada a nivel intergubernamental, nacional y regional.*”

La Iglesia Católica tampoco ha sido ajena a este flagelo, y el propio Papa León XIV se ha referido a esta situación en un encuentro con alcaldes italianos el 29 de diciembre de 2025, donde advirtió: “*Quisiera indicar en particular la plaga de los juegos de azar que arruina a tantas familias [...] se trata de un grave problema educativo, de salud mental y de confianza social*”. Y describió el problema como una de las muchas formas que adopta la 'soledad', e instó a combatir esta “plaga del juego” desde las administraciones públicas. [49]

Finalmente, desde la banca central y las finanzas, el propio Roberto Campos Neto, durante su gestión como Gobernador al frente del Banco Central de Brasil en septiembre de 2024, advirtió públicamente que las transferencias hacia plataformas de apuestas se habían triplicado en cuestión de meses, amenazando la calidad crediticia y el consumo básico de la población. Esta declaración encendió las alarmas en el gobierno y el Congreso de Brasil, acelerando los debates institucionales para regular el mercado de las apuestas en línea y prohibir ciertos métodos de pago vinculados al crédito o a las ayudas sociales. [50]

Es decir que un médico, un sociólogo, un Papa, una comisión médica y un banquero central -todas personas de diversos perfiles y campos de actuación- y actores con miradas tan diversas llegan exactamente al mismo diagnóstico.

Frente a esta realidad la inacción política -en este campo- se vuelve éticamente imperdonable.

IX - HOJA DE RUTA: SEIS MEDIDAS URGENTES PARA RESCATAR A LAS FAMILIAS DE ESTE FLAGELO

No me parece justo cerrar estas reflexiones sin proponer una salida constructiva, concreta y técnicamente viable, según la cual podríamos escapar de la mera lamentación para encarar la búsqueda de alguna solución, de donde propongo una hoja de ruta estructurada en seis medidas de acción inmediata:

(i) *Prohibición absoluta de la publicidad y del patrocinio del juego*: Se deben sancionar leyes nacionales que erradiquen por completo la pauta publicitaria de casas de apuestas en televisión, radio, vía pública, portales de internet, redes sociales e indumentaria deportiva. El mismo criterio ético que le aplicamos al cigarrillo debe establecerse respecto del juego. Esto incluye penalizar la publicidad encubierta realizada por *influencers* y *streamers*.

(ii) *Filtros financieros de acceso y verificación real*: Es necesario exigir validación de identidad biométrica previa -como el reconocimiento facial con registro oficial- para abrir cuentas en plataformas. Asimismo, se debe prohibir tajantemente el uso de tarjetas de crédito, créditos de consumo y descubiertos bancarios para apostar. Nadie debería poder apostar con dinero que no tiene.

(iii) *Regulación de las mecánicas de azar en videojuegos*: Hay que tratar legalmente las 'cajas de botín o de recompensas' (*loot boxes*) y la compra de divisas virtuales dentro de los juegos como lo que realmente son: mecánicas de apuestas; quedando estrictamente prohibidas éstas para usuarios menores de edad.

(iv) *Responsabilidad legal por el diseño adictivo*: Se debe aplicar de modo expansivo la doctrina judicial que sentó el caso Meta en los Estados Unidos. El desarrollo de algoritmos basados en la manipulación psicológica debe ser catalogado como un 'defecto del producto', generando responsabilidad civil objetiva e indemnizaciones a favor de los usuarios y sus familias.

(v) *Régimen legal para el sobreendeudamiento de las familias*: Es urgente y necesario aprobar una Ley de Tratamiento de la Insolvencia Familiar o Sobreendeudamiento de las personas humanas que no realziuan actividad económica organizada bajo la forma de empresa ni son titulares de un establecimiento comercial, agropecuario o de servicios. Necesitamos un proceso judicial ágil que reestructure las deudas del hogar preservando siempre un 'mínimo existencial' para la subsistencia de los hijos.

(vi) *Educación digital crítica y presupuesto de salud*: Se debe introducir en la currícula escolar la alfabetización algorítmica y financiera. Y destinar por ley una porción sustancial de lo que se recaude del juego no para rentas generales del Estado, sino con afectación directa para la red pública de tratamiento de adicciones y la creación de un Registro Nacional de Autoexclusión digital, unificado, encriptado e infranqueable.

X - A MODO DE CONCLUSIÓN

Durante siglos, el juego de azar estuvo confinado a espacios físicos acotados, con puertas, horarios y controles de ingreso. Hoy esas puertas fueron demolidas. El casino fue introducido en el bolsillo de nuestras familias y -muy especialmente- de nuestros hijos, y ese casino está abierto y funcionando las veinticuatro (24) horas del día, sin feriados ni vacaciones; y el juego y la ludopatía se promueven como algo positivo, fascinante y con promesas de felicidad y satisfacción, en las mismas pantallas en las cuales compartimos una tarde en familia.

La pregunta urgente que debemos hacernos hoy no es si nuestras familias se están endeudando; pues los bancos centrales y las estadísticas médicas ya nos están diciendo en voz alta que esto está ocurriendo. Es ello un hecho papable y evidente que no se puede desconocer ni refutar.

La verdadera pregunta que deberíamos formularnos es si vamos a seguir considerando y tratando este drama como si estuviéramos frente a una falla individual, o si -por el contrario- vamos a tener el valor de admitir y denunciar que es el resultado previsible de un sistema económico y tecnológico diseñado para que el usuario siempre “pierda”, como consecuencia de un mecanismo perverso que las grandes empresas construyen, que los algoritmos perfeccionan y que los Estados autorizan, percibiendo ingresos por vía de impuestos y que promocionan irresponsablemente.

Las históricas sentencias contra Meta recaídas en Estados Unidos nos demuestran que el Derecho y la Justicia -si así lo deciden- pueden alcanzar a quienes lucran con el diseño de la adicción. Nos corresponde ahora exigir con la misma fuerza que el Derecho y la Justicia alcancen también a quienes permiten esto y lo promocionan.

Porque cuando los padres y madres de familia, los niños, niñas y adolescentes toman su teléfono celular o cualquier otro dispositivo móvil considerando que simplemente “están jugando” -cuando en realidad lo que están haciendo es comprometer su subsistencia, su bienestar, y su futuro en una apuesta- la pérdida no es solamente de ellos, sino que se trata de una derrota moral de toda la sociedad.

[1] Véase ROA, Miguel, Confederación Española de Asociaciones de Padre del Alumnado, Madrid, 2019.

[2] Véanse los estudios y descripciones realizados por la MAYO CLINIC de los Estados Unidos en esta materia donde se indica que esta adicción se vincula con el impulso incontrolable de seguir apostando sin importar las consecuencias que eso tenga en la vida de la persona. Apostar significa que se está dispuesto a arriesgar algo que valora con la esperanza de ganar algo de mayor valor. La difusión del trastorno por parte de la entidad médica indica que los signos y síntomas del juego compulsivo pueden incluir (i) estar preocupado por apostar, cómo planificar actividades con apuestas constantemente, y por cómo obtener más dinero para apostar; (ii) necesidad de apostar cantidades cada vez mayores de dinero para sentir la misma emoción; (iii) intentar controlar, corregir o abandonar las apuestas y no poder hacerlo; (iv) sentirse intranquilo o irritable cuando se intenta dejar las apuestas; (v) apostar para evadir los problemas o aliviar sentimientos de impotencia, culpa, ansiedad o depresión; (vi) intentar recuperar el dinero perdido apostando más —recuperar las pérdidas—; (vii) mentir a los familiares o a otras personas para ocultar la gravedad de la manera en que se juega compulsivamente; (viii) poner en riesgo o perder relaciones importantes, un trabajo u oportunidades educativas o laborales debido al juego compulsivo; y hasta (ix) pedirles a otras personas que saquen al jugador de apuros financieros generados por haber perdido su dinero apostando. (<https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/compulsive-gambling/symptoms-causes/syc-20355178>).

[3] El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) es la guía oficial de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (APA) para clasificar, evaluar y diagnosticar los trastornos de salud mental. Se trata de una herramienta clínica estándar que proporciona criterios diagnósticos específicos, códigos y descripciones para patologías psicológicas y psiquiátricas. Publicado originalmente en 1952, su quinta edición (DSM-5) salió a la luz en 2013.

[4] La Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) es la undécima revisión de la norma mundial de la Organización Mundial de la Salud (OMS) para registrar, notificar y analizar datos sobre mortalidad y morbilidad. Está vigente oficialmente desde el 1 de enero de 2022. Véase <https://icd.who.int/es/>.

[5] The Lancet Public Health es una prestigiosa revista científica de acceso abierto, revisada por pares y enfocada en salud pública. Es quizás la publicación más importante en esta materia y es referencia obligada para la Ciencia Médica. Véase <https://www.thelancet.com/journals/lanpub/home>.

[6] WARDLE, Heather, es una científica social con más de veinte (20) años de experiencia diseñando, implementando y analizando algunos de los estudios más importantes del Reino Unido sobre salud y

bienestar, como la Encuesta de Salud de Inglaterra y la Encuesta Británica sobre la Prevalencia del Juego. Es especialista en investigación, políticas y prácticas relacionadas con el juego y actualmente codirige el Gambling Research Glasgow y lidera la Comisión de Salud Pública de The Lancet sobre el Juego. Su investigación se centra en comprender el impacto del juego en la vida de las personas y en idear soluciones. El libro *"Games Without Frontiers? : Socio-historical Perspectives at the Gaming/Gambling Intersection?"*, Palgrave Macmillan (Springer Nature Switzerland AG), 2021, Analiza la convergencia histórica y moderna entre los videojuegos digitales y los juegos de azar o apuestas (como las *loot boxes* [cajas de botín o recompensa], el auge del póker en los años 90, las apuestas con *skins* de videojuegos y el juego en redes sociales).

[7] La "caza de pérdidas" (chasing losses en inglés) es la conducta compulsiva de seguir apostando dinero con el objetivo de recuperar lo que ya se ha perdido en el juego. Véase NAVARRO SÁNCHEZ, María Esther, Ludopatía: causas y síntoma de la adicción al juego, Psicología y mente, 9/4/2015, Buenos Aires.

[8] Véase Infocielo, "La trampa en el bolsillo: la dramática espiral de deudas y apuestas online que acorrala a las familias bonaerenses, La Plata, Provincia de Buenos Aires, 10/10/2026. <https://www.infocielo.com/politica-y-economia/la-trampa-en-el-bolsillo-la-dramatica-espiral-de-deudas-y-apuestas-online-que-acorrala-a-las-familias-bonaerenses>.

[9] Véase REINHOLD, Melisa, "Vergüenza y hostigamiento: el otro drama que crece detrás de quienes no pueden pagar sus deudas", Diario La Nación, 23/7/2026, Buenos Aires, 2026. Allí se señalan los dramas que afectan a las familias endeudadas y se menciona que, en la Ciudad de Buenos Aires, por ejemplo, se sancionó en 2019 la Ley 6171 sobre Agentes de Cobranza Extrajudicial de Deudores Morosos. Entre muchos otros puntos, se reguló que está prohibido realizar comunicaciones "...que hostiguen al deudor en mora como método de cobranza...", llamar fuera de horarios hábiles, notificar al usuario en el ámbito laboral o enviarle misivas al deudor que queden a la vista de terceros. Sin embargo, aunque en los últimos años las formas cambiaron, las agencias de recuperación de crédito muchas veces siguen sin respetar las reglas pues, si bien es incuestionable el derecho del acreedor a gestionar el cobro de deudas en mora, dicho derecho no resulta ilimitado y debe ejercerse dentro de los marcos legales, encontrando su límite infranqueable en la prohibición de incurrir en prácticas abusivas y de hostigamiento.

[10] Estudio Especial 119/2024 reproducido en la Note Técnica 513/2024-BCB/SECRE (septiembre de 2024).

[11] La investigación, liderada por el economista Claudio Felisoni de Angelo que analizó el periodo entre 2011 y 2025, arrojó datos clave en esta materia.

[12] Véase Coreio do Povo, "Diretor do BC diz que bets são problema central do endividamento", 1/9/2026, Edição digital.

[13] Véase GAMBLIG INTELLIGENCE, 20/3/2025, <https://www.gamingintelligence.com/es/legal/compliance/67205-argentina-11/>.

[14] Véase <https://economis.com.ar/analisis-economico-del-mercado-de-apuestas-online-en-argentina/>.

[15] BARLETTA, César, Profesor en Ciencias de la Educación por la Universidad Nacional de La Plata y Magister en Psicopedagogía por la Universidad de Barcelona, quien se desempeña como docente de Orientación Educativa y Práctica Profesional en la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la UNLP ha realizado un minucioso análisis sobre los alcances y consecuencias de este fenómeno. Véase <https://unlp.edu.ar/investiga/bajolalupa/las-apuestas-on-line-bajo-la-lupa-de-la-unlp-80261/>.

[16] SKINNER, Burrhus Frederic, fue un psicólogo, filósofo social, inventor y autor estadounidense. Condujo un trabajo pionero en psicología experimental y defendió el conductismo, que considera el comportamiento como una función de las historias ambientales de refuerzo. Escribió trabajos controvertidos en los cuales propuso el uso extendido de técnicas psicológicas de modificación de

conducta, principalmente el condicionamiento operante, para mejorar la sociedad e incrementar la felicidad humana, como una forma de ingeniería social.

[17] WATSON, John B., fue un psicólogo estadounidense, a quien se le atribuye la fundación de la escuela psicológica del conductismo a través de su disertación en la Universidad de Columbia titulada *Psychology as 'The Behaviorist Views It'*, publicada como artículo en *Psychological Review* en 1913 bajo el nombre “Psychology as the behaviorist views it / La psicología tal como la ve el conductista”.

[18] Véase MONTAGUD RUBIO, Nahum, *Caja de Skinner: qué es y cómo influyó en la psicología, Psicología y mente*, 4/8/2020, Buenos Aires, 2020.

[19] Véase YOUNG, Michael E., HANCOCK, Patrick M., WATSON. Lucas, howatt, Biran, SOUTHERN, Robert, y PAYNE, Karissa, *Video Game engines as the new “virtual” Skinner box*, *J Exp Anal Behav*. 2026 Jan;125(1): e70081. doi: 10.1002/jeab.70081. PMID: 41503945; PMCID: PMC12781166.

[20] Véase EISEND, M., y TARRAHI, F., *Persuasion knowledge in the marketplace: A meta-analysis*. *Journal of Consumer Psychology*, 32(1), 3-22, 2022, <https://doi.org/10.1002/jcpy.1258>

[21] Véase THE GUARDIAN, 24/3/2026, *Meta fue condenada a pagar 375 millones de dólares tras ser declarada responsable en un caso de explotación infantil*, <https://www.theguardian.com/technology/2026/mar/24/meta-new-mexico-jury>.

[22] Véase CHMIELSWKI, Dawn, ROZEN, Courtney y GODOY, Jody, *Meta, Google lose US case over social media harm to kids*, 25/3/2026, REUTERS, <https://www.reuters.com/legal/litigation/jury-reaches-verdict-meta-google-trial-social-media-addiction-2026-03-25/>.

[23] El 26 y 27 de agosto de 2026, Meta Platforms Inc. alcanzó un histórico acuerdo extrajudicial en Estados Unidos con una coalición de 29 fiscales generales estatales (en un proceso ligado a litigios y audiencias en California) para poner fin a las demandas por el impacto de Facebook e Instagram en la salud mental y la adicción de menores. Véase DUFFY, Clare, *Meta llega a un acuerdo en un caso histórico de daño a menores por US\$ 18.000 millones y promete cambios en sus plataformas*, CNN en español, 26/8/2026. <https://cnnespanol.cnn.com/2026/08/26/eeuu/meta-acuerdo-menos-caso-historico-trax>.

[24] Este hombre logró bastante difusión internacional respecto de su pensamiento a partir de que Harris apareció en el documental de Netflix “El dilema de las redes sociales”. En dicho documental, Harris y otros exempleados del sector tecnológico explican cómo el diseño de las plataformas de redes sociales fomenta la adicción para maximizar las ganancias y manipula las opiniones, las emociones y el comportamiento de las personas. El documental también examina el efecto de las redes sociales en la salud mental, especialmente en la de los adolescentes. Según su propio relato en un podcast titulado “The Diary of a CEO”, su exposición temprana tanto a la formación técnica como a la mentalidad emprendedora ayudó a moldear sus creencias sobre el potencial de la tecnología para influir y eventualmente controlar la atención y el comportamiento de las personas. Estas experiencias finalmente influyeron en su decisión de dejar atrás la creación de productos que secuestran la atención y, en cambio, esforzarse por rediseñar la tecnología para respetar la atención y el bienestar humanos.

[25] Autora de “La era del capitalismo de vigilancia. La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder”, Paidós, Buenos Aires, 2020.

[26] CARTER, Marcus, es Profesor de Interacción Persona-Ordenador (HCI) y ARC Future Fellow en la Universidad de Sídney, especializado en investigación sobre videojuegos, realidad virtual y dinámicas del juego y autor de numerosos libros, entre los cuales pueden mencionarse “*Fantasies of Virtual Reality: Untangling Fiction, Fact, and Threat (Strong Ideas)*”, escrito junto a EGLISTON, Ben, The MIT Press, 2024; *Treacherous Play (Playful Thinking)*, The MIT Press, 2022; y *Governing Social Virtual Reality: Preparing for the Content, Conduct and Design Challenges of Immersive Social Media (Literature, Cultural and Media Studies)* —este último escrito junto a GRAY, Joanne G. y EGLISTON, Ben, Palgrave Macmillan, 2024; entre otras publicaciones.

[27] HARDWICK, Taylor es investigadora postdoctoral en la Universidad RMIT, donde trabaja con las normas de género, los influencers de videojuegos y los preadolescentes varones. Es miembro de la junta directiva de Freeplay, un festival de videojuegos independientes con sede en Melbourne, y de la Asociación Australiana de Investigación de Juegos Digitales.

[28] Roblox es una plataforma en línea de juegos y creación de experiencias donde los usuarios pueden jugar a millones de títulos creados por otros miembros o diseñar sus propios juegos. Funciona como un ecosistema o biblioteca virtual con millones de 'experiencias' de géneros muy diversos (acción, simulación, aventuras, deportes). La descarga y el registro son gratis, pero cuenta con una moneda virtual llamada "Robux" para comprar accesorios, ropa para el avatar o mejoras dentro de los juegos.

[29] VEKHANDE, Sanika, estudiante de honor y experta en Roblox que colaboró en el informe de Carter y Hardwick, afirmó que *"... en plataformas como Roblox, la explotación financiera no está separada de los riesgos de seguridad; a menudo forma parte del mismo problema. En algunos casos, los depredadores utilizan la moneda del juego como herramienta de coacción"*. Vekhande afirma que los hallazgos llegan en un momento crítico del debate australiano sobre la regulación digital: *"Roblox no es una plataforma de nicho. Es un espacio social generalizado para niños"* indicó. Véase <https://www.sydney.edu.au/news-opinion/news/2026/05/17/inside-the-pay-to-play-world-of-roblox-targeting-children-.html>.

[30] El "saldo ficticio" es una cantidad de créditos virtuales, monedas digitales o fichas simbólicas que una versión demo asigna al participante. Su función es representar el costo de las jugadas dentro de una simulación, mostrar resultados y facilitar la exploración de las reglas. No constituye dinero electrónico, una cuenta bancaria, un depósito recuperable ni un derecho a recibir premios. Por ejemplo, si una demostración comienza con 1,000 créditos y cada giro utiliza 10, el contador puede disminuir o aumentar según el resultado simulado. Aunque la pantalla muestre un acierto de 500 créditos, esa cifra permanece dentro del entorno recreativo.

[31] El fenómeno que se describe se conoce formalmente en la psicología del juego como el 'efecto del dinero de juguete' (*play money effect*) o la ilusión de control, y es una de las estrategias de diseño conductual más efectivas que utilizan las plataformas de apuestas online para atraer y retener usuarios. Operar con saldos ficticios o cuentas de demostración (demo) crea una distorsión psicológica profunda por varias razones estructurales y emocionales. Cuando el usuario gana un premio grande con saldo ficticio, se activa un mecanismo de frustración positiva conocido como casi-acierto o arrepentimiento simulado. El cerebro genera el pensamiento: *'Si hubiera apostado 100 dólares reales en lugar de estos créditos gratis, ahora mismo sería rico'*. Este engaño borra de la memoria las diez (10) veces anteriores en las que el saldo ficticio se fue a cero. El saldo ficticio no es una herramienta educativa inocente para 'practicar'; es un anzuelo cognitivo. Su objetivo es generar una falsa sensación de confianza, alterar la percepción del riesgo y preparar la mente del usuario para que realice su primer depósito real bajo la ilusión de que el éxito está garantizado. Suelen ofrecer algunos pronósticos abiertos para demostrar supuesta efectividad y reservan otros (los 'VIP') mediante una suscripción mensual.

[32] Los "tipsters" (pronosticadores) son personas que comparten consejos, análisis y predicciones sobre resultados deportivos u otros eventos a través de redes sociales y aplicaciones de mensajería como Telegram o Instagram. Recomiendan a sus seguidores a qué equipo, jugador o resultado apostar. Promueven la falsa idea de que el azar puede controlarse con 'estrategias' infalibles. Véase MARTÍNEZ ORÓ, David Pere, El fenómeno de los *tipsters* en las apuestas deportivas: tipos, procesos de influencia y fulleras, en Juego de Apuestas y Publicidad: salud, impacto social y regulación, LLORET IRIES, Daniel y CANALS GAMONEDA, Santiago, (Coords.), Politeya Estudios de política y sociedad, Ed. Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), España, 2025.

[33] Véase LÓPEZ-GONZÁLEZ, H., RIUS-BUITRAGO, A., JIMÉNEZ-MURCIA, S., y GRIFFITHS, M. D., The utilization and perception of sports betting experts ('tipsters') among sports bettors with gambling problems: A qualitative focus group interview study. *International Gambling Studies*, 21(2), 238-254, 2021.

[34] Véase PEDREÑO SANTOS, Ana, VIÑARÁS ABAD, Mónica, y CARCELÉN-GARCÍA, Sonia, la influencia de los prescriptores en las decisiones de los jugadores online, Visual Review, Vol. 17, nº4.2025, International Visual Culture Review, 2025.

[35] Véase ISORNA FOLGAR, Manuel, ALBALADEJO-SAURA, Mario, VILLANUEVA-BLASCO, Víctor y LLORET-IRLES, Daniel, Who Do Tipsters Work For? Tipster Exposure and Adolescent Gambling. Journal of Gambling Studies. 42. 891-904. 10.1007/s10899-026-10487-2, 2026. En este trabajo los autores analizan la asociación entre la exposición a los pronosticadores de apuestas (*tipsters*) y las intenciones, conductas y perfiles de riesgo psicosocial relacionados con el juego de azar en adolescentes. Se llevó a cabo un estudio transversal con 782 estudiantes de nueve escuelas secundarias y centros de formación profesional. Los participantes fueron clasificados en tres grupos según su grado de exposición a los *tipsters*: (1) desconocen qué es un *tipster*, (2) conocen a los *tipsters*, pero no los siguen; y (3) siguen a los *tipsters*. Se compararon distintas variables relacionadas con el juego de azar: intención de apostar, frecuencia de las apuestas, gasto, gravedad de las conductas de juego problemático (CSPG; Lie/Bet), motivaciones (GMQ-F) y factores de riesgo cognitivo (EDGAR-A). Para ello, se utilizaron las pruebas “t” de Student y la “d” de Cohen. Los resultados mostraron un gradiente de riesgo claramente definido. Los adolescentes que siguen a los *tipsters* presentaron sistemáticamente las puntuaciones más elevadas en cuanto a la intención de apostar, la frecuencia de las apuestas y la gravedad de las conductas de juego problemático.

El seguimiento de estos pronosticadores también se asoció con una menor percepción del riesgo, una mayor percepción normativa y motivaciones para apostar considerablemente más elevadas, con tamaños del efecto que oscilaron entre moderados y muy grandes. Las diferencias entre los adolescentes que desconocían a los *tipsters* y aquellos que los conocían, pero no los seguían, fueron pequeñas entre los varones y prácticamente insignificantes entre las mujeres. Esto indica que la exposición activa —y no el mero conocimiento de su existencia— está más estrechamente asociada con indicadores de mayor riesgo relacionado con el juego de azar. Los varones mostraron una mayor intención de apostar y una mayor frecuencia de apuestas que las mujeres. La exposición activa a los *tipsters* constituye un indicador temprano y consistente de vulnerabilidad frente al juego de azar durante la adolescencia. Seguir a estos pronosticadores, en lugar de simplemente conocer su existencia, está fuertemente asociado con una mayor participación en las apuestas, una menor percepción del riesgo y perfiles motivacionales vinculados con conductas de juego arriesgadas.

Estos hallazgos ponen de relieve la necesidad de establecer controles regulatorios sobre el marketing de afiliación y de desarrollar intervenciones preventivas que aborden la promoción digital de las apuestas y las estrategias persuasivas impulsadas por los *tipsters*.

[36] Véase FRAQUELLI, Fernando, “Estudiantes debatieron en Diputados un proyecto contra la ludopatía mientras sigue frenada la iniciativa oficial en el Senado”, TN, 29/6/2026, <https://tn.com.ar/politica/2026/06/29/estudiantes-debatieron-en-diputados-un-proyecto-contra-la-ludopatia-mientras-sigue-frenada-la-iniciativa-oficial-en-el-senado/>.

[37] SPITZER, Manfred, es un psiquiatra, neurocientífico y psicólogo alemán conocido por su trabajo en neuroeducación, así como por sus investigaciones y posicionamientos públicos sobre el impacto de las tecnologías digitales en el desarrollo cognitivo, emocional y social de niños y jóvenes. Su producción combina elementos de la neurociencia cognitiva, la psiquiatría clínica y la psicología del aprendizaje, y se caracteriza por su orientación divulgativa y su intento de vincular hallazgos neurobiológicos con prácticas educativas y sociales. Aunque ha sido una figura controversial, especialmente por sus advertencias sobre el uso temprano de dispositivos digitales, su obra ha contribuido a introducir el debate sobre la relación entre cerebro, educación y tecnología en la esfera pública y académica.

[38] Véase SPITZER, Manfred, Demencia Digital: el peligro de las nuevas tecnologías, Editorial B, España, 2013, obra en la cual el autor señala que nada funciona hoy en día sin computadoras, teléfonos inteligentes ni internet. Sin embargo, todo ello entraña unos peligros inmensos, porque su utilización intensa debilita nuestro cerebro. Los niños y los adolescentes pasan más del doble de tiempo con medios digitales que en la escuela. Las consecuencias son trastornos del lenguaje y del aprendizaje, déficit de atención, estrés, depresiones y una disposición creciente a la violencia. A la

vista de este preocupante estado de cosas, Spitzer recuerda sus obligaciones a padres, a profesores y a políticos. Reclama una información objetiva sobre los riesgos y exige a los padres que pongan límites al pasatiempo digital de sus hijos para que no se vean arrastrados a la demencia digital y por el bien de su propio futuro.

[39] Véase WALL, Alejandro, La ilusión de dominar los resultados, Diario Tiempo Argentino, 6/10/2024, Buenos Aires, 2024.

[40] Para subsanar la falta de amparo legal señalada por los jueces, el Gobierno de España inició reformas legislativas posteriores a nivel parlamentario a través de enmiendas a leyes estatales, buscando reinstaurar mediante rango de ley las prohibiciones sobre los anuncios con famosos y las promociones digitales. El Ministerio de Derechos Sociales y Consumo abrió en mayo de 2026 una consulta pública para reformar la Ley del Juego, con la mirada puesta en la presencia de famosos e *influencers* en las campañas del sector. La iniciativa llega dos (2) años después de que el Tribunal Supremo recortara buena parte del régimen publicitario vigente. Véase Diario Judicial, 4/8/2026, Edición 7555 ISSN 1667-8486, Buenos Aires, 2026.

[41] Véase MILLENAAR, Federico, “Diputados aprobó un proyecto para prevenir la ludopatía infantil con fuertes prohibiciones a la publicidad del juego”, Infobae, 27/11/2024, Buenos Aires, 2024, <https://www.infobae.com/politica/2024/11/28/diputados-aprobo-un-proyecto-para-prevenir-la-ludopatia-infantil-con-fuertes-prohibiciones-a-la-publicidad-del-juego/>.

[42] Véase CAYUSO, Susana G., Constitución de la Nación Argentina, comentada, Thomson Reuters, La Ley, Buenos Aires, 2021; GELLI, María Angélica, Constitución de la Nación Argentina, comentada, Thomson Reuters, La Ley, Buenos Aires, 2022; y MANILI, Pablo Luis, Tratado de Derecho Constitucional Argentino, Thomson Reuters, La Ley, Buenos Aires, 2024; entre otros.

[43] Véase BENDEL, Yael S. (Coord.) MINISTERIO PÚBLICO TUTELAR del Poder Judicial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Convención sobre los derechos del niño, comentada, Buenos Aires, 2019.

[44] Véase HAIDT, Jonathan, “La generación ansiosa. Porqué las redes sociales están causando una epidemia de enfermedades mentales entre nuestros jóvenes”, Ed. Paidós, Colombia, 2024 (Traducción de Verónica Puertollano).

[45] MURTHY, Vivek Hallegere, es un médico estadounidense y vicealmirante del Cuerpo Comisionado del Servicio de Salud Pública de los Estados Unidos que se desempeñó como cirujano general 19 y 21 de los Estados Unidos bajo los presidentes Barack Obama, Donald Trump y Joe Biden. Murthy es el primer cirujano general de ascendencia india y, durante su primer mandato como cirujano general, fue el oficial de bandera en servicio activo más joven en el servicio uniformado federal.

[46] El Cirujano General de los Estados Unidos (*Surgeon General of the United States*) es el principal portavoz y la máxima autoridad del gobierno federal en asuntos de salud pública, a menudo considerado el 'médico de la nación'. A pesar de su título, no se trata de un cirujano que opere pacientes de forma rutinaria, sino de un alto funcionario de salud pública.

[47] Véase BARRY, Elen, “El Cirujano General de EEUU pidió colocar etiquetas de advertencia en las redes sociales sobre daños a la salud mental”, publicado en el New York Times, y reproducido en Infobae en 17/6/2024, <https://www.infobae.com/america/the-new-york-times/2024/06/17/el-cirujano-general-de-eeuu-pidio-colocar-etiquetas-de-advertencia-en-las-redes-sociales-sobre-danos-a-la-salud-mental/>.

[48] Puede accederse al reporte completo en WARDLE, H., DEGENHARDT, L., MARIONNEAU, V. et al. The Lancet Public Health Commission on gambling, The Lancet Public Health, 2024; 9, e950-e994.

[49] Véase DW Noticias, 29/12/2025, “León XIV clama contra la ‘plaga’ de los juegos de apuestas”, <https://www.dw.com/es/le%C3%B3n-xiv-clama-contr-la-plaga-de-los-juegos-de-apuestas/a-75329816>.

[50] Véase ZUPELLO, María, “Adicción a las apuestas online en Brasil: sin barreras sociales, se gastaron USD 3.700 millones en un mes y aseguran que “es peor que el crack”, Infobae, 30/9/2024.

<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/>.