

Resumen de la minuta del encuentro

Ver minuta completa [acá](#)

Dialogando BA Ludopatía: Tecnología, riesgos, adicciones y abordaje	
Objetivo del encuentro: <ul style="list-style-type: none"> Promover la visibilización y el abordaje conjunto de la problemática de la ludopatía en el barrio de Lugano, mediante el diálogo con vecinos y actores clave. Se busca fomentar la cooperación entre áreas del GCBA, organizaciones sociales y referentes locales para trabajar de manera creativa y eficaz en la prevención, tratamiento y análisis de causas y consecuencias. 	22 de abril de 2025, Raíces ONG: Av. Larrazabal 4273, CABA
Organizadores: <ul style="list-style-type: none"> Equipo de Diálogo y Políticas Públicas Colaborativas de la Secretaría de Gobierno y Vínculo Ciudadano de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires Dirección General Articulación Público Privada y Territorial del Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires Instituto de Vivienda Ciudadana (IVC) del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires 	Cantidad de asistentes: 45 Cantidad de mesas de diálogo: 5
Panelistas/ Funcionarios asistentes: <ul style="list-style-type: none"> - Matías Kornetz - Director General de Políticas Sociales en Adicciones del Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat - Gabriel Battistella - Subsecretario de Atención Primaria, Ambulatoria y Comunitaria - Matías Andrés Defferrari - Coordinador del Centro de Estudios de Consumos Problemáticos - Maximiliano Letto - Director en Lotería de la Ciudad. 	Dinámica: <ul style="list-style-type: none"> Exposición de los panelistas Trabajo en mesas de diálogo Puesta en común y conclusiones
Antecedentes: <ul style="list-style-type: none"> El 13 de agosto de 2024 se desarrolló un <u>diálogo colaborativo sobre seguridad</u> 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. 	

Se realizó un espacio de diálogo colaborativo para visibilizar y proponer acciones frente a la ludopatía en Villa Lugano. Participaron vecinos, áreas del GCBA, legisladores, ONG y actores locales, con el objetivo de fomentar estrategias conjuntas de prevención, tratamiento y abordaje integral del problema.

Apertura Institucional y presentación del panel

Leonardo Coppola, presidente del IVC, abrió el encuentro destacando la importancia de un Estado presente y de la participación ciudadana en la toma de decisiones, especialmente frente a la problemática de la ludopatía. Subrayó la necesidad del diálogo, la escucha activa y la transparencia para mejorar la gestión pública, comprometiéndose a trabajar junto a la comunidad.

Luego, **Hernán Charosky**, coordinador de Dialogando Buenos Aires, remarcó el valor de estos espacios colaborativos entre áreas de gobierno y organizaciones como Raíces, destacando el intercambio plural como base para construir políticas públicas sostenibles. Cerró su intervención subrayando la importancia de reconocer el aporte del otro, incluso en la diferencia.

- **Ejes abordados por el panel**

Matías Deferrari (Especialista en adicciones): Explicó la evolución del enfoque sobre adicciones, que pasó de centrarse solo en la rehabilitación a un abordaje integral con énfasis en la prevención, respaldado por la Ley 26.934 (2014). Señaló que los consumos problemáticos, incluida la ludopatía, son complejos y multifactoriales, y destacó la necesidad de fortalecer la autoestima y brindar oportunidades como forma de prevención.

Maximiliano Letto (Director de LOTBA): Informó que el 80% del juego online en la Ciudad y el país es ilegal. Detalló acciones del GCBA para combatirlo, como validación de identidad, bloqueo de IPs y denuncias a influencers que promueven apuestas clandestinas. Subrayó la necesidad de agilizar procesos legales y fomentar el compromiso ciudadano para denunciar. Reforzó el valor del trabajo territorial en clubes y escuelas.

Gabriel Battistella (Subsecretario del Ministerio de Salud): Remarcó que el juego no es negativo en sí mismo, pero que la ludopatía es una problemática de salud mental que afecta especialmente a jóvenes. Señaló sus consecuencias físicas y emocionales (estrés, ansiedad, depresión, aislamiento) y alentó a detectar signos de alerta. Indicó que la Ciudad cuenta con servicios gratuitos como el Hospital Álvarez y centros de salud mental.

Matías Kornetz (Director General de Políticas Sociales en Adicciones): Enfatizó la necesidad de información y prevención en entornos como escuelas y clubes, especialmente ante el aumento de la ludopatía en niños y adolescentes. Señaló que el área a su cargo cuenta con estudios y programas activos, así como un manual de prevención en entornos digitales. Recomendó la línea gratuita 108 opción 3, disponible las 24 horas, e insistió en el rol central de la comunidad para enfrentar esta problemática.

Resumen de Mesas de diálogo

Luego del panel, realizamos un trabajo en mesas de diálogo y la puesta en común y conclusiones del encuentro:

- **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**

El trabajo en mesas reveló un **amplio consenso sobre la preocupación creciente por la ludopatía**, especialmente vinculada al acceso digital y al inicio cada vez más temprano en edades vulnerables. El cambio de conducta fue el principal signo de alarma identificado, pero **persisten barreras para la detección temprana y la búsqueda de ayuda**.

Frente a un problema multifacético, se requiere una respuesta igualmente integral. El **Estado debe asumir un rol activo y preventivo**, regulando la exposición a estímulos adictivos, fortaleciendo la educación en salud mental y ampliando el acceso a recursos de asistencia. Al mismo tiempo, **las familias, las escuelas y las comunidades** deben ser fortalecidas como espacios de cuidado, contención y límite.

- **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!