

## MINUTA DEL ENCUENTRO

<b>Dialogando BA</b> <b>Ludopatía: Tecnología, riesgos, adicciones y abordaje</b>	
<b>Objetivo del encuentro:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visibilizar y trabajar acciones conjuntas sobre la problemática de la ludopatía en el barrio de Lugano, a través del debate y la puesta en común con vecinos y protagonistas relevantes de la materia. Esto significa un trabajo conjunto entre distintas áreas del GCBA, organizaciones no gubernamentales y actores locales para potenciar la creatividad y la cooperación de manera eficiente, abordando sus causas, consecuencias y estrategias de prevención y tratamiento.</li> </ul>	22 de abril de 2025, Raíces ONG: Av. Larrazabal 4273, CABA
<b>Organizadores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de Diálogo y Políticas Públicas Colaborativas de la Secretaría de Gobierno y Vínculo Ciudadano de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires</li> <li>• Dirección General Articulación Público Privada y Territorial del Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires</li> <li>• Instituto de Vivienda Ciudadana (IVC) del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires</li> </ul>	<b>Cantidad de asistentes: 45</b>  <b>Cantidad de mesas de diálogo: 5</b>
<b>Panelistas/ Funcionarios asistentes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Matías Kornetz</b>- Director General de Políticas Sociales en Adicciones del Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat</li> <li>- <b>Gabriel Battistella</b>- Subsecretario de Atención Primaria, Ambulatoria y Comunitaria</li> <li>- <b>Matías Andrés Defferrari</b>- Coordinador del Centro de Estudios de Consumos Problemáticos</li> <li>- <b>Maximiliano Letto</b>- Director en Lotería de la Ciudad.</li> </ul>	<b>Dinámica:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición de los panelistas</li> <li>• Trabajo en mesas de diálogo</li> <li>• Puesta en común y conclusiones</li> </ul>
<b>Antecedentes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El 13 de agosto de 2024 se desarrolló un <a href="#">diálogo colaborativo sobre seguridad</a> en el Playón de Chacarita (comuna 15). A través del debate y la puesta en común se implementó un espacio de diálogo para visibilizar problemáticas del barrio y sugerir acciones para tratarlas.</li> </ul>	

Llevamos a cabo un espacio de diálogo colaborativo que tuvo como objetivo visibilizar y sugerir acciones para tratar la ludopatía en Villa Lugano. A través del debate y la puesta en común de vecinos con distintas áreas del GCBA, legisladores, organizaciones no gubernamentales y actores locales, buscamos potenciar la creatividad y la cooperación de manera eficiente, abordando sus causas, consecuencias y estrategias de prevención y tratamiento.

### ***Consideraciones metodológicas***

Para iniciar el encuentro, Leonardo Coppola, presidente del Instituto de Vivienda de la Ciudad (IVC), dependiente del Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, inició el encuentro destacando la importancia del Estado presente en muchos aspectos y especialmente en el tema que convoca que es la Ludopatía como también la participación ciudadana en la toma de decisiones.

Manifiestó la importancia del diálogo y la escucha activa para resolver los problemas de la población y mejorar la gestión pública, reconociendo logros, pero también las limitaciones de la gestión. Por tal motivo, resaltó la necesidad de trabajar juntos para mejorar, con eje en la transparencia y la sinceridad y se comprometió a trabajar activamente con la comunidad para abordar sus necesidades y problemas.

Posteriormente, Hernán Charosky, coordinador de Dialogando Buenos Aires destacó la importancia de estos encuentros y la posibilidad de trabajar y colaborar entre las distintas áreas del gobierno y la ONG Raíces que participan del mismo, dentro de un marco de conversaciones útiles y respetuosas. También mencionó el valor del intercambio plural como herramienta para mejorar las políticas públicas que benefician a toda la sociedad.

Cierra su exposición subrayando la necesidad de reconocer al otro con algo valioso para aportar, incluso si piensa distinto porque precisamente con los disensos y consensos se pueden obtener y lograr políticas públicas sostenidas en el tiempo por la comunidad.

- **Ejes abordados por el panel**

Matias Deferrari fue el primer panelista del encuentro. Comenzó su exposición recordando que desde hace varios años se habla de adicciones en general con la problemática ya instalada, haciendo foco en la rehabilitación, pero eso no alcanzaba para tratar el problema existente. Por lo que se empezó a evaluar trabajar con un plan integral que abarque también la prevención. En el año 2014, con el dictado de la Ley Nacional 26.934, se creó el Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos y se empezó a trabajar en un plan desde la Ciudad. Actualmente se encuentra trabajando conjuntamente con la Universidad de Flores.

Los consumos problemáticos abarcan varias adicciones incluida la ludopatía, que resulta ser un problema complejo que requiere una comprensión profunda de los factores que contribuyen a su aparición. Afecta a personas de todas las edades y sectores sociales, y no hay un solo factor que puede desencadenar la adicción, sino que puede estar influenciado por factores personales, familiares y sociales.

La sociedad económica y la cultura del consumo también juegan un papel importante en la aparición de conductas problemáticas. Por último, Deferrari concluyó que, para prevenir la ludopatía, es necesario fortalecer la autoestima y ofrecer oportunidades a los individuos y comunidades. Un enfoque integral es clave para abordar este problema y promover la salud en la sociedad.

Posteriormente, Maximiliano Letto, Director de LOTBA, resaltó que el 80% del juego online que hay en la Ciudad y en Argentina es ilegal, es decir, sucede en plataformas de juegos que no tienen control alguno. Esta problemática afecta a personas de todas las edades, pero los menores son especialmente los más vulnerables.

Luego, manifestó que desde el Gobierno de la Ciudad se han implementado medidas para combatir esta “pandemia silenciosa” como la creación de un código de control con ciertos estándares; por ejemplo, una validación de identidad para ingresar a estos sitios evitando de esta manera el ingreso de menores de edad. También se realizan bloqueos de IP, denuncias de influencers que incentivan el juego clandestino, penalizando este tipo de promociones. Posteriormente, se inicia un procedimiento administrativo y luego se continúa con el proceso judicial en caso de ser necesario.

No obstante, advierte que el proceso de denuncia es un tanto burocrático y lento, que se necesitan soluciones más efectivas y expeditas para abordar la problemática, pero necesitamos el compromiso de todos para denunciar el problema de las apuestas ilegales. Finalmente, concluyó que la colaboración y el diálogo entre la sociedad son claves para encontrar soluciones y prevenir la ludopatía, resultando necesario estos encuentros, las charlas en los clubes, en los colegios y continuar con estas acciones entre todos.

A su turno, Gabriel Battistella, Subsecretario de Atención Primaria, Ambulatoria y Comunitaria, dependiente del Ministerio de Salud, del GCBA, recordó que el juego en sí mismo no es perjudicial, que forma parte del desarrollo de un niño, de la vida. Un estudio reciente calculó que alrededor de cuarenta millones de personas están afectadas por la ludopatía.

Insistió en que es un problema de salud mental y emocional que puede afectar a cualquier persona, especialmente niños y adolescentes. Las causas pueden ser variadas por estatus o porque no tienen un proyecto de vida y creen que con las apuestas pueden “salvarse”. Luego citó una encuesta en la que tres de cada diez personas sufren de esta adicción o conoce a alguien que la padece.

Enfaticó en las consecuencias graves que la ludopatía puede tener en la salud física y mental y enumeró algunos: estrés crónico, problemas oculares y descuido personal. También depresión, ansiedad, cambios de humor y aislamiento social. Recalcó, la importancia de estar atentos a los signos de prevención como cambios en el comportamiento y desaparición de objetos de valor y buscar ayuda en centros de salud especializados. Asimismo, la ciudad ofrece servicios gratuitos y universales

para abordar este problema, por ejemplo, se puede acudir al Hospital Álvarez y a un centro de salud mental, en Belgrano.

Por último, Matías Kornetz, Director General de Políticas Sociales en Adicciones del Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat, comenzó su exposición recordando la importancia de conocer e informarse sobre el tema para trabajar en la prevención de las conductas ludópatas. En la misma sintonía que sus antecesores, manifestó que la ludopatía infantil y adolescente es un problema creciente que requiere respuestas efectivas. Y para lograrlas debe trabajarse en modo conjunto con distintos sectores, como colegios y clubes.

También, explicó que su DG se encuentra altamente capacitada, realizando estudios para entender la problemática y cómo afecta a la población, implementado programas de prevención y tratamiento. Agregó, además, que dicho organismo cuenta con un Manual de prevención de consumos problemáticos en entornos digitales, basado en la mirada de diferentes disciplinas y ámbitos, entre ellos, el educativo y el comunitario. Hizo hincapié que se ofrece una línea gratuita de ayuda (108 opción 3) para aquellos que necesiten orientación, recalcando que se encuentra activa las 24 horas. Por último, enfatizó en la necesidad de colaboración entre diferentes sectores y que la comunidad es fundamental para prevenir y tratar la problemática.

- **Ejes abordados en las mesas de diálogo**

1. ¿Sabés cómo reconocer o detectar que la conducta se está convirtiendo en una adicción al juego? ¿Conoces a alguien que sufra una adicción al juego o conviva con la ludopatía?
2. ¿A quién recurrimos si una persona de tu entorno tiene conductas ludópatas?
3. ¿Qué medidas consideras que podrían ser útiles? ¿Quién debería implementarlas?

- **Trabajo en mesas**

**Pregunta 1.** ¿Sabés cómo reconocer o detectar que la conducta se está convirtiendo en una adicción al juego? ¿Conoces a alguien que sufra una adicción al juego o conviva con la ludopatía?

Principales respuestas:

- Un tema recurrente fue el **cambio en la conducta** como principal señal de alerta: irritabilidad, aislamiento, insomnio, abandono de actividades cotidianas y deterioro de vínculos afectivos.
- Varias mesas coincidieron en la **dificultad de detectar la adicción al inicio**, sobre todo en adolescentes, donde el uso del celular y el juego en línea pasan desapercibidos para el entorno.

- Se señaló que la adicción al juego **afecta a personas de distintas edades**, desde jóvenes que buscan pertenecer hasta adultos mayores que encuentran en el juego un refugio frente a la soledad.
- También se discutió cómo **la normalización social del juego** y la lógica de las plataformas digitales (recompensas instantáneas, estímulos constantes) favorecen el desarrollo de conductas adictivas y dificultan la intervención.

Tabla 1. Síntesis de las deliberaciones de cada mesa.

Mesa 1	En esta mesa, uno de los participantes compartió su historia personal con el juego de quiniela. Se reconoce la adicción cuando se potencia la constancia y la insistencia y se pierde la noción de juego. Otros integrantes compartieron que esta conducta se presenta en personas de distintas edades. Se reconocen conductas agresivas y de poco control y ponen al juego como prioridad frente a otras actividades de su vida.
Mesa 2	Los participantes concluyeron que hay signos para reconocer que una persona estaría teniendo problemas con el juego: estará más irritable, cansado, habrá abandono de sus actividades cotidianas y en los adolescentes están ligados los problemas escolares. También se observa aislamiento, aumento en el consumo de tabaco, alcohol y problemas alimenticios.
Mesa 3	Los integrantes de la mesa coincidieron que al principio es difícil darse cuenta si algún familiar y/o conocido padece algún tipo de adicción para ayudarlos. Consideran que el “encierro” de los jóvenes podría ser un indicador como el “tiempo libre” que utilizan para estar con el celular y no se sabe si están jugando o apostando. Aportaron como testimonio que un menor utilizó la tarjeta de la progenitora y compró juegos sin permiso, lo que afirma la dificultad de reconocer la adicción. Por último, todos reconocen a un conocido/amigo/familiar que padece la adicción.
Mesa 4	El indicador más nombrado por los integrantes del grupo fue el cambio de comportamiento, ya sea en la escuela, en casa o con los vínculos cercanos. Aislamiento, insomnio, cambios en el humor, angustia, ansiedad, depresión. Muchas veces se llega a pedir plata para pagar deudas e incluso a robar. La mayoría de los integrantes de la mesa conoce a alguien que presenta esta problemática. Incluso los que son padres/ madres refieren que todo está diseñado para captar la atención desde edades tempranas, pantallas, juegos, sistema de gratificación y recompensa instantánea. Una etapa crítica es el pasaje de 7mo grado a 1er año, en donde se empiezan a movilizar solos los adolescentes y generalmente tienen un poco de dinero y el celular para avisar que llegaron bien. Muchas veces por pertenecer a un grupo, se meten en problemas apostando.

	Llegamos a la conclusión que, en el otro extremo de la vida, los ancianos que viven solos muchas veces encuentran consuelo en este tipo de juegos de apuestas, ya que esta actividad era normalizada hace unos años (quiniela, bingo, casino, jugar al solitario) Hoy en día no necesitan salir de sus casas, sino que lo tienen al alcance a cualquier hora haciendo un click.
Mesa 5	En esta mesa se trajo un caso testigo y a partir del mismo se respondió que al principio no fue fácil reconocer la adicción del familiar directo al uso del celular. Actualmente sufre de histeria y genera malestar en su entorno en caso de querer sacárselo. Se preguntan ¿quién se lo saca? ¿Quién pone límites? Entonces para evitar problemas mayores le devuelven el celular. Con esta conducta se alejó de su familia, casi que no charla con sus hijos y esposo. No tiene vida social.

**Pregunta 2.** ¿A quién recurrimos si una persona de tu entorno tiene conductas ludópatas?

Principales respuestas:

- Varias mesas coincidieron en que **los profesionales de la salud (psicólogos, médicos, terapeutas)** son una referencia clave ante conductas ludópatas, especialmente cuando ya hay afectación evidente.
- Se señaló que **el entorno inmediato (familiares, personas de confianza, docentes)** suele ser el primer espacio de detección y contención, y que su rol es clave para dar el primer paso.
- Se mencionaron algunos **canales específicos de ayuda**, como el 108, el 0800-444-4000, la Línea 103 y los centros de salud barriales.
- Una mesa marcó que, en la práctica, **no siempre se sabe a dónde acudir o no se pide ayuda**, lo que refleja la necesidad de mayor difusión de recursos disponibles.

Tabla 2. Síntesis de las deliberaciones de cada mesa.

Mesa 1	Los participantes de la mesa mencionaron que se debe recurrir a profesionales (médicos, psicólogos, etc.) y focalizarse en personas de la comunidad.
Mesa 2	Depende del ámbito en el que se observe. Si es en la escuela, la docente o directivo llamará a los tutores del alumno. Si es un familiar o allegado, la ciudad de Buenos Aires llamando al 108 o al 0800-444-4000, las 24 hs.
Mesa 3	Concluyeron que ante conductas ludópatas se podría recurrir a salitas de salud o a profesionales. Por ejemplo (en base al caso informado en la pregunta 1) aconsejaron charlar con un terapeuta o ir a un psicólogo (de tratarse de una persona mayor). También coincidieron que los docentes son las personas más capacitadas para detectar y resolver estas



	situaciones conjuntamente con los psicopedagogos que hay en las escuelas.
Mesa 4	Los participantes de la mesa mencionaron: Entorno familiar, persona de más confianza, Línea 103 y 147 y centros de salud.
Mesa 5	Los integrantes de la mesa ante el caso testigo planteado comentaron que no solicitaron ayuda y tampoco saben a dónde recurrir.

**Pregunta 3.** ¿Qué medidas consideras que podrían ser útiles? ¿Quién debería implementarlas?

Principales respuestas:

- Se destacó que **el Estado debe tener un rol activo**, especialmente a través de **campañas de concientización, regulación de la publicidad de juegos y bloqueo de plataformas** que fomenten la adicción.
- Varias mesas coincidieron en la necesidad de **información clara y accesible**, promovida en **escuelas, barrios, centros de salud y redes sociales**, con foco en la prevención y la psicoeducación.
- Se subrayó que **la familia y el hogar son espacios clave para la detección y el acompañamiento**, con énfasis en **la comunicación y el establecimiento de límites**.
- También se mencionó el rol de **los docentes y figuras adultas significativas**, que deben estar formadas y preparadas para intervenir ante señales de riesgo.
- Aunque fue una postura minoritaria, **algunos participantes expresaron dudas sobre la intervención estatal**, considerando que se trata de una cuestión de responsabilidad individual o privada.

Tabla 3. Síntesis de las deliberaciones de cada mesa.

Mesa 1	Los participantes de la mesa coincidieron que el estado debería tomar medidas como difusión de información a través de los medios de comunicación y regular la publicidad de las plataformas de juego.
Mesa 2	Los participantes concluyeron que en la escuela el trabajo de la ESI es fundamental para que los adolescentes puedan identificar conductas de riesgo asociadas al juego y las plataformas que lo promocionan. En otros entornos, la psicoeducación es importante, por lo cual es fundamental la promoción de charlas informativas en barrios, escuelas y centros de salud mental. La charla en casa es la más importante.
Mesa 3	En esta mesa compartieron la idea que la familia es la primera que debería detectar y ayudar en caso de estar en presencia de conductas ludópatas, más allá de las dificultades que se plantearon en la pregunta 1. Y se concluyó que mensajes como “el cigarrillo es perjudicial para la salud”

	<p>debería adecuarse a la temática y que aparezca cada vez que se descargue y se usen los juegos. Otra medida a implementarse sería campañas de prevención en los colegios, clubes con presencia de sus profesores porque son los que están más capacitados y conocen a su alumnado. Por último, debería sancionarse a todos aquellos que promuevan algún juego que genere adicción.</p>
Mesa 4	<p>En esta mesa se destacó que todo empieza por casa y hay que darle importancia a la comunicación. Que las figuras de cuidado ejerzan el rol que les corresponde y entiendan la frustración del niño/adolescente frente al límite. Debe haber control parental en dispositivos y para ello hay que lograr que los adultos tengan una formación en tecnología para detectar y actuar a tiempo. Los docentes y personal de escuelas, al detectar situaciones de apuestas, deben intervenir inmediatamente.</p> <p>Una buena medida es el bloqueo de perfiles a cargo de los organismos de control. Ante conductas relacionadas a la ludopatía, recurrir a los equipos de atención multidisciplinaria del Gobierno de la ciudad mediante sus respectivos teléfonos. Es necesaria la responsabilidad social y denunciar.</p>
Mesa 5	<p>Algunos integrantes manifestaron la necesidad de que el Estado sea más activo, que intervenga en estas temáticas, por ejemplo, informando a través de redes sociales. En cambio, otros entienden que el Estado no debe intervenir porque se trata de una cuestión privada.</p>

## ● Conclusiones finales expuestas en plenario:

- 1) El encuentro permitió visibilizar cómo la adicción al juego atraviesa a personas de distintas edades y entornos, afectando vínculos, rutinas y bienestar emocional.
- 2) Del trabajo en mesas surgió que los principales indicadores de ludopatía son cambios en la conducta, aislamiento, irritabilidad y uso excesivo del celular.
- 3) Hubo consenso respecto a que la detección temprana suele darse en el entorno cercano, y que es clave el rol de la familia, la escuela y los profesionales de la salud.
- 4) Se compartió la necesidad de mayor información accesible y campañas de prevención, tanto desde el Estado como desde las instituciones educativas y comunitarias.
- 5) También se destacó la importancia de regular la publicidad de juegos y fortalecer el control parental, con adultos capacitados para acompañar y poner límites.

## ● Palabras de Cierre y Próximos Pasos

La ludopatía, especialmente vinculada a entornos digitales, **es una problemática creciente que atraviesa edades, géneros y contextos sociales**. Su invisibilidad



inicial, combinada con la normalización social y la facilidad de acceso a los juegos de azar, refuerzan la necesidad de estrategias de abordaje integrales.

De cara al futuro, urge una **estrategia articulada entre lo público y lo comunitario**, con acciones sostenidas que incluyan campañas masivas, formación de referentes y actualización de normativas. La prevención debe comenzar desde edades tempranas, incorporando la perspectiva digital como un eje central.

Este trabajo no termina acá. Es un paso más en el camino hacia una sociedad más **consciente, cuidadosa y solidaria**.

**¡Gracias!**