

## DOCUMENTO DE LA SOCIEDAD ARGENTINA DE PEDIATRÍA

### COMPORTAMIENTOS PROBLEMÁTICOS EN LÍNEA: APUESTAS Y VIDEOJUEGOS. DEPENDENCIA DIGITAL.

Cada vez con mayor frecuencia, los pediatras recibimos en las consultas, niños, niñas y adolescentes con problemas relacionados con el uso inapropiado de la tecnología, que se manifiestan con algunos síntomas como la falta de atención, alteraciones en la memoria y bajo rendimiento académico. A esto se agregan, manifestaciones de ansiedad, aislamiento social, síntomas de depresión y/o comportamientos problemáticos.

En contextos socio afectivos desfavorables, asociados a factores genéticos y ambientales, aumenta el riesgo de desarrollar consumos problemáticos.

En la adolescencia, etapa en la que transcurren múltiples cambios, se presenta una especial vulnerabilidad asociada a un desequilibrio entre el control de los impulsos, reducido por inmadurez cerebral, y una mayor sensibilidad a las recompensas. Esto incrementa las conductas de riesgo y los consumos problemáticos. Las interacciones en las redes, los videojuegos o las apuestas, desencadenan liberación de dopamina a nivel cerebral, un neurotransmisor ligado al placer y a la gratificación instantánea que genera la repetición de estas conductas.

La Organización Mundial de la Salud en el año 2022, reconoció a través del CIE 11, la adicción a los videojuegos y utilizó el término “uso problemático” para internet y redes sociales. El DSM-5 (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales) reconoce los "Trastornos por juegos de Internet" (Internet Gaming Disorder) en la sección de condiciones que requieren más estudio.

El **uso** se refiere al juego ocasional, aislado o episódico, que no ocasiona dependencia ni problemas de salud o sociales. El individuo puede interrumpir la actividad.

El **abuso** implica un patrón de consumo desadaptativo, esto genera consecuencias negativas en el individuo. Se caracteriza por el aumento de frecuencia del consumo, la dedicación excesiva de tiempo a esta actividad y su repercusión en todos los ámbitos: sociales, familiares, laborales y/o legales. El patrón de consumo es compulsivo y perjudicial, pero no existe dependencia.



La **dependencia**, también llamada adicción, es un trastorno progresivo en el que el individuo desarrolla una necesidad compulsiva de realizar el comportamiento.

Se caracteriza por la pérdida de control, la presencia de **tolerancia** (necesidad de aumentar el tiempo y la frecuencia para lograr el mismo efecto), síntomas de **abstinencia** al intentar reducir o suspender el consumo, y la **preferencia** de esta actividad frente a otras. La persona **no puede discontinuar el consumo**, a pesar de ser consciente de los daños físicos, psicológicos o sociales que le ocasiona.

En consecuencia, el juego en línea se vuelve problemático cuando se realiza en forma recurrente y persistente; **se denomina dependencia digital o ludopatía digital, al impulso incontrolable por las apuestas o el juego de azar a pesar de las pérdidas de dinero y de sus consecuencias negativas en todos los ámbitos (personal, familiar, social, académico y/o laboral)**. Esta problemática incluye al juego en internet y a las apuestas en línea. Puede afectar a todas las clases sociales y generar problemas financieros, laborales y familiares, con un mayor riesgo de desarrollar trastornos del juego persistentes en la adultez.

Este fenómeno aumentó en nuestro país durante la pandemia y continúa en ascenso debido a la publicidad en los medios, la promoción en redes sociales a través de celebridades e influencers, así como al patrocinio de equipos de fútbol. Estas plataformas, representan un gran riesgo para los jóvenes, potenciado por su gran accesibilidad a través de dispositivos móviles asociados al uso de billeteras virtuales y al incentivo mediante la oferta de bonificaciones y recompensas.

En Argentina, las apuestas en línea son legales a partir de los 18 años, pero los adolescentes logran acceder a estas plataformas falseando sus datos y utilizando documentación de adultos. Esto sucede porque actualmente, no existe una ley nacional que regule específicamente esta actividad, ni una verificación efectiva de los datos de acceso a las plataformas.

Estos comportamientos en niños y adolescentes suelen manifestarse a través de una combinación de síntomas emocionales, conductuales, sociales y físicos.

**Algunos signos de alerta incluyen:**

- Irritabilidad, ansiedad o nerviosismo cuando no pueden jugar o frente a los límites.
- Cambios de humor frecuentes, incluyendo tristeza, angustia o episodios de agresividad.
- Mentiras recurrentes sobre el tiempo y el dinero destinados al juego.
- Imposibilidad de detenerse o controlar el impulso de jugar.
- Uso del juego como vía de escape a problemas personales, escolares o familiares.
- Ocultamiento o negación del comportamiento.



- Deterioro del rendimiento escolar, falta de concentración y desinterés por las tareas académicas.
- Pérdida de interés en actividades extracurriculares, hobbies y relaciones sociales.
- Aislamiento progresivo de amigos y familiares.
- Actos que ponen en riesgo sus relaciones afectivas, como pedir dinero a familiares o amigos para apostar.
- Retraimiento.
- Alteraciones del sueño. Insomnio.
- Síntomas físicos (Cansancio, cefalea).
- Alteraciones del apetito.
- Alteraciones de la memoria y la atención. Bajo rendimiento académico.
- Distorsión del pensamiento (negación, confianza excesiva, superstición sentimiento de poder y de control).
- Interés atípico por resultados deportivos.
- Ingresos y egresos inexplicables en sus billeteras virtuales. Búsqueda constante de dinero para apostar, en ocasiones pueden llegar a cometer hurtos y robos.
- Desobediencia y hostilidad frente a los límites.
- Acciones de minimizar o justificar el tiempo y el dinero invertidos en el juego.
- Pueden manifestar síntomas de ansiedad, cambios de humor repentinos, irritabilidad, conductas de aislamiento social, ideación suicida, depresión, asociadas a pérdida de interés en otras actividades, patrón de uso compulsivo, problemas financieros,y/o engaños.

**La detección temprana y la intervención del profesional, junto con la familia y la escuela, son fundamentales para prevenir consecuencias más graves.**

De acuerdo a la encuesta KIDS ON LINE de UNICEF y UNESCO 2025, que incluyó a 5.910 niñas, niños y adolescentes de 9 a 17 años, residentes en áreas urbanas a nivel nacional, donde un representante de la Sociedad Argentina de Pediatría participó como experto, revela cifras a tener en cuenta.



Respecto a uso de videojuegos y apuestas en línea, las cifras principales son:

- El 95 % tiene acceso a teléfono celular propio con acceso a Internet en esa franja etaria.
- El 94 % de los y las adolescentes utilizan plataformas para ver videos (youtube, vimeo), 87% para ver películas o series y aproximadamente el 79 % juega a videojuegos diariamente o casi todos los días.
- En relación con las apuestas en línea, uno de cada cuatro niños, niñas y adolescentes (aproximadamente 24 %) ha apostado dinero en línea alguna vez, con un incremento en esta práctica a medida que aumenta la edad, siendo más frecuente entre adolescentes de 12 a 17 años y predominantemente en varones.
- Sobre comportamientos problemáticos, el 46% de los jóvenes perciben tener algún uso problemático relacionado con internet, celulares o videojuegos, destacándose el rendimiento escolar afectado por el excesivo tiempo en estos dispositivos o plataformas, y los intentos fallidos por reducir ese uso.

Según un informe del Conicet, las apuestas online, constituyen un momento de disfrute para los jóvenes donde se combina lo grupal con lo lúdico. El ritual de apostar en grupo es una constante entre los entrevistados: más del 90% incursionó en las apuestas online por sugerencia de un amigo. Los jóvenes expresan que al apostar sienten la “adrenalina” y la sensación de poder “ganar o perder dinero”.

Según investigaciones de David Le Breton (2021) desde el campo de la antropología y la sociología, los jóvenes buscan situaciones de riesgo porque quieren romper con las rutinas y sentir emociones fuertes.

#### **Algunas recomendaciones para las familias:**

- Fomentar el diálogo abierto con los niños y adolescentes.
- Establecer reglas y límites claros. Supervisar y acompañar el uso de dispositivos. Puede ser útil el uso de controles parentales y ubicar los dispositivos en espacios comunes del hogar.
- Educar a los jóvenes, sobre los riesgos en relación con participar en juegos y sitios de apuestas diseñados para generar dependencia y sus consecuencias en el bienestar psicofísico.
- Promover actividades alternativas saludables, como deportes, actividades artísticas y tiempo en familia, para equilibrar el tiempo frente a pantallas y reducir la dependencia digital.
- Estar atentos a señales de alarma, como cambios de humor, irritabilidad, pérdida de interés en otras actividades, mentiras sobre el tiempo de juego o problemas económicos. En caso de que sea necesario, buscar ayuda profesional.
- Ser un modelo a seguir en el uso responsable y equilibrado de la tecnología y los juegos digitales.



- Informarse y consultar recursos oficiales, como la Ley 26.934 y programas de prevención específicos, para fortalecer el acompañamiento familiar y comunitario.

#### **Líneas de ayuda a nivel nacional para prevenir y brindar asistencia:**

- Línea 141 (SEDRONAR): Servicio nacional gratuito, anónimo y disponible las 24 horas, todos los días del año, para orientación, contención y acompañamiento en problemas de consumo, incluye la dependencia digital.
- Línea 0800-666-6006 (Saber Jugar): Ofrece orientación para personas con problemas relacionados con el juego, disponible de lunes a viernes de 9 a 17 horas. Brinda información, autoevaluación y asesoramiento.
- Línea 0800-222-5462 (Provincia de Buenos Aires): de lunes a viernes de 8 a 24 horas y fines de semana de 10 a 22 horas. Ofrece atención, acompañamiento y orientación especialmente para los adolescentes y sus familias. También recibe denuncias sobre juegos ilegales.
- Línea 108 (Ciudad Autónoma de Buenos Aires): Disponible las 24 horas para consultas y asistencia. Línea WhatsApp Boti Ciudad al número: 11 5050-0147.
- Programa de Prevención y Asistencia al Juego Compulsivo (Provincia de Buenos Aires): red de atención pública y gratuita, cuenta con centros de atención y contacto vía correo electrónico ([juegoresponsable@loteria.gba.gov.ar](mailto:juegoresponsable@loteria.gba.gov.ar)).
- Jugadores Anónimos: grupos presenciales y virtuales de apoyo.  
Grupo de Autoayuda:114328-0019.

Línea de Vida de Jugadores Anónimos:114412-6745. ([info@jugadoresanonimos.org.ar](mailto:info@jugadoresanonimos.org.ar))

- Recursos digitales y guías: UNICEF y otras entidades ofrecen guías para prevenir los comportamientos problemáticos y promover el bienestar digital

Para concluir, resulta fundamental que el abordaje de estas problemáticas sea una parte integral de las consultas pediátricas. El pediatra, como profesional de referencia para el niño/a, el adolescente y su familia, desempeña un rol clave en la detección temprana, prevención y orientación respecto a los riesgos asociados al uso excesivo de tecnologías digitales y consumos problemáticos relacionados.

#### **Julio de 2025**

**Subcomisión de Tecnologías de Información y Comunicación (TICs):** Dras. Silvina Pedrouzo y Paula Otero

**Comité Nacional de Medicina Ambulatoria:** Dras. Carolina Aznar, Guadalupe Manterola y Pilar López



**Comité Nacional de Adolescencia:** Dras. Alejandra Ariovich, Gabriela Gutiérrez Girard, Julieta Nachajon y Luciana Vera

## Bibliografía

1. UNICEF - UNESCO (2025), Niñas, niños y adolescentes conectados: Informe general de resultados Encuesta Kids Online Argentina. Buenos Aires, UNICEF Argentina.

Disponible en: <https://www.unicef.org/argentina/informes/kids-online-ninos-ninias-adolescentes-conectados>

2. Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Arch Argent Pediatr. 2025;123(2):e202410459. Disponible en:

<https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2025/v123n2a02.pdf>

3. Con vos en la web. Ministerio de Justicia, Argentina (2025) Pautas para evitar que los adolescentes apuesten online. Disponible en:

<https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online>

4. UNICEF Argentina.(2025). Zoom a las apuestas on line. Disponible en:

<https://www.unicef.org/argentina/media/24476/file/Guia%20apuestas%20online.pdf.pdf>

5. BRANZ, Juan Bautista; MURZI, Diego. Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo. Ludopédio, São Paulo, v. 179, n. 15, 2024. Disponible en:

[https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/236969/CONICET\\_Digital\\_Nro.6b50a826-1252-4430-ad4d-a28afd7d3ff2\\_L.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/236969/CONICET_Digital_Nro.6b50a826-1252-4430-ad4d-a28afd7d3ff2_L.pdf?sequence=5&isAllowed=y)

6. Barletta César. (2024). Las apuestas on line bajo la lupa. Universidad Nacional de la Plata. Disponible en: <https://unlp.edu.ar/investiga/bajolalupa/las-apuestas-on-line-bajo-la-lupa-de-la-unlp-80261/>