

ORDENANZA N° 1160/2024
JUEGO RESPONSABLE EN LINEA
EL JUEGO ONLINE NO ES JODA

VISTO:

La preocupación en nuestra comunidad por la proliferación de apuestas por parte de adolescentes a través de los entornos o plataformas digitales, sitios conocidos como "apuestas on line" y/o aplicaciones de apuestas digitales que, siendo el juego de apuestas online ilegal para menores y pudiendo generar como consecuencia de un uso irresponsable caso de ludopatía o un juego patológico y;

CONSIDERANDO:

Que el 32 % de los niños, niñas y adolescentes (NNyA) busca información sobre educación financiera, sobre todo como generar dinero rápido y sin riesgos (Informe del Defensor del Pueblo de la Provincia de Córdoba);

Que el avance de las plataformas tecnológicas y la transformación de los hábitos digitales durante la pandemia han contribuido en gran medida a esta expansión, volviendo el juego con apuestas online más accesible y atractivo para los jóvenes;

Que el 18,7 % de los adolescentes de entre 14 y 17 años de edad de escuelas públicas y privadas de Córdoba, han jugado o apostado en línea en los últimos seis meses de acuerdo al Informe del Defensor del Pueblo de Córdoba;

Que solo el 8,6 % de los adolescentes señalaron usar dominios argentinos (bet.ar) que son los habilitados a nivel nacional por los sistemas anti juego irresponsable que contienen y que no todas esas páginas están habilitadas para funcionar en la provincia de Córdoba por no contar con regulaciones para limitar el acceso a menores de edad según lo establece la Defensoría del Pueblo de Córdoba;

Que el acceso a estas aplicaciones por menores de 18 años es totalmente ilegal en nuestro país y en nuestra provincia;



Que el 11,3 % de los NNYA que juegan presentan un uso problemático y que el 9,1 % dice estar teniendo un vicio con el juego según se desprende del informe del Defensor del Pueblo de Córdoba;

Que más del 46 % de los adolescentes apuestan entre \$ 1.000,00 (pesos mil) a \$ 5.000,00 (pesos cinco mil) por semana, cuando el 11,7 % juega a diario y el 46 % más de 3 horas diarias de acuerdo a lo establecido por el Defensor del Pueblo;

Que un 64,2 % utiliza dinero de su mensualidad o que le dan sus padres para apostar y en algunos casos llegan a endeudarse o vender objetos personales de su familia para pagar deudas o seguir apostando (informe del defensor del Pueblo de la Provincia de Córdoba) y que eso puede ser la ventana o el ingreso a otras problemáticas digitales y delitos como el Grooming;

Que estas aplicaciones cuentan con el Sistema de Recompensas Variables e Intermitentes que ahora controladas por algoritmos y con el recurso de la ingeniería conductual, los diseñadores tecnológicos ponen el foco en los reforzadores del placer y la dopamina y de modo más incisivo, en las expectativas y las recompensas. En la intermitencia de las recompensas, es decir, cuando éstas no se otorgan cada vez que ejecuta determinada conducta, radica la mejor y más efectiva forma de que volvamos a repetir esa conducta. Una de las formas más potentes de mantener a una persona haciendo siempre lo mismo y con la máxima gratificación es el refuerzo intermitente; dar la recompensa cada cierto intervalo de veces que se ha dado una conducta; o lo que es lo mismo, dejar en la expectativa al usuario como estrategia ganadora de las tecnológicas, y que a la par de esta estrategia ganadora de las aplicaciones de juego y apuestas para lograr mantener a una persona más tiempo haciendo lo mismo, las plataformas han educado al algoritmo para decidir si te da chances o no de ganar; la cual puede ser una de las causantes de la adicción a estos juegos;

Que a la par de este combo tecnológico se suma la publicidad excesiva de casinos, cajeros online de apuestas por parte de las redes sociales e influencers reforzando el acceso irresponsable e indebido de menores a estas plataformas que no cuentan con ningún tipo de control sobre el acceso de los mismos;

Que es necesario prevenir, concientizar, acompañar y educar sobre juego responsable a padres, tutores, docentes, dirigentes políticos y sociales, niños, niñas y adolescentes e instituciones, sobre las problemáticas que



acarrea el uso irresponsables de las nuevas tecnologías y empezar a diferenciar entre juegos de apuestas online y los juegos de rol u otros tipos de juegos virtuales que no tienen que ver con el universo de las apuestas, y esclarecer que no es lo mismo un gamer que un ludópata;

Que cuando se menciona a la ludopatía como una consecuencia del uso irresponsable de estas aplicaciones estamos hablando de que la Organización Mundial de la Salud ha reconocido a la misma como una enfermedad clasificada dentro del trastorno de los hábitos y el control de impulsos. En este sentido, se la define como el impulso incontrolable de jugar mediante apuestas en cualquier actividad en que la persona pone en riesgo algo de valor sobre la base de un resultado desconocido, que afecta aspectos de su vida en relación;

Que la ludopatía online es el impulso incontrolable de apostar a través de internet, dispositivos móviles y plataformas online y que es resultado de un uso irresponsable de las mismas;

Que estos impulsos presentan distintos niveles, que van desde el uso, entendido como aquel impulso a jugar que da en casos aislados, ocasionales, sin llegar a representar un problema para la salud, el abuso cuando la práctica se da de manera excesiva, sostenida en el tiempo y que afecta la vida cotidiana y la salud de la persona que lo transita, hasta llegar al nivel más grave que es el de la adicción, cuando ya la conducta se convierte en una necesidad, en un deseo incontrolable, que se traduce en signos y síntomas biológicos, psicológicos, sociales crónicos que repercuten negativamente en la integridad psicofísica de la persona que lo padece;

Que no cabe duda, que estamos ante un flagelo que representa un peligro significativo y actual para la salud mental de niños, niñas y adolescentes con secuencias negativas en el bienestar emocional y social;

Que este fenómeno que se viene dando en el mundo y en el país, ha comenzado a manifestarse en nuestra localidad, afectando a las familias, a los educadores y, a la comunidad en general. Esta circunstancia, nos impone adoptar medidas que permitan abordar de manera multidisciplinaria la problemática evidenciada, visibilizar los riesgos que representan para la salud, la afectación de la trayectoria educativa, prevenir y promover el uso responsable de la tecnología, en el ámbito de nuestra competencia. El estado municipal debe involucrarse y promover la responsabilidad colectiva de funcionarios, legisladores, educadores, referentes sociales y espirituales de



nuestros niños, niñas y adolescentes, para prevenir y contrarrestar el avance de la ludopatía adolescente;

Que la Provincia de Córdoba cuenta con programas de prevención y asistencia a la ludopatía por parte del Defensor de los niños, niñas y adolescentes de la provincia y el instituto de prevención de adicciones y el Programa Navegación Segura por Internet del Defensor del Pueblo provincial y el programa Juego Responsable de la Lotería de Córdoba, Sedronar, entre otras;

Que Villa Santa Rosa cuenta con diversos organismos de prevención y además, instituciones a efectos de promover derechos sobre educación, conocimientos y herramientas para el cuidado del vecino;

Atento a ello y a las facultades que le otorga la ley de municipios N° 8102

EL CONCEJO DELIBERANTE DE VILLA SANTA ROSA

SANCIONA CON FUERZA DE

ORDENANZA N° 1160/2024

Artículo 1º.- CREASE el Programa Municipal "EL JUEGO ONLINE NO ES JODA" para la prevención y concientización sobre los riesgos del acceso y uso de los juegos de azar y apuestas en línea "apuestas online" en el ámbito de la municipalidad de Villa Santa Rosa destinado a padres, tutores, docentes, niños, niñas y adolescentes que se desarrollen en distintos ámbitos de la comunidad y la generación de entornos digitales seguros para los destinatarios de la protección.

Artículo 2º.- ESTABLÉZCASE como objetivos principales del programa:

- a) Concientizar a los niños, niñas y adolescentes sobre el juego ilegal e irresponsable y los riesgos que representan los juegos de azar y apuestas en línea (ludopatía digital o ciber ludopatía) como así también a padres, tutores, docentes y comunidad en general.
- b) Brindar herramientas de capacitación a los establecimientos educativos, padres, clubes, asociaciones intermedias de todo tipo que desarrollen actividades con niños, niñas y adolescentes para lograr la detección de los impulsos a jugar por los medios digitales, prácticas de riesgo de ludopatía y el adecuado abordaje del problema en conjunto y haciendo uso de los programas provinciales vigentes y mencionados en esta



- ordenanza como así también cualquier otro programa nacional que aborde la temática.
- c) La formación de profesionales docentes en el tratamiento y prevención de la ludopatía.
 - d) Abordar la problemática de manera interdisciplinaria, con especial protección de la salud psicofísica de los niños, niñas y adolescentes y, el diseño de protocolos de actuación adecuados.
 - e) Brindar acompañamiento a las familias de los niños, niñas y adolescentes que transiten problemas por adicción al juego o riesgo de adicción y la creación de redes de apoyo en coordinación con las diversas instituciones de nuestra localidad.
 - f) Articular desde todas las áreas municipales el abordaje de situaciones problemáticas poniendo especial énfasis en garantizar la trayectoria educativa de los niños, niñas y adolescentes que atraviesen situaciones de riesgo de adicción y/o adicción a los juegos de apuestas en línea.
 - g) Promover el trabajo colectivo y responsable de distintos actores de la sociedad en la creación de entornos de navegación segura.
 - h) La colaboración de instituciones de salud, educativas y organizaciones no gubernamentales para la implementación de medidas establecidas en la presente ordenanza.
 - i) Promover la educación financiera de los niños, niñas y adolescentes, según su capacidad progresiva, de manera que puedan adoptar conocimientos que les permitan comprender como funciona el dinero, aprendan a gestionar responsablemente sus finanzas desde pequeños, a tomar decisiones de ahorro y entender los riesgos financieros.
 - j) Actividades alternativas saludables y recreativas para los adolescentes en coordinación con la Dirección de Deportes.

Artículo 3º.- IMPLEMENTESE una campaña de difusión y prevención de las problemáticas vinculadas a las tecno adicciones y/o ludopatía digital que permitan una eficaz detección de las situaciones de uso, abuso y adicción.

Artículo 4º.- DISPONGASE el bloque de los sitios de apuestas on line detallados en el anexo de la presente, como así también todos aquellos que van en contra del espíritu de esta ordenanza y de las leyes nacionales y provinciales del juego de azar digital, en todas las redes de internet por wifi en los establecimientos públicos municipales y en todos los espacios públicos conectados a redes de administración municipal y exhórtese a todas las entidades deportivas, organizaciones de la sociedad civil y establecimientos educativos donde asistan e interactúen niños, niñas y adolescentes, a adoptar igual medida en sus respectivos entornos digitales. Realícese la denuncia de

sitios ilegales al programa "EL JUEGO ONLINE NO ES JODA" como así también chats o grupos de whatsapp, telegram o cualquier otro servicio de mensajería instantánea, perfil de RRSS y cajeros humanos que promuevan el juego ilegal, para que dicho programa lo eleve a la Lotería de Córdoba y al Ministerio Público Fiscal para su correspondiente investigación.

Artículo 5º.- PROHIBASE en todo el ámbito de Villa Santa Rosa la publicidad o promoción directa o indirecta de actividades o atractivos lúdicos que incentive las apuestas virtuales ilegales en los espacios físicos, públicos, publicidad rodante, cartelería, sponsoreo, publicidad en medios digitales, periodísticos, radiales y/o televisivos como así también en espacios de entretenimientos públicos y privados. También la publicidad excesiva de aquellos sitios legales aprobados por la Lotería de Córdoba; solicitando que a la publicidad se le agregue la leyenda "EL JUEGO IRRESPONSABLE CAUSA ADICCIÓN". La sanción correspondiente a la falta contra este artículo será determinado por el Departamento Ejecutivo a través de la reglamentación del mismo y establecerá en el mismo los límites de la publicidad para aquellos sitios legales permitidos por la lotería de Córdoba, procurando en todos los casos preservar la libertad de expresión.

Artículo 6º.- DISPONGASE como autoridad de aplicación del presente programa a la Secretaría de Gobierno de la Municipalidad de Villa Santa Rosa, la que podrá dictar reglamentaciones con relación a las disposiciones de la presente y llevar adelante a través de las áreas de su competencia todos los proyectos y acciones que sean conducentes a cumplir con los objetivos y medidas enunciadas.

Artículo 7º.- CREANSE las partidas necesarias dentro del presupuesto vigente para atender el presente programa.

Artículo 8º.- COMUNIQUESE, publíquese, dese al archivo municipal y archívese.

"Dada en la Sala de Sesiones del Concejo Deliberante de Villa Santa Rosa, a veintisiete días del mes de noviembre del año dos mil veinticuatro"

Promulgada por:

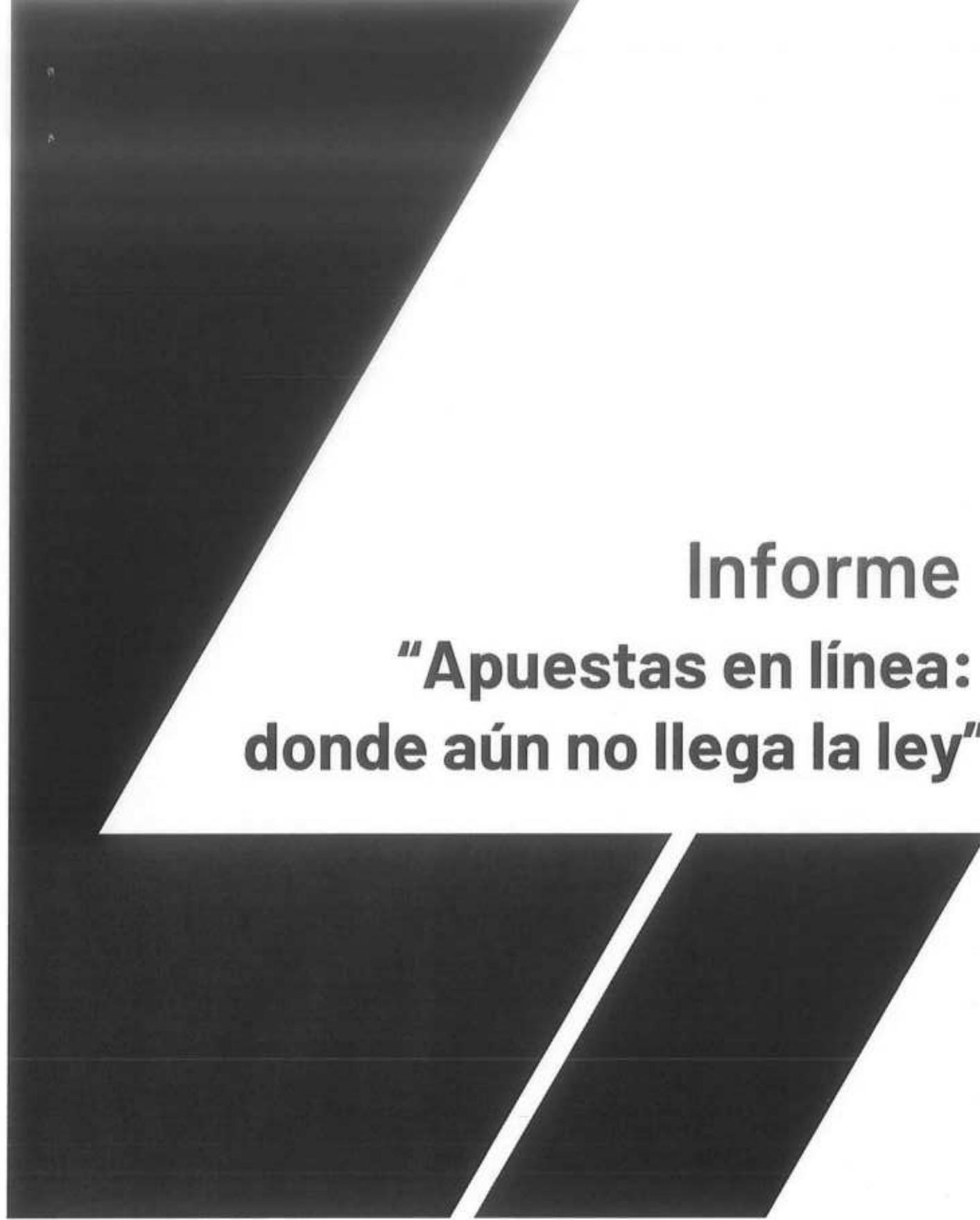
Decreto N° 079/2024

De fecha: 28/11/2024


RUBÉN DEPIANTE
SECRETARIO
CONCEJO DELIBERANTE
MUNIC. VILLA SANTA ROSA




MARTA GRACIELA SANCHEZ
PRESIDENTE
CONCEJO DELIBERANTE
Municipalidad Villa Santa Rosa



Informe
**“Apuestas en línea:
donde aún no llega la ley”**

"Apuestas en línea: donde aún no llega la ley"

El Defensor del Pueblo Adjunto, Carlos Galoppo ha asumido un rol activo en la **promoción de una ciudadanía digital responsable** como materia integrativa de los Derechos Humanos que asegura y protege. En el marco de su misión institucional, a través del Programa "Navegación Segura por Internet" colabora y acciona en la difusión, concientización, sensibilización y educación de la población de la provincia de Córdoba, sobre el uso responsable de las nuevas tecnologías.

A la par de las actividades realizadas en estos más de 10 años para cumplir con los objetivos trazados, se destacan aquellas investigaciones desarrolladas para obtener datos propios de los cordobeses que permitan conocer la realidad de la Ciudad y la Provincia, en relación a las problemáticas que el mal uso de las Tics presenta.

El aumento de los riesgos y peligros en la red por el avance de las tecnologías y por el acceso masivo a internet, ha creado nuevos escenarios que favorecen la expansión de prácticas y situaciones de exposición, riesgos y amenazas para la integridad emocional y psicosocial de los usuarios, especialmente para la infancia y la adolescencia, afectando significativamente su vida diaria.

Entre los más visibles, las **apuestas online** se han convertido en un problema silencioso que afecta a muchos estudiantes y su detección temprana -si a usos problemáticos nos referimos- es concluyente, para intervenir de manera efectiva.

Los medios periodísticos han puesto el foco en el problema y los poderes legislativos (Concejos Deliberantes, Legislaturas Provinciales y el mismo Congreso) buscan regular y legislar sobre el juego en línea y la Ludopatía como una consecuencia directa y grave de este fenómeno que asoma fuerte desde la pandemia.

En Argentina, se estima que ,aproximadamente 19 millones de personas juegan frecuentemente, mientras que 7 de cada 100 argentinos pueden ser

adictos, según las estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos. Sobre estos datos nos preguntamos, **¿En Córdoba, qué situación viven nuestros estudiantes de 14 a 17 años?**

Sabemos que los sitios de apuestas están prohibidos para menores de edad pero también es por todos conocidos las modalidades que usan los adolescentes para sortear ese impedimento (cajeros humanos, acceso tercerizado, dominios de extraña jurisdicción); como también conocemos que la dinámica adictiva de "recompensas variables intermitentes" se reproducen en casi todas las plataformas de juegos en línea a través de premios extras, lo que ha desvirtuado el sentido de los mismos, generando usos problemáticos que encienden alarmas.

En base a esta situación, el Programa de Navegación Segura por Internet y el Instituto de Estadísticas del Defensor del Pueblo busca conocer las conductas y prácticas de los adolescentes de la Ciudad de Córdoba y Gran Córdoba (entre 14 y 17 años) en relación a las apuestas on line. Indagar en el juego responsable, niveles de tiempo y dinero, fuentes de obtención de dinero, entre otros, como también buscamos obtener datos que puedan revelar o presumir si los adolescentes de Córdoba presentan un uso meramente social de las apuestas, si la práctica es problemática porque han empezado a contraer deudas/ tener trastornos de conducta, o si se consideran jugadores compulsivos.

Con el objetivo general de conocer las prácticas adolescentes, se usó la metodología de encuestas a través de Formulario Google, requiriendo la colaboración de los docentes de Formación para la vida y el Trabajo de los colegios y escuelas de la Ciudad y Gran Córdoba que mantienen contacto con la Institución, articulación que se llevó a cabo con la intervención de nuestro Programa de Prácticas y Pasantías. Así, la información fue recolectada con la ayuda y asistencia docente, para la guía y orientación de los alumnos y alumnas encuestados, respetando, en lo posible, heterogeneidad en las siguientes variables: género, rango etario y educación pública y privada. Finalmente, el interés por la temática, llevó la recolección de datos mucho más allá del área metropolitana de Córdoba Capital.

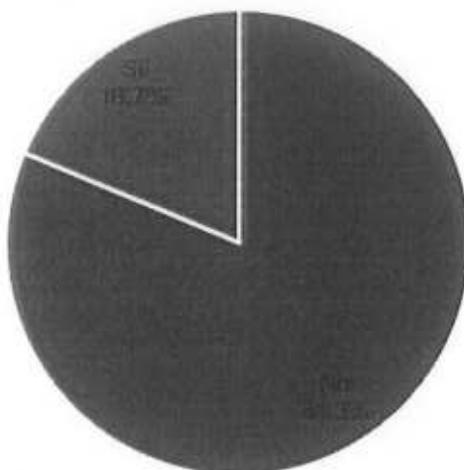
La investigación se llevó a cabo entre los días 26 de Junio y 8 de Julio de 2024, en formato web, siendo objeto de estudio, adolescentes de entre 14 y

17 años de edad que residen en la provincia de Córdoba. El muestreo fue de tipo no probabilístico. **En total, se tomaron 868 casos válidos.** La distribución por género de la muestra fue de 41,0% para el masculino, 57,3% para el femenino, 1,0% no contestó y 0,7% para quienes se perciben de género no binario.

Para entrar en la temática, consultamos en primer lugar sobre la práctica en apuestas y juegos, concretamente, sobre quiénes habían jugado o apostado en los últimos seis meses. Los datos arrojan una cifra contundente respecto de los estudiantes que si lo hacen: **El 18,7% reconoce haber jugado o apostado**, conforme Gráfico 1.-

APUESTAS ONLINE

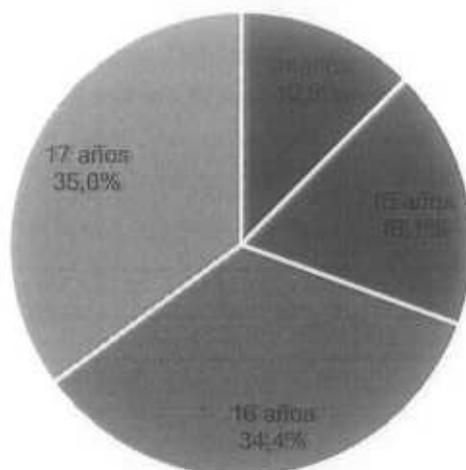
Gráfico 1 - ¿Has jugado o apostado en línea en los últimos seis meses?



Fuente: elaboración propia del INEDEP - n=868

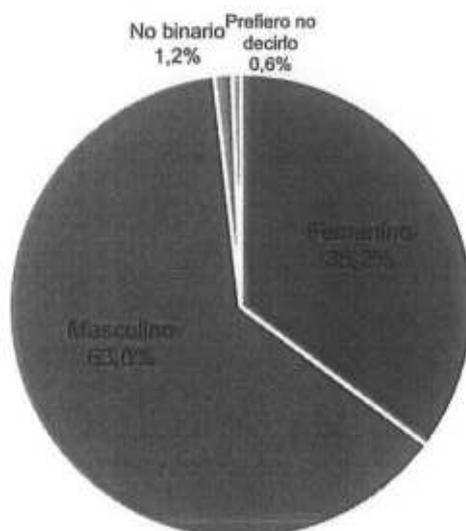
La encuesta continúa solamente con aquellas personas que efectivamente han apostado en el último tiempo, es así que la muestra se redujo a 162 adolescentes, pudiendo observar en los siguientes gráficos su distribución por edad y género, particularmente cómo aumenta el nivel de juegos y apuestas cuánto más grandes son los adolescentes (Gráficos 2 y 3).

Gráfico 2. Distribución de la muestra, según rango de edad



Fuente: elaboración propia del INEDEP - n=162

Gráfico 3. Distribución de la muestra, según género



Fuente: elaboración propia del INEDEP - n=162

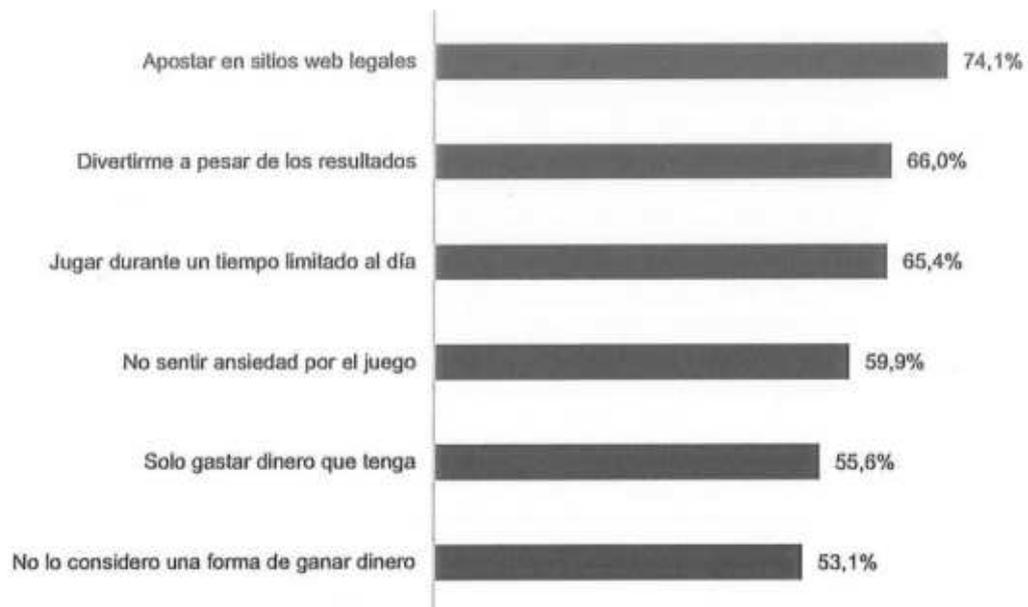
Los adolescentes a continuación fueron consultados en relación al juego responsable indagando sobre qué entienden al respecto y particularmente sobre su propia calificación como jugadores responsables. Al respecto, los datos son contundentes en cuanto a que los consultados en **un 76,5% se**

consideran jugadores responsables (Gráficos 4 y 5), dato que se conjuga con los que mencionaremos a continuación sobre la experiencia de juego.

PERCEPCIONES SOBRE EL JUEGO Y LAS APUESTAS

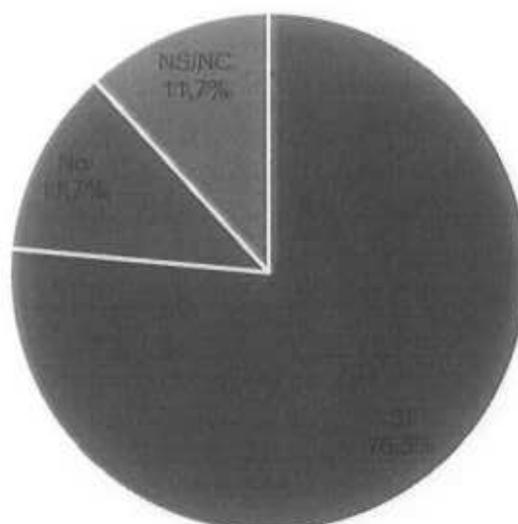
Gráfico 4. ¿Qué entendés por juego responsable?

Pregunta de respuesta múltiple



Fuente: elaboración propia del INEDEP - n=162

Gráfico 5. ¿Te considerarás un jugador responsable?



Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

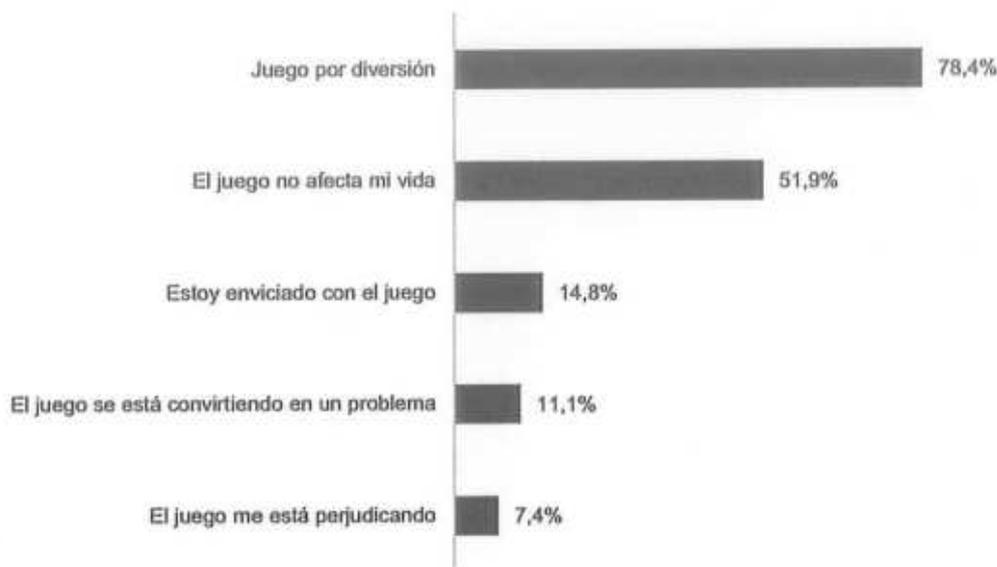
Desde la propia percepción de los adolescentes, seguidamente ahondamos sobre cómo perciben su experiencia de juego. Es decir, cómo se identifican según su propia vivencia. Mediante un mecanismo de respuestas múltiples, **los adolescentes mayoritariamente indicaron que juegan por diversión y que el juego no afecta sus vidas**, pero también observamos que **para otros el juego se está convirtiendo en un problema o los está perjudicando, y quienes directamente reconocen que están "enviciados", usando el propio discurso adolescente.**

En ese sentido y apelando a otras reglas metodológicas, podríamos inferir que casi **el 80% (79.6) de los adolescentes presentan un uso meramente social**, tomando para ello las respuestas que indican que juegan por diversión y que el juego no les afecta la vida. Por otro lado, podemos presumir que más de **un 11% (11,3) presenta un uso problemático** con el juego incluyendo en ese porcentual a quienes reconocen que el juego se está convirtiendo en un problema o los está perjudicando. Interpretamos que esta problematización de la experiencia podría deberse a cuestiones conductuales, económicas, endeudamientos y otros, variables que analizaremos más adelante. Por último, el gráfico revela que **el 9,1% de los adolescentes reconoce estar enviciado** con el juego, situación que podría

equipararse con un uso compulsivo, no reflexivo y altamente perjudicial para la salud del adolescente. (Gráfico 6)

Gráfico 6. ¿Estas frases coinciden con tu experiencia de juego?

Pregunta de respuesta múltiple



Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

A continuación, la encuesta avanza sobre la opinión de los adolescentes respecto a recibir mensajes de protección al jugador mientras juegan, indicando los datos obtenidos que, **al 42% de los adolescentes le es indiferente recibir ese tipo de mensajes**; el 13% dice molestarle pero que no afecta su experiencia de juego y un porcentual menor pero alarmante del casi el 4% indica que le molesta y quisiera deshacerse de ellos. El Gráfico 7 en general, hace referencia a la poca incidencia que tiene en las conductas y vivencias de los adolescentes jugadores este tipo de mensajes. A pesar de ello que, claramente, entendemos que los operadores de juego deben proporcionar información clara y recursos educativos sobre el juego responsable y las posibles consecuencias de un comportamiento de juego compulsivo.

Las plataformas de juego deberían facilitar la autoexclusión y el uso de otros recursos de juego responsable.

Los juegos de azar en línea son naturalmente idóneos para utilizar la tecnología con el fin de proteger a los jugadores y ayudar a frenar hábitos compulsivos. Las plataformas de juego pueden supervisar las actividades de juego de un jugador y mostrar mensajes de advertencia cuando este muestre patrones de comportamiento problemáticos, imponer límites a la cantidad que el usuario puede gastar y al tiempo que juega, etc.

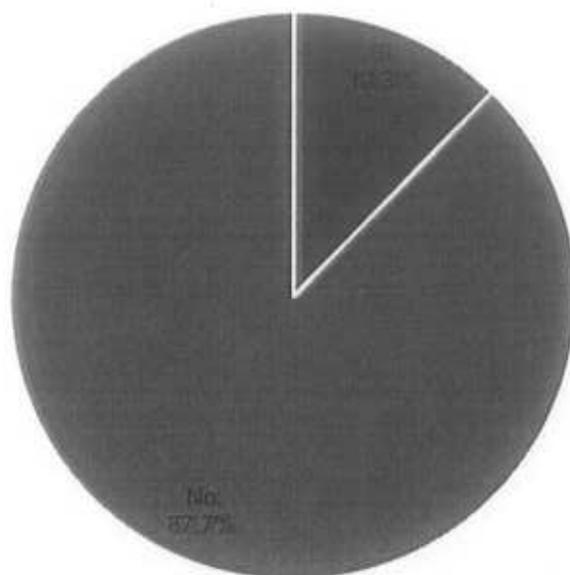
Gráfico 7. ¿Qué te parece recibir mensajes de protección del jugador mientras jugás?



Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

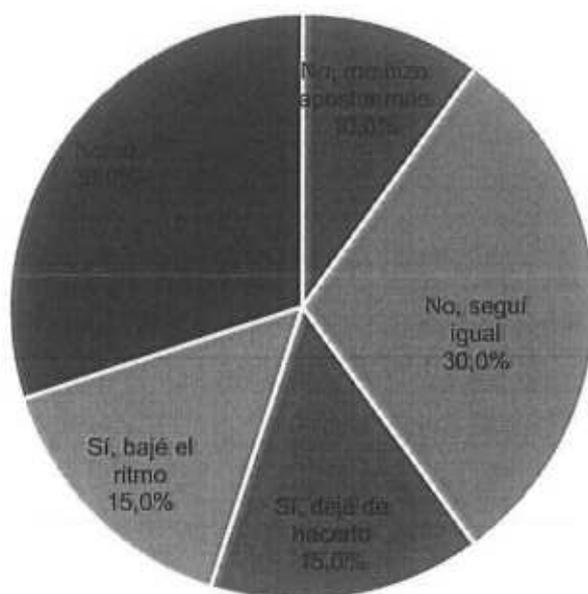
Seguidamente y para ahondar con precisión en la temática, preguntamos si alguna vez recibieron advertencias sobre el nivel de juego (tiempo y/o dinero) dentro de las aplicaciones de apuestas, a lo que casi **un 90% (87,7) dijo no haber recibido este tipo de mensajes** (Gráfico 8) y sobre la franja menor que sí recibió, la consulta siguiente fue si esa advertencia les había cambiado el comportamiento de juego. Si bien el universo es acotado por el porcentual que tenía acceso a esta pregunta en particular, decir que solo a un 30% le hizo bajar el ritmo o directamente dejaron de jugar (Gráfico 9).

Gráfico 8. ¿Has recibido alguna vez una advertencia sobre tu nivel de juego (en tiempo y/o dinero) dentro de la aplicación de apuestas?



Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

Gráfico 9. Esa advertencia, ¿te ha hecho cambiar tu comportamiento de juego?

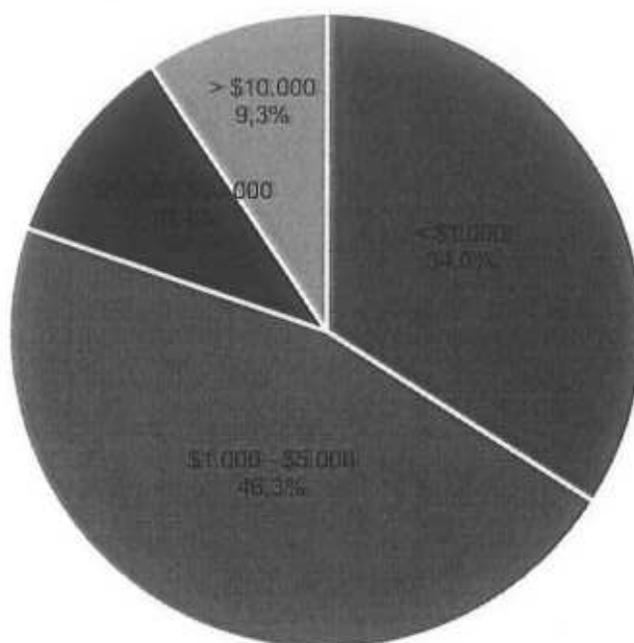


Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=20

A continuación, las consultas indagan sobre cantidades de dinero y tiempo de juego que afectan sus vidas. Al respecto, podemos destacar que, más del **46% de los adolescentes apuestan entre \$ 1000 y \$ 5000 por semana**, un 10% gasta entre 5000 y \$ 10.000 semanales mientras que **un 9,3% invierte más de \$ 10.000 semanalmente** (Gráfico 10).

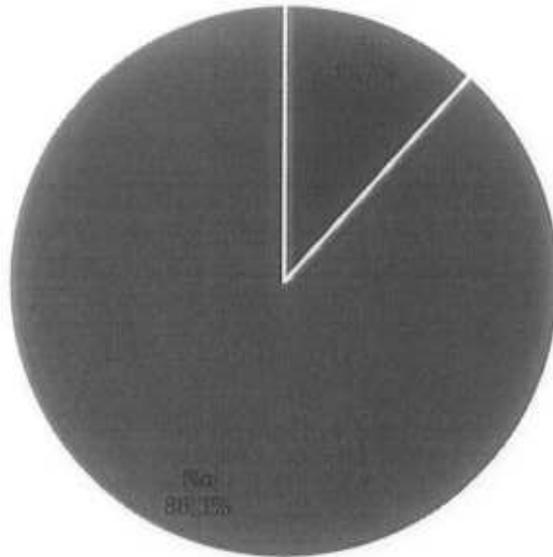
Consultados si juegan todos los días sólo un 11,7% dice hacerlo diariamente (Gráfico 11), sin embargo, los datos cobran relevancia en el Gráfico 12, ya que **el 46% reconoce jugar más de 3 horas** diarias y de ese porcentaje **un 15,7% juega más de cinco horas diarias**.

Gráfico 10. En una semana ¿cuánto dinero apostás?



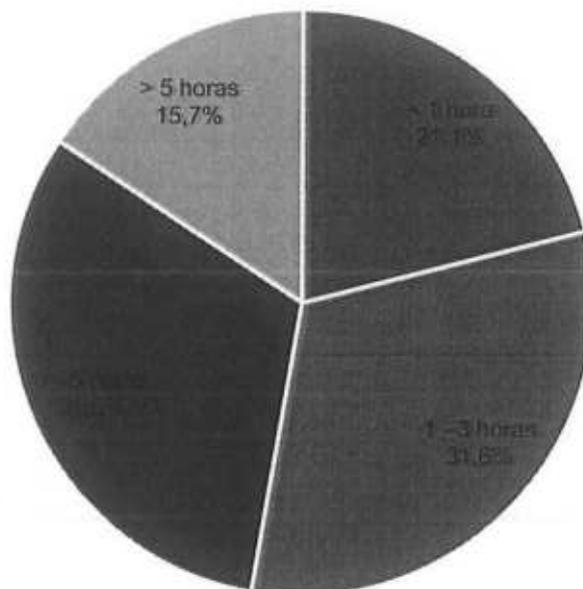
Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

Gráfico 11. ¿Jugás todos los días?



Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

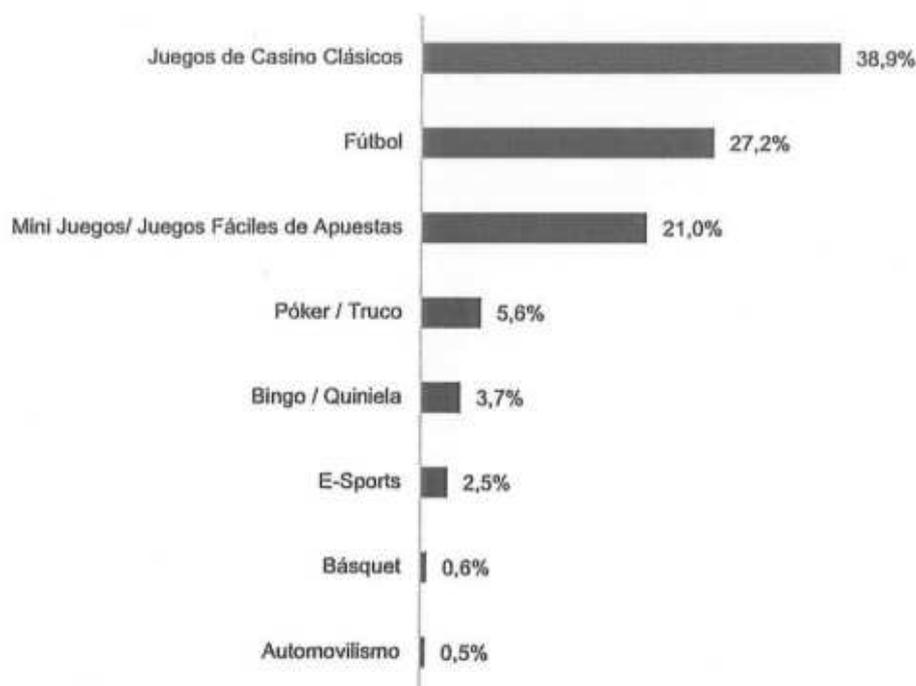
Gráfico 12. Usualmente ¿Cuánto tiempo jugás por día?



Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=19

Ante la consulta sobre cuáles son los juegos o apuestas que más usan, los datos son contundentes en las preferencias de los adolescentes. **El 60% elige juegos de azar.** Ese porcentaje debe distinguirse entre el 39% que prefiere juegos de casino clásicos y el 21% que opta por los denominados mini juegos, en ambos casos hablamos de juegos de azar. Muy atrás con un 21% queda el fútbol resultando poco representativos quienes eligen truco, póker, bingo, basquet, automovilismo, etc. (Gráfico 13)

Gráfico 13. Usualmente, ¿cuál de los siguientes juegos o apuestas es a lo que MÁS has apostado?



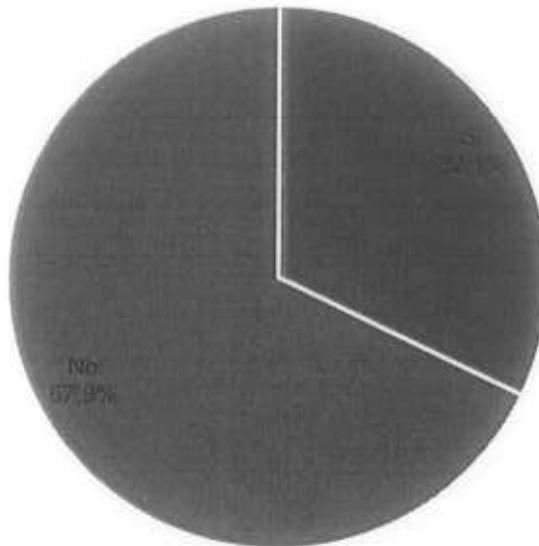
Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

Las personas hoy somos interpeladas más como consumidores que como ciudadanos. En ese contexto, las apuestas on line como práctica adolescente novedosa e inquietante ha derivado en otras exploraciones y búsquedas por parte de ellos, en el sentido de despertarles curiosidad o necesidad de informarse sobre cómo ganar dinero rápido y fácil. Esa búsqueda que puede estar relacionada con mejorar los resultados económicos u obtener dinero para afrontar el juego, la canalizan a través

de internet y particularmente de redes sociales, entornos en los que los diseñadores y generadores de contenido conociendo la demanda, desarrollan consejos, fórmulas y recetas para satisfacerla. Le preguntamos a los adolescentes si buscan esa información y **el 32% afirmó realizar esas búsquedas en la web o en redes sociales**. El dato cobra relevancia porque hasta hace poco tiempo el contenido financiero no era centro de interés de los estudiantes y pese a que la temática es una herramienta sumamente útil para el desarrollo de la vida en sociedad, lo cierto es que, buscar esta forma fácil de ganar dinero los expone al juego y al azar además de desvirtuar los valores del esfuerzo, el sacrificio, la perseverancia, la disciplina como recursos de crecimiento y desarrollo personal y, por accesoriamente, económico. (Gráfico 14)

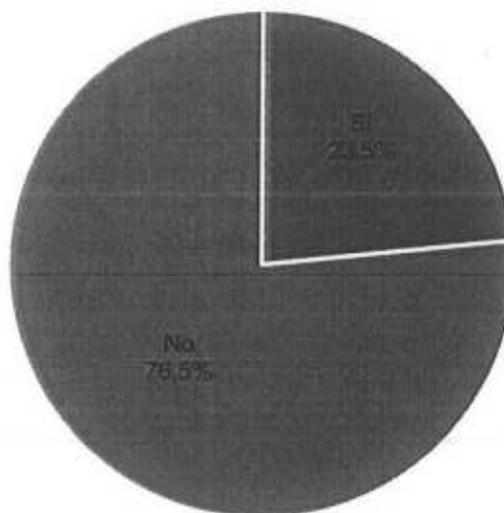
El dato, aumenta en interés, si ponemos la lupa sobre la consulta siguiente centrada en saber si, los amigos de los adolescentes encuestados dan consejos para convertirse en millonarios en las redes sociales, es decir si, los compañeros y compañeras, ya no sólo consumen contenido financiero sino que lo generan, para convencer a otras personas de usar recursos de mucha o fácil ganancia como medio de obtener dinero. **El 23% de los adolescentes dijo tener amigos que dan consejos económicos en redes (Gráfico 15)**. Aquí se abre un interrogante, los consejos que ofrecen son cuento chino (acciones riesgosas o fraudulentas) o verdaderos principios de la economía? Seguramente las ofertas son variadas pero lo que interpela es saber si esta vocación por ganar dinero es el resultado de apostar y necesitar dinero para seguir haciéndolo o simplemente el deseo de ser millonario con el menor riesgo y trabajo posible.

Gráfico 14. ¿Buscás información sobre cómo ganar dinero rápido y fácil, en la web o redes sociales?



Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

Gráfico 15. ¿Tus amigos dan consejos y contenidos para convertirse en millonarios en redes sociales?



Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

El siguiente cuadro bajo la modalidad de respuestas múltiples (Gráfico 16) abre el mundo de las apuestas en todas sus formas. Los adolescentes usan billeteras virtuales propias, apuestan usando cajeros humanos o usando cuentas verificadas de adultos de confianza, además de reconocer que usan sitios no oficiales. Sobre el particular, vamos a profundizar más adelante.

Gráfico 16. A la hora de apostar...
Pregunta de respuesta múltiple



Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

Conforme el siguiente cuadro (Gráfico 17) también bajo modalidad de respuestas múltiples, podemos afirmar que los adolescentes obtienen el dinero para apostar de distintas fuentes. Si bien en su mayoría los chicos y chicas usan el dinero que reciben de su familia como mensualidad o mesada, llama la atención y preocupa quienes distraen dinero que han recibido para gastos de fotocopias, transporte, meriendas, etc y lo más grave se presenta en aquellos casos que venden cosas personales, sustraen dinero de ahorros o cuentas familiares y quienes se endeudan o piden un préstamo. Estas últimas y perjudiciales formas de obtener dinero, muestran que quienes así lo hacen, estarían presentando prácticas o conductas de alerta en relación al juego.

Gráfico 17. El dinero para apostar, lo obtengo de:

Pregunta de respuesta múltiple

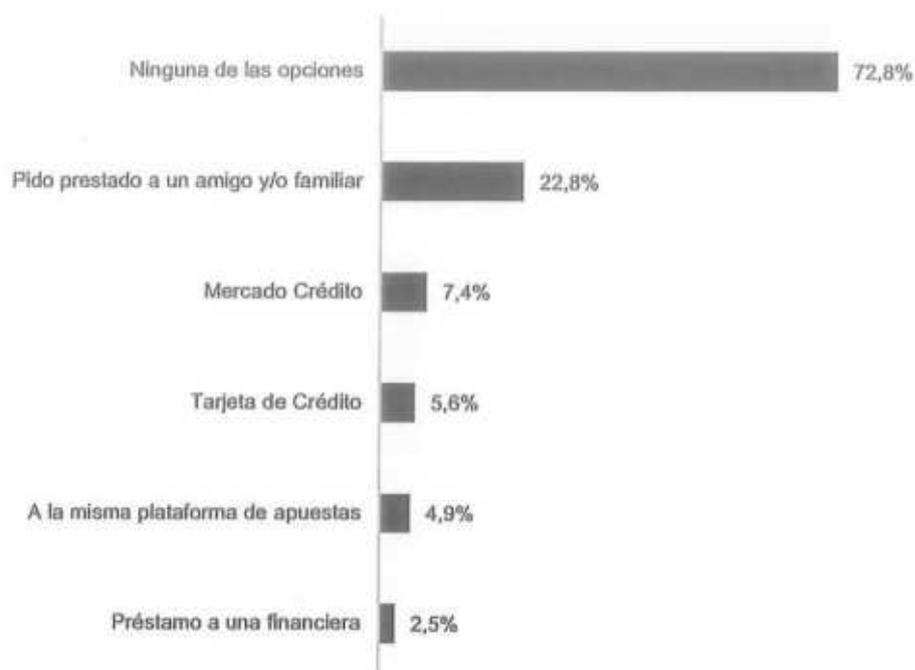


Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

El proyecto, continúa indagando sobre el dinero utilizado para apostar. Puntualmente, consultamos a los adolescentes sobre los tipos de préstamos que solicitan para usar en juegos. Si bien la pregunta se establece bajo modalidad de respuesta múltiple, bajo otro análisis metodológico podemos afirmar que, **la forma de endeudamiento más usada por los adolescentes es a través de un amigo o un familiar**, siendo un porcentual menor aquellos que usan mercado crédito, tarjetas de crédito, financieras y las plataformas de apuestas para pedir dinero. Podríamos proyectar en un 30% las personas que usan este tipo de compromiso u obligación económica para continuar apostando (Gráfico 18).

Gráfico 18. ¿Pedís alguno de estos préstamos para jugar?

Pregunta de respuesta múltiple

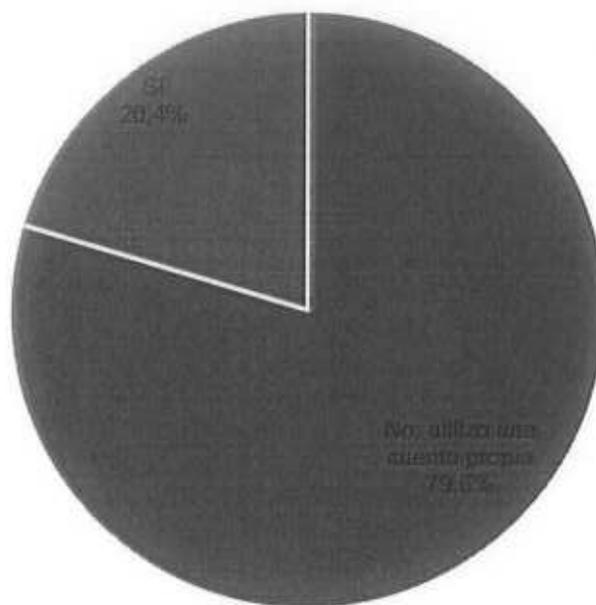


Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

En la probabilidad de que muchos adolescentes podrían estar usando cuentas verificadas de jugadores para ingresar a las plataformas de apuestas, consultamos a los encuestados si crearon "cuentas jugador" a nombre de un adulto de confianza (Gráfico 19). Los datos indican que **el 20,4% ha creado una cuenta de jugador**. Repreguntados sobre cómo superaron la verificación biométrica (Gráfico 20), la variedad de respuestas muestra la complejidad de la problemática de las Apuestas On line. **Casi el 67% de los adolescentes dijo que en el sitio donde abrieron cuentas "jugador" no había verificación biométrica**, en tanto que el 33% restante se divide entre quienes reconocen haber logrado la cuenta mediante engaño y quienes dicen haber dicho la finalidad para la que requerían los datos biométricos. Cuando los alumnos y alumnas consultadas dicen haber dicho la verdad, entendemos que reconocieron frente a un adulto que buscaban abrir una cuenta en un sitio de juegos y que contaron con el asentimiento del adulto, de quién debiera recibir los límites, las advertencias y los riesgos a los que se exponen entrando a sitios que están prohibido para menores de 18 años. Por otra parte, también es posible que quienes se han valido de engaño para obtener la cuenta, lo pueden haber realizado mintiendo a la plataforma o, engañando al adulto a cuyo nombre

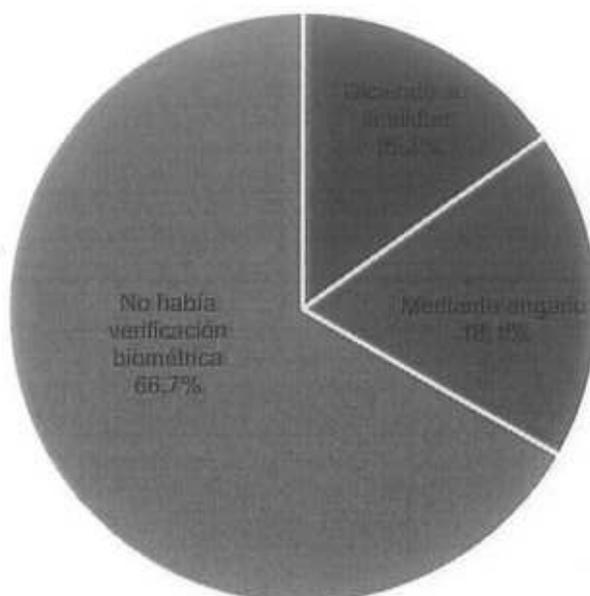
se abre la cuenta. Los datos nos marcan el carril por el que los adolescentes entran al mundo de los juegos y las apuestas, esto es, a través de sitios que no requieren verificación biométrica. Por cada norma o dispositivo que va creando obstáculos, hay cientos de desarrolladores, comerciantes, tecnólogos que recrean plataformas de juegos sin exigencia alguna salvo la de dejarles su dinero (Gráficos 19 y 20).

Gráfico 19. ¿Creaste una cuenta de jugador a nombre de un adulto de confianza?



Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

Gráfico 20. ¿Cómo superaste la verificación biométrica?



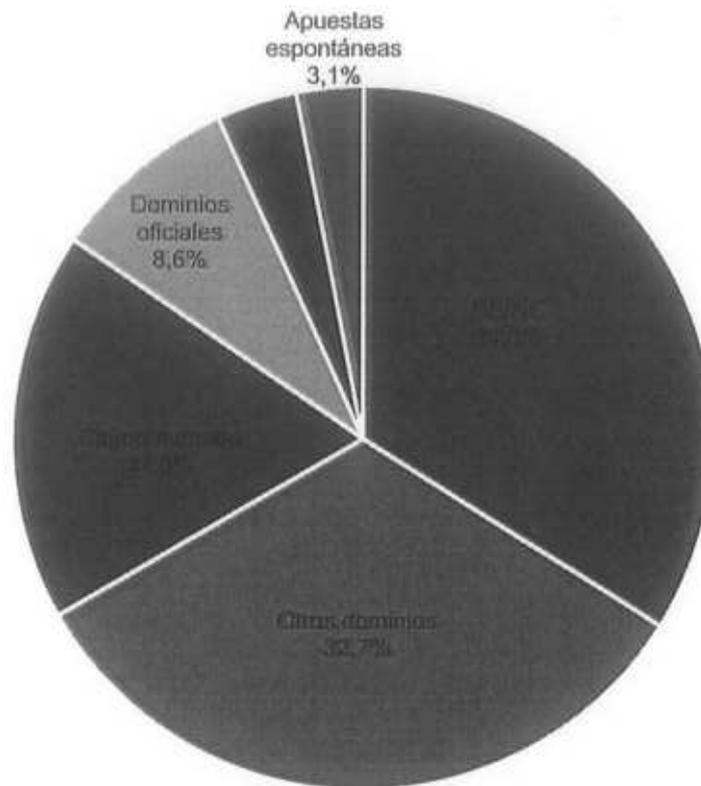
Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=33

Las consultas anteriores nos van anticipando el punto más débil de este abordaje: el insondable mundo del juego clandestino o sitios ilegales. **Sólo el 8,6% de los adolescentes señalaron usar dominios oficiales argentinos (bet.ar)**; el resto se divide en dos segmentos: los que prefirieron no indicar qué sitio usaban y representan un 34% del total (opción equivalente a NS/NC), y el **casi 60% restante que lo hace en sitios** no alcanzados por ninguna legislación local ni global relacionada al juego, ya sea que lo hacen a través de plataformas creadas bajo otros dominios (.com, .com.ar, .net, .win, .ola, .click, .club); los que lo hacen a través de los denominados cajeros humanos de Whastapp, Instagram, Facebook; los que participan de apuestas espontáneas no oficiales que se generan en los Juegos On Line y, otro tanto que, lo hace a través de aplicaciones que se bajan de PlayStore y Appstore, creadas sin ningún tipo de regulación. (Gráfico 21)

Cabe aclarar que la pregunta fue formulada con respuesta abierta, es decir que cada adolescente completa libremente el sitio de su preferencia y posteriormente, para un mejor análisis, las respuestas fueron segmentadas entre: Dominios oficiales argetninos (bet.ar), Otros dominios, Cajero

humano para todos aquellos casos en que se referían a chat; Apuestas espontáneas dentro de JOL y App de Playstore o Appstore.-

Gráfico 21. ¿Qué plataforma usaste?



Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

14 casos señalaron dominios argentinos.

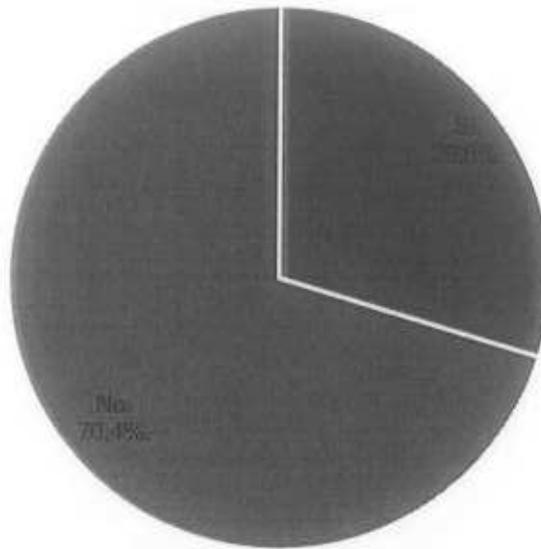
Los últimos dos gráficos (Gráfico 22 y 23) buscan indagar sobre el conocimiento que los adolescentes tienen sobre el sistema de recompensas variables intermitentes, aquel del que nuestro cerebro se hace adicto y los diseñadores de tecnología lo saben. Los datos obtenidos señalan que **sólo el 29% de los adolescentes consultados dice saber sobre el sistema** regido por el principio básico de comportamiento de acercarnos siempre a las recompensas.

Con el recurso de la ingeniería conductual, los diseñadores tecnológicos ponen el foco en los reforzadores del placer y la dopamina y de modo más incisivo, en las expectativas y las recompensas. En la intermitencia de las

recompensas, es decir, cuando éstas NO se otorgan cada vez que se ejecuta una determinada conducta, radica la mejor y más efectiva forma de que volvamos a repetir esa conducta. Una de las formas más potentes de mantener a una persona haciendo siempre lo mismo y con la máxima gratificación es el refuerzo intermitente: dar la recompensa cada cierto intervalo de veces que se ha dado una conducta. O lo que es lo mismo, dejar en la expectativa al usuario como estrategia ganadora de las tecnológicas.

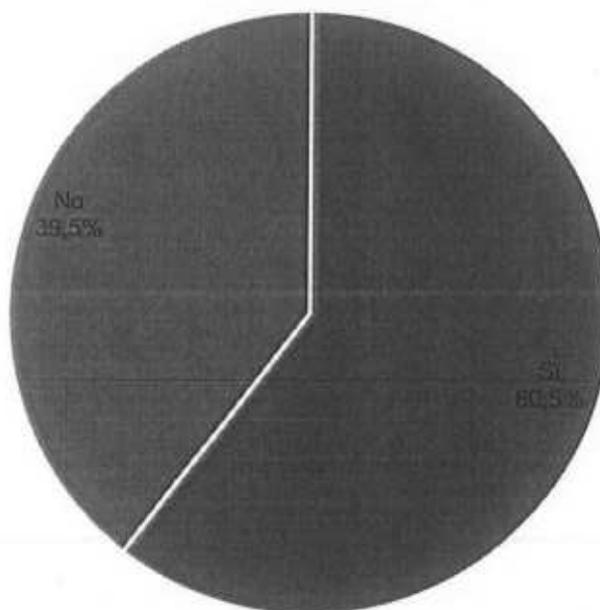
A la par de esta estrategia ganadora de las aplicaciones de juego y apuestas para lograr mantener a una persona más tiempo haciendo lo mismo, las plataformas han educado al algoritmo para decidir si te da chances o no de ganar. **El 40% de los adolescentes dijo conocer sobre la incidencia del algoritmo sobre sus chances de juego**, lo que significa que el resultado de cada apuesta no depende ya sólo del azar, mucho menos de su habilidad y destreza, sino que directamente está condicionada a un indicador técnico (código fuente) que suma o resta chances para darte ganador, según otros parámetros. Es decir, según el criterio del programador que fijó cada cuántas veces que perdías va a sumarte una chance de ganar, por ejemplo. También entendemos que el sistema hoy en día podría ser educado por una IA que esté desarrollándose para este tipo de aplicaciones, cuya capacidad seguramente será más potente y sobre todo tendrá mayor precisión en la lectura de los movimientos del jugador.

Gráfico 22. ¿Conocés el sistema de recompensas variables intermitentes?



Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

Gráfico 23. ¿Sabías que el sistema está educado para decidir si te da chances o no de ganar?



Fuente: elaboración propia del INEDEP- n=162

Reflexiones Finales

"En un escenario de shock como el actual, decidimos explorar el mundo de las apuestas online. Nos encontramos ante una generación de chicos y chicas de diez a quince años que experimenta una verdad en su propia existencia: lo virtual es real. Observamos a padres y madres desconcertados y con pocas herramientas, y a maestros en las aulas que alertan acerca de la competencia y dependencia de las pantallas.

Es hora de detenernos a reflexionar sobre el rol de los adultos antes de que chicas y chicos se pierdan en el vértigo de una tormenta perfecta de aislamiento."

En la descripción del libro "Apuestas On line, una tormenta perfecta" que coordina y es coautor el médico psiquiatra y legista, Federico Pavlovsky, nos advierte sobre esta época dominada por el algoritmo, en una fusión nunca vista entre neurociencias, tecnología y mercado.

En ese mundo, estamos los adultos y se desarrollan y crecen nuestros niños, niñas y adolescentes; inundados por estímulos poderosos que nos atrapan, nos encantan y nos confunden. En ese contexto, también surge la experiencia del juego on line y de las apuestas.

Al iniciar el proyecto, nuestra indagación fue por distintos aspectos. El principal de todos era obtener el dato que nos permitiera proyectar la extensión del problema en nuestra Ciudad y Provincia, atento a que, la explosión de la problemática sube diariamente pero no se conocen números reales para definir la situación. **El 18,7% de los adolescentes de entre 14 y 17 años** de edad de escuelas públicas y privadas de Córdoba, **han jugado o apostado en línea en los últimos 6 meses**. Un porcentual muy alto y alarmante si se mide en términos de riesgos pero que la falta de datos medidos sobre esa misma población, no permite establecer comparativas.

Otro dato significativo del estudio es que esos chicas y chicos, **apuestan en sitios ilegales**, entendiendo por tales a aquellos que están fuera del control del estado cordobés y/o argentino. **Sólo el 8,6% de los adolescentes señalaron usar dominios argentinos** (bet.ar) dato que nos interpela y nos desafía: ¿es una utopía regular esta actividad?

Las novedosas formas de los delitos cometidos a través de las redes y su mal uso, la ausencia de regulación frente a hechos inéditos, la imposibilidad de aplicar leyes existentes y los nuevos servicios que surgen año a año, son aspectos de la realidad de un ámbito complejo y muy desafiante.

Las apuestas o juegos de azar no escapan a estas consideraciones y ahí está la ciencia jurídica, tratando de dar respuestas a hechos que acontecen en entornos digitales, con empresas constituidas en el extranjero, sin fronteras ni reglas que aplicar. Por eso, muchas veces no tiene respuestas y el control estatal se vuelve inútil o muy limitado.

No obstante, no podemos dejar de mirar a la persona que juega y más aquella que juega en exceso. El juego problemático es un patrón de uso disfuncional asociado a riesgos y consecuencias negativas y perjudiciales, es decir, cuando la persona pierde el control para dejar de hacerlo.

Frente a ello, las nuevas tecnologías son una amenaza mayor puesto que facilitan las posibilidades de incrementar el tiempo de juego (24/7), la cantidad de sitios para jugar en el mundo y la invisibilidad frente a los otros. Así, los juegos en línea, desde el anonimato, la transnacionalidad, la suplantación de identidad como caracteres esenciales de internet, han abierto la posibilidad del juego a los menores de edad, y con ello, reaparecen las dificultades del mundo digital: ¿Quién está detrás de la pantalla?

¿Los datos biométricos son suficientes para garantizar a la ley y a las plataformas qué quién interactúa es de verdad un adulto?

¿Cómo regular la descentralización y expansión mundial de la red internet y los millones de personas que participan y generan contenido de todo tipo sin ningún control?

¿Es posible blindar al país del ingreso de sitios de apuestas que no cuentan con licencias para operar en las provincias?

En las respuestas que estamos obligados a buscar y encontrar todas las instituciones y organizaciones de la sociedad actual, está en gran parte la solución a la problemática que nos ocupa en este proyecto.

Mientras, el primer centro de acompañamiento adulto de chicos y chicas en entornos digitales, es la familia. Es en el seno familiar donde debe trabajarse en la prevención de riesgos asociados al uso masivo de las

tecnologías. Porque ahí es donde se abre una brecha entre el uso que hacen los niños, niñas y adolescentes y el que hacen los adultos cercanos, referentes y modelos. Evitar que ellos vayan por un lado y los adultos por otro, quedando un espacio liberado y dominado por el interés, curiosidad o estímulo que reciben en línea.

Los adultos, aún carentes de recursos y conocimientos informáticos específicos, debemos incomodarnos en plataformas de juegos y redes para estar ahí presentes, porque es en el ciberespacio donde debemos influir, estar alertas, involucrarnos y conversar sobre qué y cómo atraviesan sus vidas en internet, reconociendo a éste como un lugar abierto al mundo. Romper con el justificativo de nativos digitales versus inmigrantes digitales.

Cuando un adolescente comienza a apostar en Internet, necesita acompañamiento y mirada adulta porque lo que sucede en Internet es real. Sus efectos y consecuencias, también. Somos los adultos quienes debemos problematizar estas conductas que en el plano físico presencial están prohibidas y que muchas veces normalizamos, bajo la consideración errónea de que lo digital es virtual y por ende, no real.

Las niñas niños y adolescentes poseen habilidades instrumentales necesarias para comprender fácilmente la mecánica de juegos y apuestas pero carecen de habilidades críticas y reflexivas para dimensionar los riesgos de las plataformas y las posibilidades de perder, ese debe ser nuestro mensaje.

Desde el programa Navegación Segura por Internet acercamos estos consejos para la prevención y educación digital frente al fenómeno de las Apuestas On line, dirigidas a familias y adultos responsables:

- **Para la prevención, es recomendable:**

- Conocer las plataformas que utilizan las niñas y niños
- Generar diálogo con los niños, niñas y jóvenes.
- Conocer cómo usa tu hijo/a las tecnologías, las redes sociales y quiénes son sus amigos.
- Hablar sobre los usos digitales de las plataformas, las de ellos y las nuestras: ¿Qué hago mientras estoy con el celular?

- Seamos modelos: Los chicos aprenden mucho más de lo que hacemos que de los que decimos.
- Poner límites
- Pedir ayuda si es necesario
- Prestar atención a los signos de alerta: cambios de comportamientos
- Recordar: lo virtual es real

Servicios y acciones para ayudar a los afectados por el juego en línea y una posible ludopatía.

1. Asesoramiento y orientación sobre los derechos y recursos disponibles para las personas afectadas por la ludopatía.
2. Apoyo en la identificación de servicios de tratamiento especializados en adicciones y ludopatía.
3. Intermediación con las autoridades competentes para garantizar el acceso a tratamientos y servicios de apoyo.
4. Realización de campañas de sensibilización y concienciación sobre los riesgos del juego en línea y la ludopatía.
5. Promoción de medidas de prevención y control del juego en línea para minimizar el riesgo de adicción.
6. Monitoreo y seguimiento de las políticas y regulaciones relacionadas con el juego en línea para garantizar la protección de los derechos de los usuarios.
7. Defensa de los derechos de los afectados por la ludopatía ante instancias pertinentes, incluyendo la promoción de políticas públicas que fomenten un uso responsable de la tecnología.
8. Facilitar el acceso a información y recursos para ayudar a los afectados y a sus familias a afrontar las consecuencias del juego en línea y la ludopatía.

Medidas y estrategias posibles para evitar que los estudiantes utilicen juegos en línea en el colegio.

1. Establecer políticas y normativas claras que prohíban el uso de dispositivos electrónicos y acceso a juegos en línea durante el horario escolar.
2. Instalar filtros y bloqueadores en la red de internet del colegio para limitar el acceso a sitios web de juegos en línea.
3. Brindar capacitación a los docentes y personal administrativo sobre la importancia de supervisar y controlar el uso de tecnología de los estudiantes.
4. Fomentar actividades extracurriculares y recreativas que promuevan la socialización y el desarrollo de habilidades sin necesidad de recurrir a juegos en línea.
5. Implementar actividades educativas sobre el uso responsable de la tecnología y los riesgos asociados con el exceso de juegos en línea.
6. Establecer un sistema de monitoreo y seguimiento del uso de dispositivos electrónicos en el colegio para detectar y abordar posibles situaciones de abuso de los juegos en línea.
7. Promover la participación activa de los padres en la supervisión del uso de tecnología de sus hijos y en la comunicación con la institución educativa para prevenir el uso indebido de juegos en línea durante el horario escolar.



defensorcba



DefensorCba



defensorcba



www.defensorcordoba.org.ar

Deán Funes 352 | Tel.: 0800 777 0337