



FUNDACIÓN H. A.
BARCELÓ
FACULTAD DE MEDICINA



TRABAJO INTEGRADOR FINAL

CARRERA: LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

DIRECTOR/A DE LA CARRERA:

Dra. Gala Filippis

NOMBRE Y APELLIDO DEL AUTOR:

Diaz Fiorela Lujan

TÍTULO DEL TRABAJO:

La configuración de la identidad en relación a la ludopatía y el uso de redes sociales en los adolescentes de Colegio N° 1”

SEDE:

La Rioja

DIRECTOR/A DE TIF:

Tallone Carla Elizabeth

FECHA DE PRESENTACIÓN:

10 de Abril del 2026

Sede Buenos Aires
Av. Las Heras 1907
Tel./Fax: (011) 4800 0200
☎ (011) 1565193479

Sede La Rioja
Benjamin Matienzo 3177
Tel./Fax: (0380) 4422090 / 4438698
☎ (0380) 154811437

Sede Santo Tomé
Centeno 710
Tel./Fax: (03756) 421622
☎ (03756) 15401364



**LICENCIATURA EN PSICOLOGIA DEL INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS
DE LA SALUD
FUNDACIÓN H. A. BARCELÓ**

PAGINA DE APROBACION

EVALUACION DEL TRABAJO FINAL DE INVESTIGACION

Clasificación:.....

**DEFENSA ORAL DEL TRABABO FINAL DE
INVESTIGACION**

Clasificación:.....

TRIBUNAL EXAMINADOR

.....

.....

.....

Sede Buenos Aires
Av. Las Heras 1907
Tel./Fax: (011) 4800 0200
☎ (011) 1565193479
informesba@barcelo.edu.ar

Sede La Rioja
Benjamin Matienzo 3177
Tel./Fax: (0380) 4422090
☎ (0380) 154811437
informeslr@barcelo.edu.ar

Sede Santo Tomé
Centeno 710
Tel./Fax: (03756) 421622
☎ (03756) 15401364
informesst@barcelo.edu.ar

Oficina Posadas
Félix de Azara y Córdoba,
local 12, galería "El Paseo"
Tel: (0376) 4440521
posadas@barcelo.edu.ar

www.barcelo.edu.ar

f fundacionbarcelo

🐦 Fundbarcelo

📷 fundbarcelo

Dedico este trabajo a la memoria de mi abuelo, Lisandro, quien fue guía y faro en este recorrido. Este logro, como cada paso de mi vida, le pertenece.

Índice

Resumen	6
Introducción	7
Antecedentes	9
Marco Teórico	11
La Adolescencia como Proceso de Estructuración Subjetiva: El “Síndrome del Adolescente Normal”	11
El Adolescente en la Era Digital: Del “Encierro” a la Virtualidad	13
Del Espacio Transicional a la Compulsión	15
Subjetividad y Modernidad: La Fragilidad del Narcisismo	16
La Adicción y la Pulsión de Muerte	17
La Ludopatía: Definición y Características	19
Sintomatología y Criterios Clínicos	19
Síntomas de la Ludopatía	21
Fases de la Ludopatía	22
Significados, Percepciones y Vivencias Respecto al Juego	23
Normativas Vigentes Frente a la Ludopatía	24
El Adolescente en el Dispositivo Pedagógico	26
El Rol del Psicólogo Frente a la Problemática	28
Pregunta General	31
Objetivo General	31
Objetivos Específicos:	31
Metodología	31
Diseño Metodológico	32
Unidad de Análisis y Unidad de Observación	33
Muestreo	33
Operacionalización de Dimensiones y Categorías de Análisis	34
Dimensión de Prácticas Digitales y Lúdicas	34
Dimensión Subjetiva y Bienestar Emocional	34
Dimensión de Sociabilidad y Vínculos	34
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	35
Análisis e Integración teórica de los Datos Recolectados	37
Matriz de Datos de la Observación Participante	37
Interpretación de las observaciones:	38
Matriz de Datos de las entrevistas	39
Discusión de resultados de las entrevistas	41

Conclusiones	44
Propuesta de Intervención Psicoeducativa: “Del clic a la Palabra”	49
Fundamentación:	49
Plan de Acción:	49
Metodología, evaluación y cierre:	50
Referencias Bibliográficas	52
Anexos	55
Anexo 1. Pedido de Autorización para las Autoridades del Colegio	55
Anexo 2. Consentimiento Informado para Alumnos Entrevistados y Directora del Colegio	56
Anexo 3. Planilla de Observaciones para las Aulas Observadas	57
Anexo 4. Entrevistas Realizadas a los Alumnos Seleccionados	59
Anexo 5. Ley del Grooming	60
Anexo 6. Ley 8.111 de La Rioja	61
Anexo 7. Ley 10.743 de La Rioja	63
Agradecimientos	67

Resumen

El presente trabajo final aborda la problemática de la ludopatía y el uso compulsivo de redes sociales en adolescentes escolarizados, mediante un estudio de caso realizado en el Colegio Provincial N°1 Joaquín V. González de la ciudad de La Rioja, Argentina. Desde una perspectiva psicoanalítica, la investigación examina la adolescencia como un proceso de estructuración subjetiva caracterizado por duelos que se ven interferidos por la inmediatez digital y la fragilidad narcisista, conceptualizando la adicción como una compulsión a la repetición que sustituye la función simbólica del pensamiento y la palabra. Metodológicamente, se implementó un diseño exploratorio- descriptivo que integró la observación participante y entrevistas semiestructuradas a estudiantes de entre 15 y 18 años. Los hallazgos revelan una mutación en el consumo tecnológico: mientras que en los cursos iniciales predomina el componente lúdico, en los años superiores se desplaza hacia la apuesta online explícita y masiva. Se evidencia la construcción de una “identidad escaparate” o falso self, cuya autoestima se sostiene en la validación externa, configurando un superyó grupal que coacciona la práctica del juego.

En conclusión, esta actividad se percibe como una ilusión de soberanía y éxito adulto que enmascara una profunda impotencia subjetiva.

Palabras clave: Ludopatía- adolescencia- psicoanálisis- apuestas en línea- subjetividad- falso self.

Introducción

La adicción al juego en adolescentes es un problema nuevo y complejo, que no se limita a comportamientos individuales, sino que tiene implicaciones para la condición emocional, la vida familiar y las relaciones sociales. El carácter del juego como un asunto de la posmodernidad ha cambiado drásticamente. Lo que antes estaba confinado a zonas físicas ahora se infiltra en la vida diaria de los jóvenes a través de la tecnología. Esta disponibilidad tecnológica ha sido disfrazada con una estética de juego que presenta comportamientos de riesgo como una diversión inofensiva. El problema no es solo la cantidad de juego, sino ganar la atención y el deseo de una vulnerabilidad constitucional.

Estamos enfrentando, por un lado, la inmediatez digital que exige todo ahora, y por otro, el adolescente que aún no ha desarrollado la capacidad necesaria para esperar. Desde una perspectiva psicoanalítica, se considera este tiempo como un tiempo de formación de identidad, búsqueda de agencia y manejo de impulsos. En el sentido psicoanalítico, esta transición no debe verse como biológica, sino como una reorganización psicológica del aparato psíquico. Según Erikson (2000), el adolescente experimenta este período como la crisis de identidad: un dilema entre quién soy y dónde estoy. La identidad adolescente se desarrolla en las demandas de fidelidad a un núcleo ideal de valores y la búsqueda del mundo social. Cuando la integración ha fallado, el adolescente está confundido, lo que a menudo da lugar a comportamientos regresivos o adopción de identidades negativas que proporcionan un sentido de pertenencia (incluso si implican comportamientos autodestructivos).

El juego, de esta manera, proporciona una "identidad de ganador" o estatus entre grupos de pares que sirve para compensar la fragilidad del Yo. A. Freud (1954) exploró este aspecto con su discusión sobre los mecanismos de defensa y la fragilidad del Yo en la adolescencia, señalando que los impulsos aumentados comunes en la pubertad empujan los límites del potencial regulador de la psique. Tales vulnerabilidades permiten que eventos externos echen raíces y se cristalicen en comportamientos adictivos en los que el juego sirve como un intento útil de autocuración o manejo de la ansiedad.

Esta investigación es importante porque se necesita discutir la adicción al juego en línea desde una perspectiva social-humanística. Ahora no es un "mal hábito", sino una patología que afecta la salud general del adolescente, como el rendimiento académico, las relaciones con la familia y con uno mismo, y el futuro. Por estas razones, esta investigación busca estudiar los antecedentes y factores de impacto de este fenómeno, explicar la naturaleza de quienes se ven afectados y difundir la alarma entre los jóvenes sobre sus peligros, dando a los jóvenes, que han hecho del juego la única solución a este desafío, la oportunidad de expresarse.

Antecedentes

En los últimos años, varios estudios en Argentina, América Latina y otros han advertido sobre una preocupante asociación entre el uso problemático de la tecnología y la aparición de trastornos adictivos en adolescentes. Según un informe de la Secretaría de Políticas Integrales sobre Drogas de la Nación Argentina (SEDRONAR 2025), el acceso temprano al juego digital ha intensificado dramáticamente la incidencia de la adicción al juego entre los jóvenes. En línea con esto, Marcela Bolomo, coordinadora del Dispositivo de Asistencia en Socioadicciones (DAS) en el Ministerio de Salud de la provincia de La Rioja, advierte sobre los efectos en la salud mental de estas adicciones en poblaciones de alto riesgo como niños y adolescentes.

Además, Bauman (2017) en un sentido más amplio discute cómo la "sociedad líquida" o la ausencia de vínculos sólidos hace que los jóvenes sean emocionalmente frágiles, ya que las gratificaciones inmediatas sirven como un medio de autorregulación emocional. A nivel clínico y de salud pública, los informes sobre socioadicciones hablan del desarrollo de estas formas de adicción no a sustancias, particularmente en sus manifestaciones emocionales y cognitivas. El proceso puede llevar a síntomas como (1) ansiedad, (2) sentimientos de aislamiento, (3) bajo umbral de frustración y (4) un deseo perpetuo de estimulación, que son evidentes en adolescentes atrapados en dinámicas de juego compulsivo y uso excesivo de redes sociales.

Los mecanismos de alerta, recompensas y elogios de otros permiten que estas plataformas faciliten comportamientos adictivos. Los datos recopilados de estudios de la Revista Cubana de Medicina General Integral (2020) sugieren que el uso problemático de las redes sociales puede producir dependencia conductual que impacta el rendimiento escolar de los adolescentes, su salud mental y su integración en la sociedad.

Este trabajo explica que la adicción al juego en adolescentes es un problema complejo que surge de la interacción de problemas de desarrollo psicológico, circunstancias sociales, las características adictivas de las nuevas tecnologías y el presente, como se revisó en los antecedentes. La interacción de estos aspectos requiere una perspectiva holística y novedosa que incluya dimensiones clínicas y culturales que sostengan el fenómeno en su conjunto.

Marco Teórico

La Adolescencia como Proceso de Estructuración Subjetiva: El “Síndrome del Adolescente Normal”

La adolescencia no puede ser comprendida sólo como una etapa de transición biológica, sino también debe ser entendida como un momento crucial en la estructuración de la subjetividad. Según lo planteado por Aberastury (1971), este periodo representa la etapa decisiva de un proceso de desprendimiento que se origina en el nacimiento, pero que alcanza en la pubertad una magnitud cualitativamente distinta debido a la irrupción de la madurez.

Entrar en el mundo adulto, un espacio simultáneamente deseado y temido a la vez, implica para el sujeto la pérdida definitiva de su condición de niños.

Esta “segunda” fase de la sexualidad humana no es solo una reactivación de las etapas pregenitales, sino una reformulación total de la autoimagen que obliga al individuo abandonar su identidad infantil para proyectarse hacia la adultez, apoyándose en las primeras relaciones objetales internalizadas.

El proceso de estructuración subjetiva se sostiene por la labor de tres duelos que el Yo debe elaborar de manera lenta y en ocasiones, dolorosas. Estos duelos son el motor que permite la transición hacia una identidad adulta:

- Duelo por el cuerpo infantil: El adolescente no puede evitar absorber, a medida que sucede, la transformación biológica que ocurre dentro de su propio cuerpo. La pubertad impone una nueva imagen corporal que no saben que están en ella. Este “cuerpo extraño” debe ser explorado libidinalmente. En nuestra era moderna, Aberastury nos haría creer que el refugio en la virtualidad es un medio de controlar una imagen que en el mundo real parece estar fuera de control.

- Duelo por la identidad y el rol infantil: El adolescente debe abandonar la dependencia segura de la infancia para enfrentar la responsabilidad de sus propios actos. Este duelo se manifiesta a menudo a través de la “falta de carácter” o la inestabilidad, donde el adolescente fluctúa entre una dependencia extrema y una independencia desafiante.

- Duelo por los padres de la infancia: Quizás el más doloroso. Para reunirse con padres reales, imperfectos y limitados, el adolescente debe “matar simbólicamente” a sus padres omnipotentes y perfectos de la infancia. Cuando un refugio parental protector deja de existir, el joven busca nuevas figuras de idealización (influencers, líderes de comunidades en línea) que actúan como soportes para su narcisismo herido.

Aberastury junto con Knobel (1971) proponen el concepto de “Síndrome Normal de la Adolescencia” para explicar que la inestabilidad, las contradicciones de conducta y los periodos de ensimismamiento no son patológicos, sino que son propios del desarrollo normal. En este camino, el adolescente utiliza estrategias defensivas esenciales:

- La tendencia grupal: El grupo de pares funciona como un refugio de seguridad frente a la crisis de identidad. A través de una sobreidentificación masiva con sus iguales, el adolescente logra transferir la dependencia que antes tenía con sus padres hacia el grupo, facilitando el proceso de individuación final.

- Intelectualización y fantasía: Como defensa ante la impotencia que siente frente a los cambios incontrolables de su cuerpo, el adolescente se refugia en el mundo de las ideas. Surgen así las grandes preocupaciones éticas, sociales y políticas, que permiten un manejo omnipotente de la realidad a través del pensamiento.

En la actualidad, la elaboración de estos duelos se ve atravesada por el fenómeno de las redes sociales. Si bien Aberastury y Knobel sentaron las bases en un contexto analógico, sus teorías cobran relevancia al analizar la “identidad digital”. Estas se pueden ver en lo siguiente:

- La imagen corporal y el espejo digital: El duelo por el cuerpo infantil se vuelve más complejo en un entorno donde la imagen es editada y filtrada constantemente. El adolescente ya no solo se enfrenta al espejo real, sino a una imagen virtual que busca la aprobación externa a través del “likes”. Esto puede intensificar los sentimientos de despersonalización y la disconformidad con el propio cuerpo.

- La moratoria social y el anonimato: Las redes sociales ofrecen una “moratoria” extendida donde el adolescente puede ensayar múltiples identidades transitorias u ocasionales. Sin embargo, el riesgo de una “identidad negativa” o falsa se

potencia ante la posibilidad de refugiarse en perfiles anónimos para actuar impulsos agresivos o reivindicatorios sin asumir la responsabilidad del acto.

- La fragilidad del vínculo parental en la red: El duelo por los padres se ve alterado cuando los progenitores también participan de la cultura de la exposición. La desidealización de los padres se acelera al observar sus propias inconsistencias en el mundo digital, lo que puede aumentar el sentimiento de abandono o la falta de límites claros necesarios para un desarrollo maduro.

La adolescencia concluye cuando el sujeto logra una síntesis de sus identificaciones, integrándose en una identidad sexual y vocacional coherente. La capacidad de proyectarse en el futuro, de aceptar la propia genitalidad con responsabilidad y de establecer un sistema de valores propio, marca el fin de este tránsito revolucionario.

La estructuración de la subjetividad es un proceso que requiere tiempo y comprensión tanto del individuo como de la sociedad. Solo mediante la aceptación de esta “normal anormalidad” y la facilitación de los duelos necesarios, el adolescente podrá emerger como un adulto capaz de actuar sobre el mundo para transformarlo, en lugar de ser meramente sometido por él.

El Adolescente en la Era Digital: Del “Encierro” a la Virtualidad

Para Aberastury, el adolescente oscila entre un optimismo salvaje y una depresión debilitante. Este "estado de ánimo lábil" es resultado de la intensidad aumentada de impulsos que el Yo aún no puede comprender. En su estudio, la autora señala la necesidad de los adolescentes de retirarse e inventar vidas donde la vida de fantasía pueda servir como un mecanismo de defensa. Un adolescente, en este momento, podría necesitar tanto "volverse hacia adentro" como recrear su propio mundo interior. Pero en tiempos contemporáneos, este retiro se ha trasladado a lo virtual. Lo que Aberastury describió como “encierro en la habitación” se ha convertido en un encierro mediado a través de la pantalla. La fantasía ya no está sólo en la cabeza del sujeto, sino que se externaliza a través de un videojuego o una red social.

Este es el riesgo clínico cuando la virtualidad ya no es solo un espacio de ensayo, sino un sustituto de la realidad, en el cual el adolescente permanecerá inmóvil para escapar del dolor de un duelo genuino. Una contribución clave de Aberastury es la idea de que el adolescente tiene una experiencia distorsionada del tiempo: viven en un momento de urgencia. “Para el adolescente, ese pasado es la infancia perdida y el futuro es esa incertidumbre amenazante e inminente.” y por lo tanto estos individuos se aferran a este presente eterno. Esta “urgencia” está vinculada a las patologías de consumo digital.

El riesgo clínico emerge cuando la virtualidad deja de ser un espacio de ensayo simbólico para transformarse en un sustituto de la realidad. En este escenario, el adolescente puede permanecer “inmóvil” en términos madurativos, utilizando la pantalla para escapar del dolor de un duelo genuino por el cuerpo y los padres de la infancia. Si el duelo es, por definición, una labor lenta y dolorosa, la gratificación inmediata de la era digital ofrece un alivio maníaco que entorpece la integración del Yo.

Aberastury sostiene que sólo cuando el adolescente es capaz de aceptar simultáneamente sus aspectos de niño y de adulto, comienza a surgir su nueva identidad. La red social, al permitir el uso de filtros y la edición de la imagen, facilita una denegación del cuerpo real, ese cuerpo que sangra, que cambia y que se coordina con dificultad, promoviendo en su lugar un “Yo Ideal” digital que no requiere de la elaboración del duelo por el cuerpo infantil perdido.

Anteriormente, el adolescente encontraba en el diario íntimo un soporte para externalizar sus objetos internos y procesar sus vínculos. Hoy en día, el perfil de Instagram, TikTok o los juegos online cumplen una función similar, pero con una diferencia estructural: la presencia constante del “Otro”. La soledad periódica, que Aberastury consideraba esencial para la maduración, se ve interrumpida por la mirada externa permanente.

Si el adolescente no logra estar solo con sus pensamientos, no puede convertir las situaciones psicóticas en neuróticas u objetivas. La virtualidad, al ofrecer una compañía incesante pero superficial, puede actuar como un mecanismo de defensa esquizoparanoide que impide al sujeto confrontar su propia soledad, necesaria para alcanzar la identidad adulta.

Es importante abordar la idea de la “ambivalencia dual”. Los padres de hoy, a menudo también están inmersos en la virtualidad, pueden utilizar la tecnología como un medio para negar el crecimiento de sus hijos, otorgando una libertad digital sin límites que el adolescente vive, en realidad, como un abandono.

La estructuración subjetiva exitosa requiere que los padres acepten su propio duelo, permitiendo que el hijo se desprenda tanto de la habitación física como de la habitación virtual para ingresar en el mundo de la realidad activa y la responsabilidad procreativa.

Del Espacio Transicional a la Compulsión

El juego en línea y el consumo compulsivo de redes sociales cumplen perfectamente con esa urgencia de inmediatez que Aberastury discute aquí. El dispositivo tecnológico elimina la espera, esa función psíquica que permite que el deseo se convierta en pensamiento. No esperar significa ninguna expresión simbólica, por lo que el adolescente se involucra en actuar (actuar digitalmente). Según la autora, la necesidad de pertenecer a un grupo es, en todo caso, un dispositivo para transferir la dependencia de los padres a los pares. El grupo también les da la sensación de seguridad para poder alejarse de casa. Pero en la modernidad líquida, estas cohortes tienden a ser virtuales y anónimas. Según Aberastury, un sentido de identidad grupal evita que el adolescente se sienta solo en su “psicosis normal”. Pero una vez que el grupo se ve mediado por el sistema de recompensas y competencia (pensar en el juego), la función protectora del grupo se distorsiona.

En lugar de aumentar la individualización, este grupo virtual puede cultivar la alienación y el consumo compulsivo como la única condición para pertenecer. Los desarrollos de Winnicott (1960) sobre el espacio transicional son clave para apreciar el enfoque del adolescente hacia la tecnología. Winnicott ubica el juego en la zona transicional, un espacio de juego como campo de pruebas entre la realidad interna y el mundo exterior. El juego es un proceso creativo, que ayuda al sujeto a habitar la paradoja de cómo las cosas realmente son y no son, algo que se encuentra en el

mundo exterior. Sin embargo, hay una distinción clínica clave entre el juego creativo y el juego compulsivo. El primero favorece la simbolización y el encuentro con uno mismo, el segundo, característico de la cultura de los juegos en línea y las apuestas, se define por la rigidez defensiva. Como en un ciclo de re-experimentación, donde el dispositivo digital ya no sirve como receptáculo de transición al resto del mundo (el entorno exterior) sino más bien como una barrera para cualquier transición, esto puede atrapar al adolescente en la repetición. En este sentido, la mecánica de las loot boxes o de las apuestas en línea no puede considerarse como facilitadora del juego winnicottiano; más bien, impone un juego regulado que aprovecha el impulso interno dentro de un circuito de recompensa inmediata, sofocando la posibilidad de aislamiento y vacío creativo.

Subjetividad y Modernidad: La Fragilidad del Narcisismo

Bleichmar (2002) explica que los adolescentes actuales viven en un entorno social dinámico que limita la aparición de un narcisismo estable. La presión de la necesidad de validación en las redes sociales puede llevar al desarrollo de la compulsión por el juego y la dependencia tecnológica. Esta escritora advierte sobre el riesgo de la “subjetivación” en condiciones en las que el consumo reemplaza al lenguaje. La demanda constante de validación a través de likes, visitas o seguidores puede apoyar el inicio de la compulsión por el juego y la dependencia tecnológica. El adolescente busca en el algoritmo la imagen de un “Yo” idealizado para compensar su propia fragilidad interna. Cuando no hay una inversión afectiva fuerte, según Bleichmar, el sujeto está a merced de excitaciones impulsadas por el impulso que no puede procesar y luego debe realizar acciones compulsivas para “sentirse vivo” o calmar la angustia existencial.

Por su parte, Bauman (2017) advierte que en la “modernidad líquida”, los vínculos son precarios, temporales y están mediados por el consumo. Esta lógica también ocurre en los medios digitales, donde los sujetos están interesados en pertenecer e identificarse a través de la inmediatez, el rendimiento y la exposición. Los comportamientos de juego en línea (loot boxes, apuestas, juegos de azar, etc.) son

parte de esta lógica. Las adicciones intensificarán este circuito y también debilitan las funciones psíquicas básicas.

- Espera: la gratificación debe llegar de inmediato, el tiempo para la reflexión ya no está presente.
- Tolerancia a la frustración: el fracaso en el mundo real puede hacer que una persona sea intolerable, y uno debe ganar rápidamente para su propia comodidad en el juego de realidad virtual.
- Juicio crítico: el sujeto está de acuerdo con toda la lógica del rendimiento y la competencia.

La Adicción y la Pulsión de Muerte

Por mucho que el psicoanálisis enfatiza la naturaleza inconsciente del comportamiento, integrar conocimientos cognitivo-conductuales es un requisito previo para comprender la ingeniería de estas adicciones. Las redes sociales y los videojuegos refuerzan estos mecanismos de refuerzo intermitente. Las notificaciones, recompensas e incentivos aleatorios funcionan según los mismos principios que el juego de azar tradicional, produciendo un flujo positivo de dopamina para el comportamiento de búsqueda.

Desde la perspectiva del psicoanálisis, este refuerzo intermitente quizás se entienda mejor como lo denominó Freud en “Más allá del principio del placer” (1920), “pulsión de muerte”, en la que la repetición no crea aprendizaje sino más bien una erosión del significado.

Si bien el adolescente normal utiliza el juego y la palabra como instrumentos de aprendizaje para elaborar sus duelos. Pero, en las adicciones digitales, se observa una “erosión del significado”. El individuo ya no juega para ganar, el juego ha dejado de ser una actividad lúdica con un fin simbólico. Más bien, juega con el único propósito de no poder dejar de jugar. Se trata de una repetición que “vacía el significado” y que, en lugar de enriquecer al Yo, lo empobrece al mantenerlo anclado en un presente eterno y circular.

Desde Lacan (1959), comprendemos que el adolescente queda atrapado en el ciclo del deseo, el cual se define por una falta que nunca se colma. A diferencia del placer, que persigue el equilibrio, el deseo sugiere una insatisfacción que se alimenta de sí misma. El adolescente juega no por la victoria o el fracaso, sino para evitar el vacío que deja la ausencia de estímulo.

Este comportamiento sustituye la expresión de palabras por el consumo de imágenes y estímulos sensoriales. Como advierten Aberastury y Knobel (1971), cuando el pensamiento falla y la palabra pierde su valor de comunicación, el sujeto recurre a la acción.

En la era digital, la gratificación instantánea extingue el pensamiento crítico, pues este último requiere de una demora, un tiempo de espera que el dispositivo digital anula sistemáticamente.

La “urgencia” que Aberastury describe como característica de la adolescencia se ve exacerbada por la pulsión de muerte en lo virtual. El adolescente utiliza la repetición compulsiva para detener el tiempo. Si el tiempo se detiene en un ciclo infinito de clics y recompensas, el sujeto no tiene que enfrentar el transcurrir cronológico que exige abandonar su cuerpo de niño y aceptar su finitud.

El riesgo clínico es el paso de una “normal anomalía” a una estructura donde la pulsión de muerte domina la escena. Aquí, el consumo digital ya no es una exploración del mundo, sino una defensa maníaca contra la depresión del duelo. El adolescente se vuelve un “espectador” de su propio consumo, disociando mente y cuerpo, tal como se observa en la masturbación compulsiva que busca negar la pérdida de la bisexualidad infantil.

Finalmente, se podría decir que la pulsión de muerte a través de la tecnología produce un estancamiento en la búsqueda de identidad. El adolescente que no puede dejar de consumir queda atrapado en una identidad transitoria que se vuelve permanente, impidiendo el hallazgo de un lugar propio en el mundo real. La “ingeniería de las adicciones” no solo busca captar la atención, sino que termina colonizando el aparato psíquico, reemplazando la capacidad creativa y reparatoria por un automatismo que extingue la subjetividad.

La Ludopatía: Definición y Características

La ludopatía o juego patológico, se conoce como un trastorno del control de los impulsos caracterizado por la presencia de episodios frecuentes y reiterados frente a los juegos de azar, que dominan la vida de la persona dañando sus valores y obligaciones sociales, laborales, escolares y familiares. A diferencia del juego recreativo, la ludopatía implica una pérdida de la libertad frente al impulso de apostar.

Tal como dijo Freud (1920), “el juego es un medio para expresar las necesidades y satisfacerlas, liberando emociones reprimidas, donde el niño/a pueda expresarse libremente”. Por lo tanto, hoy en día, es raro encontrar a personas que no hayan jugado nunca y más ahora con la aparición de los juegos en línea, donde pueden jugar personas de cualquier parte del mundo y con las cuales se puede interactuar desde cualquier dispositivo con internet.

Todas las formas de juego existentes pueden ser perfectamente normales en nuestro día a día, con el fin de buscar formas de entretenimiento para distraerse o como manera de evadirse durante ese instante, pero todas las personas que han jugado saben que en algún momento pueden llegar a perder y que el hecho de que esa “suerte” desaparezca, y si es solo un juego para distraerse, no implicaría nada, solo será una derrota.

Sintomatología y Criterios Clínicos

Para diagnosticar la ludopatía hay diversas formas, pero al final el método más empleado es el que describe el DSM-5(Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales) que emplea una serie de ítems para poder detectarla y son los siguientes:

1. Un comportamiento continuo y recurrente de juego patológico que provoca un sufrimiento o discapacidad significativa, desde el punto de vista clínico, cuando el afectado muestra cuatro (o más) síntomas de los siguientes en un periodo de 12 meses:

- Necesita jugar cada vez con mayores cantidades de dinero para alcanzar el nivel de emoción.
- Se muestra irascible o irritable cuando intenta realizar métodos para dejar de apostar.
- Ha realizado varios intentos de controlar, reducir o poner fin a sus hábitos de juego.
- Muestra una preocupación habitual con el juego (pensamientos relacionados con experiencias de jugadas pasadas, piensa en formas de conseguir dinero rápidamente para seguir invirtiendo)
- Una vez el dinero ha sido perdido, intentar recuperar las pérdidas realizando más apuestas.
- Oculta el alcance de su adicción al juego a los demás.
- Ha puesto en peligro relaciones laborales, personales, educativas, familiares recientemente por el juego.
- Económicamente depende de otros para ayudarlo en situaciones financieras cotidianas.
- No existe ningún comportamiento maníaco a la hora de jugar.

2. Cuando se padecen al menos cuatro de los anteriores síntomas, los hábitos de juego se consideran patológicos según el DSM-5. De acuerdo a ello, el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales especifica tres niveles de gravedad:

- Leve: se cumplen entre cuatro y cinco criterios.
- Moderado: se cumplen entre seis y siete criterios.
- Grave: se cumplen entre ocho y nueve criterios.

El DSM-5 también distingue entre casos episódicos y persistentes del trastorno del juego:

- Episódico: Alcanza un nivel de criterios diagnósticos en más de un momento y padece síntomas que remiten durante varios meses, entre períodos de trastorno del juego.

- Persistente: Experimenta síntomas continuos y se ajusta a los criterios diagnósticos durante varios años.

El trastorno del juego puede pasar a una fase de remisión según el DSM-5, y se especifican estos dos casos:

- Remisión temprana: Después de cumplir con todos los criterios del trastorno del juego, no vuelve a cumplirse con ellos durante un mínimo de 3 meses, pero sin llegar a superar los 12 meses.

- Remisión sostenida: Después de cumplir con todos los criterios del trastorno, no se cumplen con ninguno de ellos al menos en un periodo de 12 meses.

Síntomas de la Ludopatía

Los signos y síntomas que presentan las personas con ludopatía suelen ser los que se muestran a continuación:

- Planificar continuamente cómo ganar más dinero con las apuestas y estar preocupado por ellas.

- La necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para lograr la misma felicidad.

- Intentar controlar las apuestas, pero sin éxito.

- Sentirse inquieto o irritable al intentar reducir las apuestas.

- Apostar para escapar de los problemas y aliviar sus sentimientos de culpa, ansiedad o depresión.

- Intentar recuperar el dinero con más apuestas.

- Mentir a la familia, amigos u otras personas acerca de las apuestas y el problema que se tiene con el juego.

- Hacer peligrar relaciones personales, laborales, incluso académicas debido a las apuestas.

- Recurrir al hurto o al fraude para conseguir dinero.
- Pedir dinero o intentar conseguir que otra persona se haga cargo de sus cargos económicos.

Fases de la Ludopatía

Diagnosticar a una persona con ludopatía no siempre se puede hacer de la misma forma, los síntomas no siempre son iguales y pueden ser cambiantes o ir evolucionando con el tiempo, aunque siempre se manifiestan tres fases a lo largo de la adicción como describió el doctor L. Custer (1984), explicando cuáles son y cómo identificarlas:

1. Fase ganadora

Durante la primera fase la persona se encuentra jugando y obteniendo un beneficio, factor que hace aumentar su interés en el entorno de las apuestas. Después de estas primeras experiencias positivas la persona es atraída a jugar de nuevo por los resultados que obtiene haciendo, que poco a poco, se vuelva en una tendencia al querer apostar cada vez más.

La sociedad y el entorno que le rodea no percibe el juego como un problema, tan solo lo considera una forma de entretenimiento como cualquier otra.

2. La Fase Perdedora

En esta fase la persona comienza a perder dinero, empieza a jugar solo y muestra una especie de obsesión por los juegos y apuestas, y con ello pasa de obtener beneficios a verse con la necesidad de apostar para intentar compensar estas pérdidas.

En este punto, el juego y el entretenimiento que conlleva deriva en un problema, haciendo que todo su entorno ya sea laboral, social, interpersonal y económico se vea

afectado y envuelto en ese remolino de apuestas, que comporta una gran pérdida económica, que le obligará eventualmente a pedir dinero o buscar alternativas (no legales) para conseguirlo.

3. Fase de Desesperación

En la última fase se encuentra la desesperación debido al constante flujo de dinero en apuestas, ya que la persona de forma frecuente recurre a actividades, muchas veces ilegales, para poder conseguir más dinero. Ahí es cuando surgen sentimientos negativos como el pánico, la ira e incluso el remordimiento.

Llegados a este punto, las personas con ludopatía se sienten desesperadas, apareciendo el síndrome de abstinencia o craving, el cual se podría definir como una serie de síntomas físicos y mentales que se producen en el cuerpo al dejar de consumir de forma súbita una sustancia.

Este fenómeno aparece porque no disponen de dinero suficiente para poder seguir llevando a cabo dichas apuestas, hecho que favorece la aparición de complicaciones como la depresión, crisis nerviosas e incluso pensamientos suicidas ante esta situación

Significados, Percepciones y Vivencias Respecto al Juego

Para el adolescente actual, las redes sociales y el juego online no son herramientas externas, sino el escenario principal de su existencia y razón de ser. Las vivencias en este espacio la podemos articular en tres ejes:

1. Percepción de éxito rápido: En un contexto de incertidumbre económica, la apuesta se percibe como una salida “mágica”. El juego deja de ser ocio y pasa a convertirse en una narrativa de éxito personal que compensa la fragilidad del narcisismo.
2. La identidad virtual vs. la real: El adolescente construye su identidad a través de la validación externa (likes, estatus en el juego o redes, ganancias

económicas). La vivencia es una “identidad prestada” por el algoritmo, donde el bienestar depende de la respuesta inmediata que brinda el entorno digital.

3. La ilusión de pertenecer: El juego online es percibido como un espacio de socialización. Sin embargo, esta pertenencia es precaria, se basa solo en el rendimiento y la competencia, lo que suele derivar en sentimientos de soledad y ansiedad cuando el resultado no es lo esperado.

Normativas Vigentes Frente a la Ludopatía

En el contexto argentino, la regulación de las prácticas de juego ha avanzado significativamente mediante un entramado de leyes provinciales y nacionales que buscan dar respuesta a la creciente digitalización de la vida cotidiana. Una de las leyes fundamentales, es la Ley 26.904, conocida como la Ley de Grooming, que si bien se centra en la seguridad digital y la integridad sexual, ha sentado las bases para comprender la vulnerabilidad del adolescente en el ciberespacio. Diversos proyectos actuales sobre apuestas en línea buscan restringir la publicidad de juegos de azar dirigida a menores, reconociendo que el impacto generacional de estas plataformas no es neutral.

Una de estas leyes es la Ley 8.111 que enfatiza la prohibición estricta de acceso de menores a plataformas de apuestas y la obligatoriedad de leyendas preventivas en toda pieza comunicacional. Esta norma es fundamental para el abordaje de los adolescentes escolarizados, ya que no solo restringe la publicidad de juegos en línea a menores y exige la implementación de leyes, sino que además crea el Programa de Asistencia para Personas Ludópatas (Ley 10.743). Este programa surge como una respuesta institucional a la necesidad de mitigar el dolor psíquico que, como señalan Aberastury y Knobel, a menudo se manifiesta bajo el disfraz de una “adolescencia difícil” pero que oculta una sociedad hostil e incomprensiva.

De este modo, la normativa vigente busca garantizar que las plataformas digitales cuenten con mecanismos estrictos de verificación de identidad para prohibir el acceso de menores de edad. Clínicamente, esto actúa como una extensión de la función parental de poner límites. Cuando los padres fracasan en establecer una “libertad con límites” y recurren a una libertad excesiva, que en muchos casos el

adolescente vive como abandono, el Estado debe intervenir mediante normativas que protejan al joven de su propia impulsividad y de la “urgencia” temporal característica de esta etapa.

El acceso a las apuestas virtuales representa un riesgo de identidad negativa. El adolescente, en su búsqueda desesperada de ser alguien o de adquirir una potencia (en este caso económica) que compense su sentimiento de impotencia frente al cuerpo que cambia, puede refugiarse en el juego compulsivo como una forma de “identidad ocasional” o “transitoria” que le brinda una falsa sensación de control. La ley busca interrumpir este circuito donde la gratificación instantánea extingue el pensamiento crítico necesario para elaborar el duelo por la infancia.

La red de contención institucional que ofrecen estas leyes es vital para aquellas personas cuya subjetividad se ve afectada por las prácticas de juego compulsivo en la virtualidad. Aberastury destaca que el diálogo entre el adulto y el joven no puede iniciarse en el periodo de crisis, sino que debe ser un proceso continuo desde el nacimiento. Sin embargo, cuando este diálogo se rompe por la irrupción de una patología de consumo digital, la ley ofrece un marco de “seguridad de normas” que ayuda al adolescente a adaptarse a la realidad sin entrar en conflictos graves consigo mismo o con la sociedad.

La obligatoriedad de las leyes preventivas y los programas de asistencia no son solo medidas burocráticas, son intentos de devolver la palabra y el pensamiento allí donde solo había acción motorizada por la pulsión de muerte. Como señalan los autores, el adolescente necesita ser escuchado y comprendido en sus nuevas capacidades, si el mundo externo desestima sus logros o lo explota mediante la ingeniería de las adicciones, el resultado es la destrucción del proceso evolutivo.

Finalmente, el abordaje de la ludopatía desde un marco legal y psicoanalítico permite entender que la protección del menor no es solo una restricción de acceso, sino una salvaguarda de su proceso de estructuración subjetiva. Al garantizar mecanismos de verificación de identidad y ofrecer asistencia profesional, la sociedad reconoce la “normal anormalidad” del adolescente y le otorga el tiempo necesario, es decir la

“moratoria social”, para que pueda elaborar sus duelos y alcanzar una identidad adulta saludable, creativa y responsable.

El Adolescente en el Dispositivo Pedagógico

El concepto de adolescentes escolarizados refiere a aquellos sujetos que transitan el proceso de subjetivación descrito por Aberastury dentro de los límites de la institución educativa.

La escuela no es solo un espacio de aprendizaje, sino también el escenario donde se crea el grupo de pares que, como se mencionó anteriormente, permite la transferencia de la endogamia a la exogamia. Según Baquero (2001), la escolarización constituye un “dispositivo” que impone formas específicas de habitar la infancia y la adolescencia.

Este dispositivo pedagógico no es un entorno natural, sino una construcción histórica y política que produce formas particulares de desarrollo. Baquero sostiene que la escuela moderna funciona bajo una lógica de “clausura” y “reparto de tiempos y espacios” que busca normalizar al sujeto. En la actualidad, este espacio se ve interpelado por la “modernidad líquida” que menciona Bauman, donde la inmediatez de las pantallas choca con la lógica de espera y esfuerzo que propone la escuela tradicional. El adolescente, que según la escuela debería ser un “alumno” (un sujeto dócil y en espera de saber), se presenta hoy como un sujeto atravesado por flujos de información que la institución no siempre puede procesar.

Para comprender la posición del adolescente escolarizado, es imperativo introducir el análisis de Lewkowicz (2004). Él plantea que las instituciones modernas (la escuela, la familia) han perdido su capacidad de “instituir” subjetividad de manera sólida. En la era de la fluidez mercantil, el Estado ya no es el centro que garantiza la cohesión social. Por lo tanto, el adolescente habita una escuela que muchas veces funciona en condiciones de “destitución”, donde los supuestos básicos del alumno,

como la capacidad de atención sostenida y el respeto a la ley jerárquica” se han desmoronando”.

En este contexto, la percepción del tiempo y el espacio está mediada por la doble pertenencia: el aula física y el mundo digital. El “encierro” que antes se limitaba a la habitación, hoy se traslada al aula a través de un celular, generando lo que Corea y Lewkowicz (2004) denominan una “subjetividad mediática”. Mientras que el dispositivo escolar requiere una subjetividad de conciencia (capaz de ligar pasado, presente y futuro), la subjetividad mediática es “espasmódica”. No se basa en la historia ni en el pensamiento crítico, sino en la reacción inmediata al estímulo de la pantalla.

Aquí el riesgo de la ludopatía se vuelve crítico, ya que el dispositivo tecnológico permite que el juego y la apuesta irrumpa en el tiempo escolar, obturando la función de pensamiento crítico y la simbolización que la escuela intenta promover. Siguiendo a Corea, para el discurso mediático no hay niños ni adolescentes, solo hay “consumidores de medios”. Esta identidad de consumidor es transgeneracional y borra las distinciones que Aberastury consideraba vitales para el crecimiento.

Cuando el adolescente apuesta en línea dentro del aula, no solo infringe una norma escolar, está manifestando la caída del “receptor de género”. Ya no es un “alumno” aprendiendo matemáticas, es un “consumidor” operando un mercado financiero/lúdico. El bienestar emocional del estudiante depende de su capacidad para integrar estas realidades sin quedar atrapado en la alienación del consumo compulsivo. Sin embargo, como advierte Baquero, el experimento escolar a menudo fracasa porque intenta aplicar métodos del siglo XIX a sujetos cuya subjetividad se produce en la velocidad de la red.

Baquero propone diferenciar el “experimento escolar” de la “experiencia educativa”. El experimento es la aplicación técnica de normas, la experiencia es el encuentro real que permite la transmisión. La ludopatía digital irrumpe precisamente donde la experiencia educativa ha sido reemplazada por el vacío mediático. Al no haber

un “Otro” (docente o padre) que funcione como ley simbólica, el adolescente se entrega al algoritmo del juego, el cual funciona como una ley tiránica y adictiva.

Esta “subjetividad mediática” no requiere de la presencia del otro para ser. A diferencia del grupo de pares presencial que Aberastury defiende como motor de exogamia, el grupo de juego virtual suele ser una masa de consumidores anónimos que no favorece la individualización, sino la masificación. El adolescente se encuentra así en una tensión constante entre su rol de alumno (que le exige ser un sujeto histórico y crítico) y su rol de consumidor digital (que lo empuja a ser un sujeto del presente puro y del goce inmediato).

La articulación entre el dispositivo pedagógico y la realidad digital nos obliga a repensar la clínica y la pedagogía. No se puede abordar la ludopatía escolar sólo como una falta disciplinaria. Es necesario entender, desde Lewkowicz, que el adolescente está “solo” frente a la pantalla incluso rodeado de compañeros. La escuela debe recuperar su potencia institucional no a través de la prohibición ciega, sino de la creación de nuevas formas de pensamiento que permitan al sujeto “despegarse” de la lógica del consumo.

Lograr que el adolescente escolarizado pase de ser un terminal de flujo mediático a ser un sujeto de la experiencia es el desafío central de nuestra época. Solo así podrá habitar su adolescencia no como un proceso de alienación compulsiva, sino como el momento de estructuración subjetiva y libertad que la psicología y la educación deben garantizar.

El Rol del Psicólogo Frente a la Problemática

El rol profesional del psicólogo en la actualidad no puede limitarse solo a la supresión del síntoma (dejar de jugar). Una intervención que solo busque la abstinencia conductual ignora la complejidad de la estructuración subjetiva que esté en juego. Si entendemos la ludopatía como una “actuación” o acting out ante la imposibilidad de

procesar el sufrimiento psíquico, el abordaje debe orientarse a las siguientes dimensiones:

- Restaurar la función simbólica: Ayudar al adolescente a pasar del actuar (apostar) a la palabra. En la clínica de las adolescencias, el síntoma de la apuesta funciona como un “cortocircuito” donde la acción motora y afectiva reemplaza al pensamiento lógico. Como señalan Aberastury y Knobel, la capacidad de simbolizar es lo que permite procesar los duelos fundamentales de esta etapa: el cuerpo infantil, la identidad del niño y los padres de la infancia.

La inmediatez digital “obtura” estos duelos al ofrecer una satisfacción maníaca instantánea que detiene el tiempo experiencial. El profesional debe intervenir para restaurar esa dimensión temporal, permitiendo que el adolescente pueda ubicar su pasado y su futuro sin que el presente devorador de la pantalla lo aniquile. Se trata de transformar esa “subjetividad mediática” espasmódica, descrita por Corea Y Lewkowicz, en una subjetividad de conciencia capaz de sostener la espera y la reflexión.

- Fortalecimiento del Yo: Poder trabajar sobre la tolerancia a la frustración y la construcción de un narcisismo que no dependa exclusivamente de la validación del algoritmo. En la ludopatía, el adolescente se refugia en una omnipotencia narcisista donde cree controlar el azar para negar su impotencia frente a la realidad de los cambios corporales y sociales.

Es fundamental construir un narcisismo que no dependa exclusivamente de la validación del algoritmo o del éxito económico inmediato. La intervención busca que el adolescente pueda “habitar su cuerpo” y su lugar en el mundo actual de forma real, y no a través de una “identidad ocasional” o transitoria que la virtualidad le presta. Como sostiene Baquero, se trata de pasar de ser un objeto del “experimento escolar” o mercantil a ser un sujeto de la experiencia educativa y vital, donde el sentido no viene dado por un clic, sino por la construcción de proyectos propios.

- Intervención sistémica: La intervención profesional requiere orientar a la red de apoyo (familia y escuela) sobre la importancia de los límites y el acompañamiento. El aislamiento que genera la pantalla suele ser un refugio donde el adolescente intenta manejar sus ansiedades persecutorias solo. Sin embargo, la

verdadera madurez solo se alcanza cuando se logra la capacidad de estar solo sin sentirse abandonado.

El profesional debe trabajar en la “ambivalencia dual” de los padres, ayudándoles a aceptar el desprendimiento de sus hijos. Orientar a los adultos significa ayudarlos a retomar su función de la ley simbólica, rompiendo la “destitución” de la autoridad que Lewkowitz describe en las instituciones modernas. Al establecer límites claros a la virtualidad, se devuelve al adolescente al terreno de la interacción exogámica con sus pares, permitiendo que el grupo deje de ser una masa de consumidores anónimos y se convierta en un apoyo para la individualización adulta.

Finalmente, la labor profesional implica un enfrentamiento ético contra la pulsión de muerte que subyace a la compulsión de repetición del juego. Mientras que el dispositivo tecnológico busca capturar al sujeto en un consumo que vacía el significado, el analista busca restaurar el Eros, es decir, la capacidad de vincularse, de crear y de simbolizar.

El rol profesional se define, entonces, como un facilitador del proceso de estructuración subjetiva. Al ofrecer un espacio donde la “normal anormalidad” sea comprendida y no juzgada, se le otorga al adolescente el tiempo necesario para realizar su metamorfosis. En la última instancia, el éxito de la intervención se mide por la capacidad del joven para abandonar la alienación del juego y asumir su identidad con una ideología propia, capaz de actuar sobre el mundo de manera transformadora y no auto destructiva.

Pregunta General

¿Cuáles son los significados, percepciones y vivencias que los estudiantes de Colegio Provincial N°1 Joaquín V. González de la ciudad capital de La Rioja le atribuyen al uso de redes sociales y a las prácticas de juego online y cómo se articulan estas experiencias con la configuración de su identidad y su bienestar emocional?

Objetivo General

1. Conocer los significados y vivencias que los estudiantes del Colegio Provincial N°1 Joaquín V. González atribuyen al uso de redes sociales y juegos online, analizando su incidencia en la configuración identitaria y el bienestar emocional.

Objetivos Específicos:

- Identificar las percepciones y valoraciones que los estudiantes otorgan a sus interacciones en redes sociales y entornos de juego online, indagando en los motivos de uso y los sentidos de pertenencia que generan.
- Determinar cómo las experiencias en estos entornos digitales se vinculan con la autopercepción de los adolescentes y su estabilidad emocional.

Metodología

Este estudio, basado en Yuni y Urbano (2005), es una investigación cualitativa que tiene como objetivo interpretar los fenómenos sociales tal como son vistos a través de los ojos de sus protagonistas y se centra en los significados, intenciones y sentidos

que los individuos atribuyen a sus acciones. Este método es relevante ya que busca comprender las representaciones, significados y experiencias que los adolescentes otorgan al uso de las redes sociales y su relación con los comportamientos de juego. Además, el estudio utiliza un diseño exploratorio-descriptivo. El nivel exploratorio tiene como objetivo abordar cuestiones poco conocidas o poco estudiadas en un contexto específico, y el nivel descriptivo busca caracterizar las características sustantivas de la realidad bajo análisis (Yuni y Urbano, 2005). La elección metodológica es sólida ya que pretende explorar un fenómeno emergente que no ha recibido una cobertura significativa en el contexto local. A través de la investigación, se puede mapear un terreno al que aún no se ha dedicado una investigación sistemática a nivel local, recuperando las narrativas de los jóvenes como la fuente principal para comprender su realidad sociocultural y emocional.

Diseño Metodológico

El enfoque metodológico adoptado es un estudio de caso. Precisamente, para Yuni y Urbano (2005), un estudio de caso se describe como una modalidad de investigación analítica que requiere una investigación exhaustiva, profunda y comprensiva de una unidad social delimitada (persona, institución o grupo). Los autores señalan que esta perspectiva metodológica no está destinada a generar generalización estadística, sino que pretende descubrir las idiosincrasias y complejidades de un caso en su propio entorno operativo. La selección de este enfoque responde a las siguientes razones:

- La elección del Colegio Provincial N° 1 Joaquín V. González como un sitio para crear un “contexto real y situado” permitió abordar el tema de las redes sociales y los juegos en línea. De modo que, la metodología seleccionada permitió realizar un análisis de la forma en que las especificidades socioculturales de la ciudad de La Rioja se reflejaron en las experiencias de los estudiantes.

En esta línea de estudio, como describen Yuni y Urbano, el estudio de caso apoyó el análisis de múltiples variables interactivas. Así, facilitó investigar cómo la identidad, el bienestar emocional y las prácticas digitales se articulan entre sí, produciendo información que permanecía oculta en investigaciones masivas. Este estudio de caso fue relevante ya que la población objetivo fueron estudiantes (de 15 a 18 años de edad); estos estudios permitieron un análisis intensivo de los aspectos narrativos y relacionales de los adolescentes de tal manera que no se ignoró la complejidad de las experiencias individuales durante esta etapa influyente.

Unidad de Análisis y Unidad de Observación

- Universo: Estudiantes del Colegio Provincial N°1 Joaquín V. González de la provincia de La Rioja de los turnos mañana y tarde.
- Unidad de análisis: adolescentes escolarizados entre 15 y 18 años.

Muestreo

Se utilizó el muestreo intencionado para seleccionar a los participantes. Yuni y Urbano (2005) definen este tipo de muestreo como una estrategia de selección de casos en la que el investigador especifica desde el principio un conjunto de atributos o características que los sujetos deben tener para ser incluidos en el estudio.

El objetivo no es la representatividad estadística (típica de los enfoques cuantitativos), sino la representatividad sustantiva o tipicidad, eligiendo aquellos casos que puedan proporcionar la información más rica y profunda sobre el fenómeno que se está estudiando. Debido a que los datos de esta modalidad se ponderan más hacia la relevancia y la profundidad en lugar del volumen, es una vía legítima para la investigación. Se han establecido los siguientes criterios de inclusión para asegurar que la muestra cumpla con el objetivo de comprensión subjetiva:

- Grupo de edad: adolescentes entre 15 y 18 años.
- Vínculo tecnológico: estudiantes que poseen y utilizan frecuentemente redes sociales.

- Prácticas lúdicas: jóvenes con exposición regular o participación en entornos de juegos en línea.

Operacionalización de Dimensiones y Categorías de Análisis

En virtud del diseño exploratorio- descriptivo adoptado y siguiendo la perspectiva de Yuni y Urbano (2005) sobre la necesidad de dotar de rigurosidad a la observación de los fenómenos sociales, se procedió a la delimitación de las dimensiones y categorías de análisis. Esta organización permite identificar con claridad las variables cualitativas que estructuran la investigación, transformando los conceptos teóricos en indicadores observables y descriptibles en el campo.

A continuación, se detallan las dimensiones que guiaron tanto la observación en el aula como las entrevistas semiestructuradas:

Dimensión de Prácticas Digitales y Lúdicas

- Variables: Frecuencia de uso de redes sociales, tipos de plataformas utilizadas, modalidades de juego y tiempo de exposición.
- Indicadores: Dispositivos utilizados, permanencia en línea, transacciones dentro de los juegos y contenido consumido.

Dimensión Subjetiva y Bienestar Emocional

- Variables: Significados atribuidos al entorno digital, construcción de identidad virtual y autopercepción.
- Indicadores: Sentimientos de pertenencia, búsqueda de validación y la gestión de la autoimagen en el perfil.

Dimensión de Sociabilidad y Vínculos

- Variables: Interacciones entre pares mediadas por la tecnología y dinámicas relacionales en el contexto escolar.
- Indicadores: Lenguajes específicos, conflictos o alianzas derivadas de redes o juegos online y la integración del celular en la comunicación cara a cara.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

El proceso de recolección de datos se presume en este estudio, de acuerdo con Yuni y Urbano (2005), como una construcción activa en la que el investigador se involucra con los adolescentes para convertir sus experiencias en información científica. Se adoptaron dos técnicas específicas para este propósito para asegurar la triangulación metodológica. Según los autores citados, esta estrategia es fundamental para lograr que el estudio tenga un mayor grado de validez y consistencia interna en los datos, ya que puede contrastar y complementar los datos discursivos derivados de las entrevistas con los datos observacionales del contexto escolar.

Observación participante: Esta es la inserción del investigador en el entorno de estudio para documentar interacciones y comportamientos en sus ambientes naturales. Esta técnica de recolección de datos permite capturar tanto las prácticas manifiestas como los lenguajes no verbales reales que utilizan los participantes. En este sentido, esta técnica se empleó en actividades escolares como TIC; y, dinámicas de grupo para registrar interacciones y comportamientos no verbales relacionados con lo que el estudio abordaba. Se seleccionaron cuatro cursos del Colegio Provincial N° 1 Joaquín V. González, distribuidos, equitativamente, entre el turno de la mañana (dos de esos cursos) y el turno de la tarde (dos de esos cursos) para este propósito. Esto se debió a que la distribución pretendía representar posibles variaciones en las dinámicas relacionales en relación con el horario escolar. En este momento, los comportamientos y las relaciones sociales se documentaron a través de una hoja de observación estructurada con reglas prescritas y centradas en la forma en que los jóvenes utilizan dispositivos tecnológicos y los tipos de sociabilidad adolescente.

Entrevistas semiestructuradas a estudiantes: Esta técnica se caracteriza por un proceso comunicativo donde el investigador, siguiendo un conjunto de pautas flexibles, ayuda a identificar los significados que una persona le da a su experiencia. Yuni y

Urbano (2005) afirman que tiene una flexibilidad que permite una consideración más profunda de los problemas emergentes y puede mantener el enfoque del estudio. Como tal, es significativo para capturar el discurso espontáneo de los entrevistados; y, además, explorar dimensiones subjetivas del uso de redes sociales, juegos y construcción de identidad. Tras completar la etapa de observación y el análisis de las hojas de registro, se seleccionaron ocho estudiantes en total (de los cursos observados) para entrevistas individuales.

Análisis e Integración teórica de los Datos Recolectados

Matriz de Datos de la Observación Participante

Cursos	Prácticas de juegos y apuestas.	Uso de tecnología y atención.	Forma de vincularse.
2do 2da- Mañana	Consumo de videojuegos (free fire) y compras de gemas con monedas virtuales.	El grupo del fondo ignora el examen de matemáticas por estar en redes y jugando.	Hay poca comunicación en el recreo y competencia por ver quién tiene más gemas.
2do 3ra- Mañana.	Alumnos ingresando directamente a casas de apuestas en plena clase.	Uso del celular por debajo de la mesa para evadir el llamado de atención del docente.	Situaciones de bullying, rechazo y burlas. Formación de subgrupos.
4to 2da- Tarde.	El 80% del curso usa el celular, se identifican 5 alumnos apostando en simultáneo.	Falta de respeto hacia los profesores.	Insultos recurrentes y peleas físicas entre ellos.
4to 1ra- Tarde.	Grupo enfocado en las	Mayor interacción grupal,	Relación respetuosa con los

	clases.	aunque haya un enfoque en la validación externa y la imagen.	docentes.
--	---------	--	-----------

Interpretación de las observaciones:

Al observar y desglosar estos datos, se realiza la siguiente lectura:

Se observa que en los primeros años el interés está repartido entre videojuegos y redes sociales, mientras que en los últimos años la práctica de apuestas online se vuelve más explícita y masiva, ya que casi el 80% de los alumnos están enfocados en apostar. Esto refuerza la idea de que la “urgencia de inmediatez” que menciona Aberastury se agudiza con la edad, desplazando así el interés académico por el circuito de recompensa dopaminérgica del juego.

Es notable como en el curso de 2do 3ra, el uso de las casas de apuestas coincide con los indicadores de rechazos y burlas. Esto demuestra que la ludopatía en la escuela no es un acto solitario, sino que genera una jerarquía basada en el rendimiento económico y virtual que erosiona el bienestar emocional del grupo. transformando el espacio transicional de Winnicott en un campo de competencia y alienación.

La observación que se hace donde los docentes ya no llaman la atención por cansancio, pone de manifiesto la necesidad de aplicar la Ley 10.743, la cual propone regular el mercado de apuestas virtuales permitiendo al estado supervisar quienes operan y bajo qué condiciones y prohibir el acceso a menores de 18 años. Y la Ley 8.111. que impulsa a la creación de campañas de difusión y de concientización sobre los riesgos del juego. No basta con la prohibición individual del docente, sino que además se requiere de estas leyes para poder intervenir en una subjetividad que ya no reconoce la autoridad académica frente a la omnipotencia del algoritmo.

Y siguiendo con la observación del curso 4to 1ra, donde el grupo de alumnas menciona dietas y la comparación con otras mujeres, podemos comprender lo que Bleichmar plantea, el adolescente busca compensar su fragilidad interna mediante una

imagen idealizada. Esta fragilidad es la misma que, en los varones, suele canalizarse a través de la apuesta como demostración de éxito.

Matriz de Datos de las entrevistas

Para realizar estas entrevistas, luego de las observaciones participantes, fueron seleccionados en total 8 adolescentes que cumplían con los requisitos de esta investigación.

Casos	Significado y vivencia (¿Para qué lo usa)	Construcción de identidad (¿Cómo se ven?	Vínculo con pares (¿Qué rol juegan los otros?	Bienestar emocional (¿Que sienten?)
Caso 1	Evasión: olvidar la realidad externa y “distraerse”	Comparación: miedo a no encajar y compararse con otros.	Sustitución: habla más por redes que en la vida real.	Ansiedad: siente que se pierde cosas si no está conectado.
Caso 2	Entretención: pasar el tiempo y evitar el aburrimiento.	Validación: Tristeza si no recibe suficientes “likes”.	Socialización: pasa gran parte del día jugando con ellos.	Negligencia: afecta su sueño y rendimiento escolar (faltas)
Caso 3	Acompañamiento: Sentirse menos sola a través de videos.	Búsqueda de autenticidad: pendiente de los likes pero evita el “hate”	Priorización: prefiere las redes al contacto familiar.	Dependencia: incapacidad de estar una hora sin el celular.

Caso 4	Adrenalina y poder: Controlar algo propio (apuestas)	Omnipotencia: sentirse un “crack” y “dueño de su vida”	Coerción : apuesta por miedo a quedar como “cobarde”	Culpa crítica: se siente “mal hijo” por robar dinero.
Caso 5	Descarga a usar la violencia del juego para el estrés.	Inseguridad: baja autoestima por comentarios ajenos.	Pertenencia: miedo al rechazo o a ser ignorada en redes.	Depresión: se deprime ante comentarios negativos.
Caso 6	Escape de conflictos: olvidar problemas de la casa.	Estatus: necesidad de ser visto como “el mejor” (ganador)	Influencia negativa: amigos que incitan al gasto y deudas.	Miedo y autocastigo: siente que “merece perder”.
Caso 7	Competición: sentir que compite y gana fácil.	Imitación : Seguir modelos de streamers exitosos.	Iniciación: los amigos fueron la puerta de entrada al juego.	Irritabilidad: Se pone nervioso y de mal humor sin redes sociales.
Caso 8	Ganancia rápida: única vía percibida para tener dinero.	Máscara social: muestra una vida falsa para “quedar bien”.	Refuerzo grupal: amigos que acompañan en el vicio.	Desesperación: sensación de pérdida de control sobre el hábito.

Discusión de resultados de las entrevistas

Al estudiar las percepciones y experiencias de los estudiantes del Colegio N° 1, se observa que el entorno digital no es simplemente un medio, sino un nuevo “espacio psíquico”.

La mención recurrente de la “desconexión” (casos 4, 6 y 8) para alejarse de las dificultades familiares o escolares puede examinarse desde la perspectiva de Freud (1930) contenida en “El malestar en la cultura”. Freud teorizó “para eliminar las penas” u otras construcciones secundarias para tolerar la realidad dolorosa. En este caso, las redes sociales y el juego sirven como poderosos distractores que actúan bajo el principio del placer, a través del cual intentan evitar el malestar de una tarea o entorno que los jóvenes experimentan como exigente o frustrante. Este anhelo de escape ocurre con respecto a la orientación de la identidad.

Aberastury (1971) llama a la adolescencia un tiempo de duelo por el cuerpo infantil, el rol de género infantil y los padres de la infancia. En los casos 4 y 6, se concluye que los juegos en línea y el juego son un proceso de “saltar” a la adultez: el deseo de tener su propio dinero y de “ser un crack” es un deseo de resolver esa pena a través de la omnipotencia. Pero, como indica Aberastury, esta búsqueda de libertad es ambivalente; el joven que roba dinero para apostar y luego siente una inmensa culpa que encarna la ambivalencia entre la libertad y la persistencia de la dependencia de las figuras parentales. Por el contrario, la “identidad de escapate” (caso 8 que actúa como si le gustaran las cosas para encajar) puede explicarse en términos de la noción de Winnicott (1960) del Falso self. Según Winnicott, la incapacidad del entorno para dar voz a cualquiera de los “Verdaderos Yo” requiere que el individuo adopte una máscara social para regular, proteger y autocorregirse. El adolescente construye un “Falso self optimizado” en las redes sociales. Este último se convierte entonces en una cuestión de seguridad, y el bienestar emocional se hipoteca: como se observa en los casos 2 y 5, la autoestima no se internaliza, sino que depende de la provisión externa (me gusta, comentarios) lo que lo hace particularmente susceptible a ser rechazado u “odiado”.

Asimismo, el desbordamiento emocional que acompaña la pérdida de control por el juego junto con el sentido de ‘merecer perder’ (caso 6), nos lleva a Bleichmar (2005), ella se centra en la subjetivación y el adulto como dador de significado. Durante el

tiempo en que un adolescente carece de representación o está bajo una presión insoportable (como en el caso 4, cuando uno considera cómo podría ser "otro adulto" con responsabilidades financieras), el juego representa una vía para la descarga desorganizada de impulsos. Sin el límite claro entre el adolescente y sus padres y un sentido de impotencia simbólica, el joven puede buscar oportunidades para "sentir adrenalina", el "subidón" del juego, como ella lo llama, para llenar un vacío interior, amenazando tanto su estructuración psíquica como su estabilidad emocional. La "adrenalina" mencionada una vez más en casos individuales (a saber, ejemplos 1, 4 y 6) no puede entenderse únicamente como una búsqueda de placer, sino más bien como un medio de sentirse desesperadamente uno mismo. Como describe el estudiante en el Caso 4: "Si juego y gano es mi decisión, soy "crack" que puede manejar cualquier cosa, y esto realmente eleva mi ego". Aquí el juego sirve como un parche narcisista. Haciendo eco de Bleichmar (2005), cuando el adolescente siente que no tiene control sobre su mundo real ("mis padres me dicen qué hacer"), el casino virtual es el único escenario en el que reclama una soberanía ilusoria. La ganancia no es dinero; es una ganancia de omnipotencia que intenta enmascarar un profundo sentido de impotencia subjetiva. Esta omnipotencia, sin embargo, es temporal y se convierte en una necesidad de recrearla. El mismo adolescente admite: "Ya no me encanta, pero lo hago porque no puedo parar".

Desde la perspectiva de la metapsicología freudiana, esto pasa del principio del placer a una actividad asociada con la pulsión de muerte. Ya no buscan estar bien, el participante queda atrapado en un bucle en el que "perder" (caso 6: creo que merezco haber perdido) representa una forma de autopunición. La culpa por robar dinero a los padres o quedar atrapado en medio de retrasarse en sus tareas escolares actúa como un motivador para que el individuo siga apostando para "recuperarse", enmascarando el impulso inconsciente de castigarse por la transgresión. De manera similar, para examinar el vínculo entre pares como aspecto de coerción y apoyo del síntoma. Así, en el caso 4, el juego es una necesidad para no quedarse fuera del grupo: "si alguien no apuesta, se le considera un cobarde... y por eso comencé a apostar para no quedarme solo". El grupo de pares, que según los principios de Aberastury (1971) debería funcionar como apoyo para la salida de la autoridad parental, parece actuar como un

superyó grupal exigente en este caso empujando hacia el comportamiento adictivo. La “identidad” ya no se basa en quién es el joven, sino en lo que apuesta y muestra.

Finalmente, el testimonio del caso 8 de compartir una vida falsa en línea por el bien de ser “cool” apoya las nociones de Winnicott (1960) del falso self. La virtualidad ofrece una “identidad de escaparate”, en la que el dolor, la pérdida y la duda no tienen estatus. La consecuencia emocional de este proceso, a medida que se desarrolla, es la desesperación y la fragmentación: ese momento en que la pantalla se apaga significa que un adolescente debe enfrentar un vacío que la tecnología le asegura que llenará pero que en su lugar amplía. La adicción al juego, en este sentido, simboliza solo un síntoma de una mala salud sistémica en la infraestructura de la subjetividad adolescente contemporánea.

Conclusiones

Para los propósitos de este estudio, se busca determinar por qué los estudiantes del Colegio Provincial N° 1 Joaquín V. González encontraron sus significados interrelacionados en las redes sociales y el juego en línea. Esta investigación indaga cómo los estudiantes de este colegio no solo juegan en el contexto del uso de redes sociales y juegos en línea. A través de un análisis cualitativo utilizando estudios de caso y el estudio de un grupo de participantes, se concluye que tales prácticas no son solo comportamientos de entretenimiento, sino que son un ejercicio de entretenimiento que también emergen del síntoma de un malestar estructural en la subjetividad adolescente contemporánea. En su completa reestructuración, en su interacción con una oferta tecnológica altamente adictiva, este fenómeno no puede ser comprendido en un espacio cerrado.

A partir de los datos recopilados, está claro que los estudiantes experimentan el duelo en un estado de extrema vulnerabilidad. La virtualidad de-refugio es una forma de manejar el duelo que viene después del cuerpo del infante; en el contexto de una agitación biológica más allá del control de cualquier niño, la pantalla ofrece la ilusión de un cuerpo controlado, mediado, incluso estático. Sin embargo, para el juego en línea, el adolescente intenta "saltar" el duelo por el rol de bebé con una falsa sensación de madurez económica. La omnipotencia de "ser un crack" o ganar su propio dinero es de hecho, la impotencia desesperada de volverse independiente, enmascarando una profunda dependencia de los demás y una impotencia simbólica. Esta "madurez" es simplemente un espejismo que evade el trabajo psíquico de la espera y el esfuerzo, los dos pilares fundamentales del Yo a medida que madura.

Esto confirma la existencia de lo que se denomina "identidad escaparate", que es la articulación perfecta de la idea de falso self de Winnicott. Frente a señales narcisistas externas (me gusta y vistas) los estudiantes del Colegio N° 1 crean Yo digitales que

están específicamente diseñados para ser vistos por personas a su alrededor, exponiendo así su salud emocional interna al apoyo narcisista externo (me gusta y vistas). Esta dependencia de la aprobación de otras personas indica una vulnerabilidad a la constitución de un narcisismo adecuado, que Bleichmar advirtió que la inversión afectiva insuficiente se compensa con el refuerzo algorítmico. Esto crea un tipo de subjetividad "hacia afuera", donde nada de lo que uno muestra existe. La identidad ya no se trata de "ser", sino de "mostrar", y más recientemente de apostar. Es el juego entonces una pieza de esta exhibición: el dinero rápido es el trofeo definitivo que una sociedad superficial y de autoayuda tiene para ofrecer. El falso self se desmorona cuando el joven no puede estar a la altura de esta ilusión; porque este es el miedo y el vacío, el impulso, la adicción.

Un hallazgo clave es la transformación del juego creativo al juego compulsivo. Si el juego winnicottiano permite espacio para que la figura de la simbolización habite esta escena de la vida, el juego digital es solo una repetición de las mismas figuras sin significado. Para concluir, la "adrenalina" reportada por los estudiantes no es un intento de encontrar placer, sino una liberación de una ausencia de representación donde el acto reemplaza la palabra. Estas prácticas sirven como construcciones de apoyo de la realidad para evitar una realidad que encuentran intolerable. Pero también se obtiene que, cuando el joven dice, "merezco perder", y lo mismo apuesta: ahí está la erupción de la pulsión de muerte: un ciclo de placer donde el sujeto se vuelve extraño, abandonando sus logros académicos y relaciones reales para dar paso a una sensación de gratificación rápida que nunca se convierte en el eslabón perdido. Aquí, el dinero, una vez visto como una moneda simbólica, se despoja de su valor, convirtiéndose en un objeto de sacrificio que continúa manteniendo en marcha la maquinaria del azar.

En respuesta al objetivo general: Conocer los significados y vivencias que los estudiantes del Colegio Provincial N°1 Joaquín V. González atribuyen al uso de redes sociales y juegos online, analizando su incidencia en la configuración identitaria y el bienestar emocional.

Se observa una mutación en el uso de la tecnología, mientras que en los primeros años prevalece el interés lúdico por los juegos, en los años superiores este es desplazado por la apuesta en línea. A este fenómeno se le puede dar sentido con lo que se denomina “urgencia de inmediatez”. El casino virtual ofrece al adolescente una respuesta rápida a la fragilidad narcisista del joven, sustituyendo el esfuerzo académico por el circuito de recompensa dopaminérgica. El significado otorgado a los juegos es una ilusión de soberanía y éxito adulto que busca mitigar el duelo por el cuerpo y el rol infantil.

Siguiendo con el primer objetivo específico: Identificar las percepciones y valoraciones que los estudiantes otorgan a sus interacciones en redes sociales y entornos de juego online, indagando en los motivos de uso y los sentidos de pertenencia que generan.

Se identificó que el sentido de pertenencia se construye bajo una lógica de rendimiento y exhibición. Para los varones, apostar es un acto de demostrar quien tiene más “poder” o es el “mejor”, la identidad ya no se basa en el “ser”, sino en la capacidad de generar valor ante los otros, transformando así el grupo de pares en un Superyó grupal exigente que coacciona al individuo a participar para no quedar fuera.

En cambio, en las mujeres, la autopercepción se ve mediada por la comparación y la imagen idealizada en redes. En ambos casos, se evidencia la formación de un falso self, una máscara social optimizada por las redes sociales o las apuestas que protege un “Yo verdadero” frágil, pero que a su vez hipoteca el bienestar emocional al depender estrictamente de la aprobación externa.

Por último, se presenta el segundo objetivo específico: Determinar cómo las experiencias en estos entornos digitales se vinculan con la autopercepción de los adolescentes y su estabilidad emocional.

Donde demuestra que las experiencias digitales se vinculan con una profunda inestabilidad emocional. El entorno digital funciona como una técnica de desconexión para evitar el malestar de la realidad escolar o familiar. Sin embargo, lo que inicia como búsqueda de placer suele derivar en un bucle de pulsión de muerte, donde el adolescente queda atrapado en la necesidad de “recuperarse” de la pérdida.

Se concluye que el sentimiento de “merecer perder” y la culpa por la transgresión económica (robar a sus padres) revelan que la ludopatía es un síntoma de una falla sistémica en la infraestructura subjetiva. El espacio transicional, que debería ser de juego y recreación, se ha convertido en un campo de competencia y alienación donde el algoritmo sustituye a la autoridad académica y parental.

Estos datos obtenidos, demuestran también que el agotamiento docente y la estimación de la autoridad frente a la “omnipotencia del algoritmo” exigen un abordaje que trascienda la prohibición individual. Aquí se vuelve imperativa la implementación de marcos regulatorios como la Ley 10.743 y las campañas de concientización según la Ley 8.111, entendiendo que la intervención debe apuntar a restaurar la capacidad de los adultos como dadores de sentido y protectores de la subjetividad adolescente en riesgo.

A pesar de la riqueza de los datos obtenidos, es necesario reconocer que esta investigación representa un recorte situado en el Colegio N°1, por lo que sus hallazgos no pretenden ser generalizables a todos los adolescentes de la provincia, sino que esta investigación busca ofrecer una lectura profunda de una subjetividad epocal específica.

Como perspectiva, se plantea la necesidad de profundizar en la dimensión de género dentro de la ludopatía digital, ya que se observó una tendencia donde el varón canaliza la fragilidad mediante la omnipotencia del “ganar”, mientras que en las mujeres el malestar suele derivar en la comparación estética y el falso self que ofrece las redes sociales. Asimismo, queda pendiente indagar en el rol de las familias.

Finalmente se concluye con un llamado a la acción para la psicología educacional. No basta con prohibir el dispositivo, es urgente reconstruir la función del adulto como dador de sentido. Si el casino virtual es el único escenario donde el adolescente siente soberanía, el desafío de la escuela y la clínica es poder ofrecer espacios de subjetivación donde el “ser” no dependa de un “clic” ni de un monto apostado, sino más bien de un proyecto de identidad genuino y acompañado.

Como profesionales aspirantes, tenemos que rescatar al sujeto de la alienación del algoritmo. Y la clínica con adolescentes hoy insiste en que prestemos atención a estos nuevos tipos de malestar, si queremos intervenir donde el azar busca reemplazar el destino.

Podemos cambiar al joven de ser el "jugador" pasivo de su propia vida a ser el autor de su deseo solo a través de la escucha y dando forma al tejido relacional.

Propuesta de Intervención Psicoeducativa: “Del clic a la Palabra”

Fundamentación:

Esta propuesta es una recomendación para el Colegio Provincial N° 1 Joaquín V. González según esta investigación. Comienza con la idea de que la adicción al juego digital no es una cuestión de falta de información, sino más bien de un fracaso de simbolización y vínculos sociales. La primera parte de la intervención rompe con el modelo punitivo o prohibitivo. Prohibir los teléfonos móviles en el aula frecuentemente refuerza la actuación fuera de la esfera de influencia del adulto, como ha encontrado este análisis. En cambio, se propone una intervención que opera abordando la función de protección, devolviendo a la educación el papel de un sitio para producir subjetividad y legalidad. Esta propuesta tiene como objetivo lograr los siguientes objetivos:

- Crear espacios donde se pueda procesar la ansiedad que también minimicen la impulsividad en los juegos en línea.

- Psicoeducación a los adultos (directivos, maestros y padres) para comportarse como referentes de la ley y de apoyo emocional.

- Apoyar la desnaturalización del juego compulsivo como un camino hacia el éxito social.

Plan de Acción:

La intervención está diseñada en tres etapas para que se lleve a cabo de manera holística en la institución:

Nivel 1: Taller de expresión y subjetivación entre estudiantes. Se sugiere que los talleres no aborden de manera moralista lo que constituye los peligros de la adicción al juego, sino más bien que muestren la identidad y el falso self como constructos. La mecánica de los talleres se basará en extractos de series, películas o redes sociales para diseccionar la presión grupal y el deseo de éxito inmediato. El nivel de las experiencias de los estudiantes varía desde la experiencia comunitaria hasta el caso individual. Esto está diseñado para ayudar al adolescente a expresar esta "ansiedad de falta", que a menudo intentan enmascarar con su juego. El punto es pasar del acting out (jugar) a decir lo que quiere (la palabra).

Nivel 2: Espacios de reflexión para padres. El abandono simbólico también necesita ser trabajado. Muchos padres no están al tanto de cómo operan las billeteras virtuales y la demanda algorítmica. La intención de esta parte del taller es asistir a los adultos en grupos de reflexión sobre el duelo de la adolescencia y guiarlos hacia una comprensión de que el control técnico (revisar teléfonos móviles) no es adecuado si no hay una presencia emocional que sugiera otras tareas deseante.

Nivel 3: Capacitación para maestros. A menudo son los maestros quienes primero notan el aislamiento de los estudiantes. Estas son capacitaciones que consisten en seminarios para ayudar a identificar señales de advertencia (irritabilidad después de contar que se quedaron sin wifi en la escuela, fatiga por jugar toda la noche, problemas de deuda entre compañeros o estar desconectado de los compañeros). Significa darles herramientas para permitir que el maestro actúe no solo como juez, sino más bien como el puente hacia el gabinete escolar.

Metodología, evaluación y cierre:

La intervención se llevará a cabo durante 6 meses, con encuentros de 30 minutos quincenales. La metodología será cualitativa-participativa con énfasis en el dispositivo de Grupo Operativo que proporcionará una narrativa para elaborar cómo surgen los conflictos debido al uso del dinero y el tiempo digital.

Evaluación de impacto: A partir de las evaluaciones, se medirá la capacidad de los estudiantes para compartir lo que les ha sucedido sin enmascarar la "identidad de escaparate". Menos conflictos grupales relacionados con deudas de juego en el aula y un fortalecimiento del gabinete escolar como un sitio para la consulta voluntaria.

Esta intervención en Colegio N° 1 indica la comprensión de que el adolescente actual está "solo frente a la pantalla". La visión propuesta anteriormente es que la escuela se reoriente como transicional, como un espacio seguro donde el juego adquiere un renovado sentido de abandono creativo y ya no sea una trampa impulsiva. Al devolver al adolescente la capacidad de imaginar proyectos desvinculados de un algoritmo, estamos devolviendo eso, como condición, a un sujeto. Como se ha hablado en este trabajo sobre el deseo, el azar y el destino, los psicólogos debemos apostar por el deseo.

Referencias Bibliográficas

Aberastury, A., & Knobel, M. (1971). La adolescencia normal. Paidós.

American Psychiatric Association. (2013). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (5.ª ed.). American Psychiatric Publishing.

Argentina. Gobierno nacional. (s. f.). Pautas para evitar que los adolescentes apuesten.

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

Baquero, R. (2001). La educabilidad bajo sospecha. Novedades Educativas.

Bauman, Z. (2017). Enciclopedia argentina de salud mental. Ministerio de Salud de la Nación.

Bisso-Andrade, A. (2007). Ludopatía. Revista de la Sociedad Peruana de Medicina Interna.

Bleichmar, S. (2002). La identificación en la adolescencia: Tiempos difíciles.
<https://silviableichmar.com/la-identificacion-en-la-adolescencia-tiempos-dificiles>

Bleichmar, S. (2005). La subjetividad en riesgo. Paidós.

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). (s. f.). Apuestas online en la adolescencia y juventud: Una mirada desde lo biológico y lo

social.

<https://www.conicet.gov.ar/apuestas-online-en-la-adolescencia-y-juventud-una-mirada-desde-lo-biologico-y-lo-social/>

Corea, C., & Lewkowicz, I. (2004). *Pedagogía del aburrido: Escuelas destituidas, familias perplejas*. Paidós.

Erikson, E. H. (2000). *El ciclo vital completado*. Paidós.

Freud, A. (1954). *El yo y los mecanismos de defensa*. Paidós.

Freud, S. (1920). *Más allá del principio de placer*. Amorrortu.

Freud, S. (1930). *El malestar en la cultura*. Amorrortu.

Hernández Cruz, A. (2020). *Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía*. *Humanidades Médicas*, 20(3).

<https://humanidadesmedicas.sld.cu/index.php/hm/article/view/1724>

Lacan, J. (1959) *El seminario de Jacques Lacan: Libro 6. El deseo y su interpretación*. Paidós.

Lesieur, H. R., & Custer, R. L. (1984). *Pathological gambling: Roots, phases, and treatment*. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*. [Juego patológico: raíces, fases y tratamiento - HENRY R. LESIEUR, ROBERT L. CUSTER, 1984](#)

Ley N. º 8.111. (s. f.). *Prevención y tratamiento de la ludopatía*. Provincia de La Rioja, Argentina.

Ley N. º 10.743. (s. f.). *Regulación del juego en línea*. Provincia de La Rioja, Argentina.

Ley N. º 26.904. (2013). *Modificación del Código Penal (grooming)*. República Argentina.

Mayo Clinic. (s. f.). *Ludopatía: Síntomas y causas*.

<https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/compulsive-gambling/symptoms-causes/syc-20355178>

Pérez, M. A., & Rodríguez, L. (2020). *Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía*. *Revista Cubana de Salud Pública*.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202020000300606

Rioja Virtual. (2024). *Socioadicciones: Qué son y cómo impactan en la salud. Abordajes para tratarlas*.

<https://riojavirtual.com.ar/socioadicciones-que-son-y-como-impactan-en-la-salud-abordajes-para-tratarlas/>

Secretaría de Políticas Integrales sobre Drogas de la Nación Argentina (SEDRONAR). (2025). *Informe sobre el acceso a juegos de azar digitales en adolescentes*. SEDRONAR.


Winnicott, D. W. (1960). *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador*. Paidós.

Winnicott, D. W. (1994). *Realidad y juego*. Editorial Gedisa.

Yuni, J., & Urbano, C. (2005). *Métodos y estrategias de investigación social: La construcción del conocimiento científico en el ámbito de lo social*. Novedades Educativas.

Anexos

Anexo 1. Pedido de Autorización para las Autoridades del Colegio


Observación

La Rioja, 21 de mayo de 2025

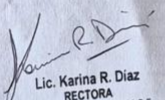
SR/A. Rectora Diaz Carina
Colegio Prov. N° 1 "J.V González"
SU DESPACHO


Tengo el agrado de dirigirme a Usted, a los efectos de solicitar la autorización para que la alumna Diaz Fiorela Lujan DNI 44.446.187 realice su Práctica Intensiva Supervisada correspondiente al 5º año de la Licenciatura de Psicología del Instituto Universitario de Ciencias de la Salud Fundación H. A. Barceló, en la institución que usted dirige.

La carga horaria estipulada es de 6 horas, distribuidas semanalmente de acuerdo a las posibilidades de la Institución, en el lapso de 2 meses.

El tema de investigación será "las adicciones que generan los juegos y las redes sociales a los adolescentes" por lo cual la alumna requiere de su permiso para la recolección de datos. Es importante aclarar que la alumna se adecuara a observar y recolectar datos para su trabajo Integrador Final respetando los limites e incumbencias que desde la institución permitieran. El alumno estará asesorado por la Lic. Tallone Carla.

Sin otro motivo en particular, saludo a Ud. Atentamente


Lic. Karina R. Diaz
RECTORA
Colegio Pctal. N° 1 "J.V.G."
La Rioja - Capital


Lic. Viviana Stirnemann
Vice Directora Carrera Lic. en Psicología
Benjamin Matienzo 3177 La Rioja - Argentina
Tel.: +54 380 4422090 Int 214
www.barcelo.edu.ar

Autorizada

Sede Buenos Aires Av. Las Horas 1907 Tel./Fax: (011) 4800 0200 (011) 3565193479 informesba@barcelo.edu.ar	Sede La Rioja Benjamin Matienzo 3177 Tel./Fax: (0380) 4422090 (0380) 154811437 informeslr@barcelo.edu.ar	Sede Santo Tomé Centeno 710 Tel./Fax: (03756) 421622 (03756) 15401364 informesst@barcelo.edu.ar	Oficina Posadas Félix de Azara y Córdoba local 12, galería "El Pasajero" Tel.: (0378) 4440521 posadas@barcelo.edu.ar
--	---	--	---

www.barcelo.edu.ar | fundacionbarcelo | fundbarcelo | fundbarcelo

Anexo 2. Consentimiento Informado para Alumnos Entrevistados y Directora del Colegio

Autorización de un adulto responsable:

Directora/Vice Directora:
Nombre y Apellido: Cejas, Ana Karina
DNI: 25 425 408
Firma: [Signature]

[Signature]
Lic. Profa. Karina Cejas
Vice Rectora T. T.
Colegio Prov. N° 1

Firma de alumnos:

[Signature] [Signature]
[Signature] [Signature]
[Signature] [Signature]
[Signature] [Signature]
[Signature] [Signature]
[Signature] [Signature]
[Signature] [Signature]

**COLEGIO PROVINCIAL N° 1
JOAQUIN V. GONZALEZ
SAN NICOLAS DE BARRI (O) 772
Tel.: (0392) 4427607 - 5300 La Rioja**

Anexo 3. Planilla de Observaciones para las Aulas Observadas

Planilla de Observación de Campo

Nombre del estudiante: Díaz Fiorela Luján
 Fecha: 24/06/25
 Hora de inicio: 09:00 Hora de finalización: 13:00
 Escuela: Colegio N°1
 Curso/Edad aproximada: 4 cursos
 Cantidad de alumnos observados: 80

1. Uso de redes sociales y tecnología Mañana

Hora	Situación/Contexto	Aplicaciones o juegos observados	Comportamientos relacionados	Comentarios o frases textuales
2 ^{do} 2 ^{do}	09:50	Examen de	Sin uso	
	10:50	receso	todos usan	una apuesta Poca comunicación
2 ^{do} 3 ^{ra}	11:00	Clase de Leng.	Todos usan	Mucha insistencia Poca comunicación
	12:00	receso	todos usan	Juegos Interactúan
	12:20	Clases	Pocos usan	redes sociales -
TARDE				
4 ^{to}	15:00	Clases	muchos juegan	apuestas insultos
4 ^{to}	16:00			
4 ^{to}	16:30	Examen	solo uno con	
1 ^{ra}	19:00	clases	poco uso	- mucha interacción

2. Autoestima, identidad y validación

Hora	Situación observada	Indicadores de búsqueda de aprobación	Comentarios o actitudes sobre si mismos	Observaciones del grupo	
2 ^{do} 2 ^{do}	09:50	chicos hablando de dietas	Si	Si	chicos divididos
	10:50				
2 ^{do} 3 ^{ra}	11:00	comparación	Si	Poco	grupo unido
	12:00	en redes			
	12:20				
TARDE					
4 ^{to}	15:00	Poca autoestima entre todos	Si	Si	grupo dividido
4 ^{to}	16:00				
4 ^{to}	16:30	clases	NO	NO	muy unidos
1 ^{ra}	19:00				

--	--	--	--	--

3. Conductas de riesgo y relación con el juego/ludopatía

Hora	Juego o actividad referida	¿Se menciona dinero o apuestas?	¿Hay conductas compulsivas u obsesivas?	Frases relevantes
2 ^{do} 2 ^{do} { 09:50	apuestas y Free fire	SI	Muy poco	"me quede sin plata"
10:50				
2 ^{do} 3 ^{ra} { 11:00	Free fire	POCO	POCO	"Juguemos una partida"
12:00	juego de cartas			
12:20				
TARDE				
4 ^{to} { 15:00	No hay	NO	NO	-
16:00	Juegos			
4 ^{to} 1 ^{ra} { 16:30	Poco, pero	POCO	NO	"me pasas wifi para el free"
19:00	muchísimo free			

4. Vínculos y referentes adultos

Hora	Interacción observada	Actitud del adulto frente al uso de redes/juegos	Participación o intervención	Observaciones
2 ^{do} 2 ^{da} { 09:50	a los profes	NO dicen nada	Poco	NO hay límites por su parte
10:50				
2 ^{do} 3 ^{ra} { 11:00				
12:00				
12:20				
TARDE				
4 ^{to} { 15:00	a los profes	intervienen poco	Media	intervienen pero muy poco.
16:00				
4 ^{to} 1 ^{ra} { 16:30				
19:00				

5. Reflexiones personales y análisis inicial

• Entre los 4 cursos, solo 8 estudiantes son los candidatos a entrevistar.

Anexo 4. Entrevistas Realizadas a los Alumnos Seleccionados

Investigación sobre redes sociales y ludopatía en adolescentes

Colegio N° 1

Alumnos de: 3ro, 4to y 5to año

edades: 15-17 años

entrevista semiestructurada

1. ¿Cuáles son las redes sociales que más usas y por qué?
2. ¿Cuánto tiempo al día calculas que pasas conectado/a?
3. ¿Qué sentís cuando no podés acceder a tus redes o juegos?
4. ¿Alguna vez sentiste que estabas “enganchado/a” a un juego o aplicación?
5. ¿Qué tipo de juegos te gustan más y qué te atrae de ellos?
6. ¿Conoces o usaste loot boxes, apuestas en línea o recompensas pagas en juegos?
7. ¿Has gastado dinero propio o ajeno en juegos o redes? ¿Cómo fue esa experiencia?
8. ¿Creés que las redes sociales influyen en cómo te ves a vos mismo/a? ¿De qué manera?
9. ¿Sentís presión por mostrar ciertas cosas en redes para que te acepten o reconozcan?
10. ¿Qué rol cumplen tus amigos en tu uso de redes y juegos?
11. ¿Te ha pasado discutir con tu familia por el tiempo que pasas conectado/a?
12. ¿Cuándo te sentís mal o estresado/a, recurrís a redes o juegos para distraerte?
13. ¿Qué opinas sobre las personas que juegan por dinero en línea?
14. ¿Crees que las redes y los juegos pueden afectar tu rendimiento escolar o tu ánimo?
15. Si pudieras cambiar algo en las redes sociales o videojuegos, ¿qué sería para que fueran más sanos?

Anexo 5. Ley del Grooming

LEY DE PENALIZACIÓN DEL GROOMING

LEY 26.904

LA LEY INCORPORA EL DELITO DE GROOMING AL CÓDIGO PENAL, CASTIGA CON PRISIÓN DE SEIS MESES A CUATRO AÑOS AL QUE, POR MEDIO DE COMUNICACIONES ELECTRÓNICAS, TELECOMUNICACIONES O CUALQUIER OTRA TECNOLOGÍA, CONTACTE A UNA PERSONA MENOR DE EDAD, CON EL PROPÓSITO DE COMETER UN DELITO CONTRA LA INTEGRIDAD SEXUAL.

¿Qué es el grooming?

Se conoce como grooming o acoso sexual virtual, a las estrategias que usa un adulto para ganarse la confianza de un niño, niña o adolescente a través de redes sociales y páginas web. El objetivo principal es tener un encuentro en persona y/o obtener imágenes o videos de índole sexual.

Le puede suceder a cualquier niño, niña o adolescentes que tenga acceso a internet en el celular y/o computadora. Internet y las redes sociales han desplazado el escenario del delito y ya no es necesario mantener un contacto físico/personal para cometer el abuso. El artículo 131 del Código Penal castiga con prisión de seis meses a cuatro años a quien cometa esta tipo de acoso.

Anexo 6. Ley 8.111 de La Rioja



LA RIOJA

LEY 8111

PODER LEGISLATIVO DE LA PROVINCIA DE LA RIOJA

Prevención y tratamiento de la ludopatía. Determinación como política de salud y de interés público en la Provincia. Autoridad de aplicación. Creación del Fondo Especial para el financiamiento del Programa.

Sanción: 21/12/2006; Promulgación: 10/01/2007; Boletín Oficial 13/02/2007

Artículo 1° - Determinase la Prevención y Tratamiento de la Ludopatía como Política de Salud y de Interés Público en la Provincia de La Rioja.

Art. 2° - Será la Autoridad de Aplicación de la presente ley, el Ministerio de Salud Pública, debiendo registrar la ludopatía como enfermedad y determinar su tratamiento luego de la promulgación de la presente norma.

Art. 3° - Se entiende por Ludopatía la adicción patológica a los juegos electrónicos o de azar. Es adicto al juego la persona que no tiene la capacidad de resistir el impulso a apostar perdiendo el control de sus actos.

Art. 4° - Todos los establecimientos de Salud Pública deberán contar con el personal capacitado para atender esta patología y ofrecer tratamientos integrales.

Art. 5° - El Ministerio de Salud Pública de la Provincia, deberá:

- a) Verificar el cumplimiento de esta ley en todos los establecimientos de Salud de su dependencia.
- b) Diseñar programas de prevención de la Ludopatía.
- c) Gestionar habilitación de una línea telefónica de acceso gratuito a efectos de evacuar consultas respecto de la mencionada patología, sitios de asistencia y atención y establecer el primer contacto con el interesado.
- d) Instrumentar la habilitación del "Centro de Asistencia, información y control estadístico de la ludopatía", arbitrando los medios a efectos de dotarlo con sectores de estadística e investigación, de evaluación y análisis de la etiología, epidemiología y sintomatología y de asistencia y contención de pacientes convalecientes de ludopatía.

Art. 6° - Con el propósito de preservar la salud pública, todo establecimiento de actividad de juegos de azar: casinos, bingos, máquinas tragamonedas, juegos electrónicos, agencias hípcas, agencias oficiales de lotería nacional e hipódromo deben colocar un letrero claramente visible de advertencia acerca de la ludopatía cuyo texto tenga la leyenda "Jugar compulsivamente es perjudicial para la salud - Ley N° 8.111".

Art. 7° - Todos los establecimientos habilitados para juegos de azar deberán impedir el ingreso de personas afectadas por la ludopatía. A tal fin, los organismos de salud responsables, deberán comunicar a las empresas de juego, en forma fehaciente y con la documentación respaldatoria para la individualización e identificación del enfermo, de la aludida restricción.

Art. 8° - Créase el Fondo Especial para el financiamiento del Programa de Prevención y Lucha contra la Ludopatía, el que se integrará con:

- 1.- El 1,5% (uno y medio por ciento) de las alícuotas de los códigos de actividad que se indican en el Anexo I, Artículo 11° de la Ley N° 7.954:

- a- 9249210- Servicios de Juegos Electrónicos.
 - b- 9249200- Servicios de Salones de juego.
 - c- 9249150- Explotación de salas de apuestas hípcas.
 - d- 9249140- Explotación de Casinos.
 - e- 9249130- Explotación de salas de máquinas tragamonedas.
 - f- 9249110- Explotación de Salas de Bingo.
 - g- 9249100- Servicios de esparcimiento relacionado con juegos de azar y apuestas.
- 2.- Aportes, legados y/o donaciones de personas físicas, entidades y/u organismos oficiales y privados.

Art. 9° - La Dirección General de Ingresos Provinciales, deberá informar mensualmente a la Secretaría de Hacienda el monto recaudado de conformidad con lo dispuesto en el artículo anterior, a efectos de que se transfieran al Fondo Especial para la Financiación del Programa de Prevención y Lucha contra la Ludopatía.

Art. 10. - A los efectos del cumplimiento de lo dispuesto en el Artículo 8° de la presente ley, modificase, a partir del 01 de enero de 2007, las alícuotas de los códigos de actividad que se indican en el Anexo I, Artículo 11° de la Ley N° 7.954, los que se fijan de la siguiente manera:

Código Caiar	Descripción	Alícuota Normal	Alícuota Vta. Consumidor Final	Importe	Por cantidad o fijo
9249210	Serv. de Juegos Electrónicos	6,50%		\$1.080,00	Por Máq. tragamonedas o mesa de juego
9249200	Servicios de Salones de Juego	6,50%		\$1.080,00	Por Máq. tragamonedas o mesa de juego
9249150	Explotación de Salas de apuestas hípcas	5,60%		\$720,00	
9249140	Explotación de Casinos	6,50%		\$1.080,00	Por Máq. tragamonedas o mesa de juego
9249130	Explotación de Máq. tragamonedas	6,50%		\$1.080,00	
9249110	Explotación de Salas de Bingo	5,60%		\$720,00	
9249100	Servicios de esparcimiento relacionados con juegos de azar	5,60%		50,00	

Art. 11. - La Autoridad de Aplicación deberá informar semestralmente a esta Cámara de Diputados la evolución del Programa de Prevención y Lucha contra la Ludopatía.

Art. 12. - Comuníquese, etc.

Anexo 7. Ley 10.743 de La Rioja



LA RIOJA



LEY 10743
PODER LEGISLATIVO PROVINCIAL (P.L.P.)

Regulación del Juego en Línea. Mitigar los riesgos asociados a la ludopatía.
Programa de Asistencia para Personas Ludópatas.
Sanción: 19/09/2024; Promulgación: 10/10/2024; Boletín Oficial: 18/10/2024

LA CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA
SANCIONA CON FUERZA DE LEY:

TÍTULO I - De la Regulación del Juego en Línea

Artículo 1º.- Objeto. Alcance. Finalidad. La presente Ley tiene por objeto la regulación del Juego en Línea en todo el ámbito de la Provincia en sus distintas modalidades: medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos o los que en un futuro se desarrollen, con la finalidad de salvaguardar la salud mental y la economía de los consumidores, prevenir el acceso de menores de 18 años a los juegos en línea, mitigar los riesgos asociados a la ludopatía y erradicar el juego clandestino.

Art. 2º.- Definiciones. A los efectos de la presente Ley, se entenderán los siguientes conceptos:

- a) Sistemas de juegos basados en plataformas digitales: entiéndase como Sistema de Juegos Basados en Plataformas Digitales, al conjunto de equipos y aplicaciones mediante los cuales se transmiten, ofrecen, captan, procesan, reciben, pagan y promocionan juegos y apuestas desde o hacia la ubicación del jugador, incluyendo los sistemas de cómputos empleados para proveer y controlar la actividad, la interfaz de comunicación que conecta los sistemas al internet y las interfaces de comunicación que conectan los sistemas con otros equipos fijos y/o móviles.
- b) Juegos de azar en línea y/o modalidad virtual: todos los juegos de azar, apuestas, combinaciones aleatorias y en general, todas aquellas actividades en las que estén en juego cantidades de dinero u objetos, económicamente evaluables sobre los resultados y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predominen en ellos el grado de habilidad, destreza o maestría de los jugadores o sean exclusiva y primordialmente de suerte o azar, siempre que se lleven a cabo únicamente a través de medios y/o plataformas digitales, electrónicas, informáticas, telemáticas, interactivas, de telecomunicación, y/o los que en el futuro se desarrollen.
- c) Apuestas y/o pronósticos deportivos en línea y/o modalidad virtual: todo aquel cuyo resultado, futuro e incierto, esté vinculado en todo o en parte, directa o indirectamente a una competencia deportiva de cualquier naturaleza, creada o a crearse, con participación de una o más personas y con prescindencia de la modalidad de su realización y/o del tipo de apuestas de que se trate, incluyendo las carreras de caballos, siempre que se lleven a cabo únicamente a través de medios y/o plataformas digitales, electrónicas, informáticas, telemáticas, interactivas, de telecomunicación, y/o las que en el futuro se desarrollen.

Art. 3º.- Ámbito de Aplicación. La presente Ley será de aplicación obligatoria en todo el territorio provincial, y sobre lo estipulado en el Artículo 2º, ya sea por haber sido físicamente realizado dentro de su territorio o por haberse realizado en otras provincias que hayan suscrito un convenio con la Autoridad de Aplicación. El origen y realización de las apuestas se determinará a través de tecnologías de seguimiento IP (Protocolo de Internet), geolocalización u otras que se determinen en la reglamentación y/o las que en el futuro se creen.

Art. 4º.- **Habilitación para Operar Plataformas de Apuestas en Línea.** Los operadores de apuestas en línea deberán obtener un título habilitante para operar en la Provincia, la cual será otorgada por la Autoridad de Aplicación, que deberá verificar que el operador cumpla con los siguientes requisitos:

- a) Ser una persona física o jurídica constituida legalmente.
- b) Acreditar domicilio en la provincia de La Rioja.
- c) Encontrarse inscripto en la Dirección General de Ingresos Provinciales (DGIP).
- d) Acreditar solvencia técnica, económica y financiera en los términos que la reglamentación establezca.
- e) Poseer como objeto social la actividad del juego de azar, en caso de ser persona jurídica.
- f) Implementar medidas para prevenir el acceso de menores a las apuestas en línea.
- g) Incorporar advertencias claras y visibles sobre los riesgos de las apuestas en línea para la salud mental.
- h) Fortalecer los controles biométricos para verificar la edad de los usuarios.
- i) Incorporar mecanismos para el deslogueo automático de los consumidores que superen las 3 horas de juego, impidiendo su reconexión por 2 horas como mínimo.
- j) Incorporar la funcionalidad donde el consumidor determine los montos máximos de dinero a jugar por día, semana y mes. Superado cualquiera de estos límites deberá operar el deslogueo automático.
- k) Prohibir el acceso a personas que figuren en el Registro de Deudores Alimentarios (REDAM) como así también todas las personas autoexcluidas o incapacitadas judicialmente.
- l) Destine un porcentaje de sus ingresos brutos al financiamiento de programas de salud mental y adicciones en la Provincia. m) y otros que establezca la reglamentación.

Art. 5º.- Las empresas que ya se encuentran operando y tengan las licencias vigentes tendrán un plazo de ciento ochenta (180) días desde la sanción de esta Ley, para adecuarse a lo establecido en el Artículo 4º y sostener la licencia correspondiente.

Art. 6º.- **Control de las Plataformas de Juegos en Línea.** La Autoridad de Aplicación tendrá la facultad de:

- a) Realizar inspecciones a las plataformas de juegos en línea.
- b) Requerir información a los operadores de juegos en línea.
- c) Suspender o cancelar las licencias de los operadores que incumplan con la presente Ley.-

Art. 7º.- **Medidas para Prevenir el Acceso de Menores a las Apuestas en Línea.** Los operadores de apuestas en línea deberán implementar las siguientes medidas para prevenir el acceso de menores a las apuestas en línea:

- a) Verificar la edad de los usuarios mediante mecanismos biométricos.
- b) Solicitar documentos que acrediten la edad de los usuarios.
- c) Bloquear el acceso a las plataformas de apuestas en línea a los consumidores que no cumplan con la edad mínima requerida de 18 años de edad.

Art. 8º.- **Advertencias sobre los Riesgos de las Apuestas en Línea.** Las plataformas de apuestas en línea deberán incorporar advertencias claras y visibles sobre los riesgos de las apuestas en línea para la salud mental. Las advertencias deberán:

- a) Estar ubicadas en un lugar destacado de la plataforma.
- b) Ser fáciles de leer y comprender.
- c) Incluir información sobre los síntomas de la ludopatía y los recursos disponibles para la atención.

Art. 9º.- **Controles Biométricos.** Los operadores de apuestas en línea deberán utilizar mecanismos biométricos para verificar la edad de los usuarios. Los mecanismos biométricos deberán:

- a) Ser confiables y seguros.
- b) Respetar la privacidad de los usuarios.

Art. 10º.- Bloqueo de Sitios. Se ordena el bloqueo de todos los sitios de apuestas en línea en las redes de wifi de las instituciones educativas de Nivel Inicial, Primario, Secundario y Superior en toda la Provincia, como así también en las líneas de redes wifi libre de los espacios públicos como organismos gubernamentales, plazas y parques.

El órgano de aplicación se encontrará facultado para promover idéntica política en el ámbito privado, apelando a la responsabilidad social empresarial, a través de convenios que se suscriban para dicho fin.

Art. 11º.- Autoridad de Aplicación. La Autoridad de Aplicación de la presente Ley será la Administración Provincial de Juegos de Azar (AJALaR).

TÍTULO II - De la Prevención del Consumo Problemático de los Juegos en Línea

Art. 12º.- Campañas Preventivas. Implementanse, en todo el ámbito de la Provincia, campañas preventivas destinadas a niños, niñas y adolescentes sobre los riesgos del juego en línea mediante apuestas. Esta campaña deberá incluir:

- a) Actividades pedagógicas en todos los niveles educativos que aborden la ludopatía como una adicción multifactorial.
- b) Difusión de material que destaque los peligros del juego en línea.
- c) Capacitación docente para la detección temprana de comportamientos problemáticos.
- d) Articulación con organizaciones especializadas en prevención y tratamiento de la ludopatía.
- e) Fomento de actividades recreativas y deportivas saludables como alternativa al juego compulsivo.
- f) Jornadas y talleres en instituciones educativas, dictados por profesionales de la salud mental y expertos en adicciones.
- g) Refuerzo del control de acceso de menores a plataformas de apuestas en línea mediante estrictas verificaciones de edad.

La implementación de la campaña será coordinada por el Ministerio de Salud Pública en colaboración con las autoridades educativas y organismos especializados en la defensa del consumidor.

Art. 13º.- Publicidad. Queda prohibida la publicidad, patrocinio o promoción de juegos de azar en línea sin la correspondiente autorización de la Autoridad de Aplicación.

La publicidad estará prohibida en horarios de protección al menor y no podrá asociarse a la promoción de productos o servicios destinados a menores de edad.

Las entidades que difundan anuncios relacionados con estos juegos deben asegurarse de que quienes soliciten la publicidad dispongan de una licencia expedida por la autoridad competente.

La publicidad debe ser clara, veraz y no engañosa, alertando sobre las consecuencias de la ludopatía e incluyendo la leyenda: "El jugar compulsivamente es perjudicial para la salud", junto con la información de contacto para orientación. Se prohíbe la participación de menores de 18 años en dicha publicidad, la cual tampoco debe ser atractiva para ellos, ni dirigida a grupos vulnerables como personas autoexcluidas o incapacitadas judicialmente.

Asimismo, la publicidad no debe presentar el juego como un medio para solucionar problemas financieros o como una alternativa al empleo, ni sugerir que la habilidad del jugador influirá en el resultado de juegos de azar. También está prohibido mostrar el juego como una actividad anónima o sin una cuenta válida autorizada.

La publicidad debe reflejar con precisión los términos y condiciones del juego, evitando transmitir la idea de que ganar es lo más probable o que el juego puede ser una solución a problemas personales, profesionales o financieros.

Art. 14º.- Destino de los Recursos. Los recursos serán receptados por el Fondo Especial para el financiamiento del Programa de Prevención y Lucha contra la Ludopatía perteneciente al Ministerio de Salud Pública y regulado en el Artículo 8º de la Ley Nº 8.111, modificada por la Ley Nº 9.258.

Art. 15º.- Programa de Asistencia para Personas Ludópatas. Créase el Programa de Asistencia para Ludópatas con el objetivo de brindar atención integral, prevención, detección temprana,

tratamiento y rehabilitación de la ludopatía en la Provincia, que deberá implementarse a través de las áreas que determine la Función Ejecutiva.

Art. 16°.- Objetivos del Programa de Asistencia para Ludópatas. Los objetivos del Programa de Asistencia para Ludópatas son:

- a) Brindar atención integral a las personas afectadas por la ludopatía.
- b) Detectar tempranamente casos de ludopatía.
- c) Ofrecer tratamiento y rehabilitación a las personas con ludopatía.
- d) Fomentar la investigación sobre la ludopatía.

TÍTULO III - De las Sanciones y Penalidades

Art. 17°.- Sanciones. Las sanciones se graduarán de acuerdo con la gravedad del hecho y la Autoridad de Aplicación determinará su magnitud económica. Se considerarán sanciones de carácter leve, grave y muy grave, que consistirán en multas pecuniarias que tendrán como unidad de aplicación el valor de la nafta súper del Automóvil Club Argentino de la provincia de La Rioja:

- a) Faltas leves: multa hasta Ocho Mil (8.000) litros de nafta súper.
- b) Faltas graves: multa hasta Quince Mil (15.000) litros de nafta súper.
- c) Faltas muy graves: multa hasta Treinta Mil (30.000) litros de nafta súper.

Las sanciones serán determinadas por la Autoridad de Aplicación y el destino de lo percibido será dirigido al Fondo Especial para el financiamiento del Programa de Prevención y Lucha contra la Ludopatía.

Art. 18°.- Norma Supletoria. Las disposiciones generales del Código de Convivencia serán aplicadas en subsidio, en cuanto no sean incompatibles expresa o tácitamente.

Art. 19°.- Facúltase a la Función Ejecutiva a celebrar convenios con las provincias que conforman la Región del Norte Grande Argentino a los fines de implementar políticas públicas en igual sentido con respecto al control y regulación del juego en sus respectivas jurisdicciones.

Art. 20°.- Reglamentación. La Función Ejecutiva reglamentará las disposiciones necesarias para la efectiva implementación de la presente Ley, en un plazo no mayor a noventa (90) días desde su promulgación.

Art. 21°.- Comuníquese, publíquese, insértese en el Registro Oficial y archívese.

Teresita Leonor Madera - Juan Manuel Ártico

Agradecimientos

A mis padres, Verónica y Alejandro. A ustedes les debo cada fibra de lo que soy. Este título lleva mi nombre, pero el mérito es de ambos, porque con su amor incondicional me enseñaron que no hay techo para mis sueños. Gracias por ser el cimiento de mi vida y por permitirme llegar más lejos de lo que imagino. Sin ustedes, nada de esto tendría sentido ni sería posible.

A mis hermanos, Luly y Valen. Gracias por su amor, por su paciencia infinita cada vez que hablaba de algo de mi carrera y por la alegría compartida en cada meta alcanzada.

A mis abuelos, Adela, Sonia y Raúl. Gracias por las infinitas velas prendidas y oraciones que acompañaron cada uno de mis exámenes. Gracias por entender cuando estaba ocupada y no podía llamarlos, pero, sobre todo, gracias por seguir siendo ese refugio seguro cada vez que vuelvo a casa.

A mi tíos, primos, ahijada y tíos del corazón “el arca”. Por alentarme y creer siempre en mí.

A mi pareja, Jeremías. Por las noches de estudios, por bancarme antes de cada examen y por acompañarme en los días más difíciles de este camino, pero, sobre todo, por nunca soltarme la mano y siempre confiar en mí, incluso cuando yo no lo hacía.

A mi suegra, Roxana. Por abrirme las puertas de su hogar y de su familia. Gracias por cuidarme y quererme.

A mis amigos, a los que estuvieron en el inicio y a los que me siguen acompañando. Pero especialmente a Luciana, quien fue mi primer “facu amiga” y luego la vida nos convirtió en amigas, gracias por los días de estudio, por sacarme de casa cuando no quería y, sobre todo, gracias por quedarte en mis malos momentos.

A mis profesores y asesoras, Carla y Cynthia. Por el acompañamiento durante este proceso.

A la directora y estudiantes del Colegio N°1 por permitirme realizar mi investigación en dicha institución.

Y, por último, pero no menos importante, a mí. A esa Fiore de 12 años que un día soñó con esta profesión, y desde entonces, nunca dejó de luchar. Me agradezco por no haberme rendido, incluso en los momentos donde el cansancio me decía que debía hacerlo. Prometo seguir defendiendo y ejerciendo esta profesión con el mismo amor, ética y la responsabilidad con los que transite cada paso de este camino.