



**INFANCIAS EN RIESGO: EL VACÍO LEGAL
FRENTE A LAS APUESTAS EN LÍNEA**

Verónica Cecilia Levrino

Revista Jurídica - Universidad Nacional del Oeste: ISSN 3008-8062

Año: 03/ Nro. 5 - Diciembre 2025

Recibido: 07/07/2025

Aprobado: 27/10/2025



INFANCIAS EN RIESGO: EL VACÍO LEGAL FRENTE A LAS APUESTAS EN LÍNEA

CHILDREN AT RISK: THE LEGAL VOID SURROUNDING ONLINE GAMBLING IN ARGENTINA

Por Verónica Cecilia Levrino¹

Universidad de Buenos Aires, Argentina

Resumen: El presente trabajo analiza el fenómeno de las apuestas en línea y su impacto en las infancias argentinas, en el marco de la Convención sobre los Derechos del Niño y la Observación General Nro. 25. A partir del examen del marco jurídico nacional y de las experiencias normativas del Mercosur, se evidencia un vacío legal y una respuesta fragmentada frente a la ludopatía digital. Se plantea la necesidad de una ley nacional que unifique criterios de prevención, control y protección infantil en el entorno digital.

Palabras clave: entorno digital, derechos del niño, ludopatía

Abstract: This paper analyzes the phenomenon of online gambling and its impact on Argentine children, within the framework of the Convention on the Rights of the Child and General Comment No. 25. Based on an examination of the national legal framework and the regulatory experiences of Mercosur, a legal vacuum and a fragmented response to digital gambling addiction are evident. The paper highlights the need for a national law that unifies criteria for prevention, control, and child protection in the digital environment.

Keywords: digital environment, child rights, gambling addiction

¹ Abogada (Universidad de Buenos Aires). Maestranda en Derecho Internacional Privado (UBA). Profesional colaborativa certificada en Aldeco. Dedicada al estudio y análisis de las problemáticas contemporáneas vinculadas al derecho de familia. Identificador ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-3980-3615>. Correo electrónico: vlevrino@gmail.com.

INTRODUCCIÓN

El auge de las tecnologías digitales ha transformado la vida cotidiana de niños, niñas y adolescentes en todo el mundo. La conexión permanente, el acceso a redes sociales y el consumo de contenidos en línea conforman hoy su entorno natural de socialización, aprendizaje y entretenimiento. La contracara de este nuevo escenario es que se ha abierto la puerta a riesgos que el derecho aún no ha logrado encuadrar con eficacia. Entre ellos, las apuestas en línea se consolidan como una de las amenazas más invisibles y preocupantes para las infancias contemporáneas.

En los últimos años, Argentina ha experimentado una rápida expansión de las plataformas de juego y azar en línea, impulsada por la liberalización progresiva de licencias a nivel provincial y el desarrollo de aplicaciones móviles con publicidad masiva. Aunque las legislaciones provinciales prohíben expresamente el acceso de menores de edad² –también llamados niños, niñas y adolescentes– a este tipo de servicios, la realidad demuestra que los mecanismos de verificación son insuficientes o, en muchos casos, inexistentes. Adolescentes de todo el país participan activamente en apuestas deportivas, casinos virtuales o sorteos en redes sociales, muchas veces sin plena conciencia de los riesgos psicológicos, económicos y sociales que ello implica.

Este trabajo busca analizar el fenómeno de las apuestas en línea y su impacto en las infancias argentinas a través del análisis del contexto histórico y la evolución del marco normativo regional. En definitiva, comprender esto implica reconocer que detrás de cada pantalla existe una vulnerabilidad que el derecho no puede ignorar.

I - NACIONES UNIDAS: CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO

La Convención sobre los Derechos del Niño,³ adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989 y ratificada por Argentina mediante la Ley 23.849, constituye el principal instrumento jurídico internacional en materia de protección de la infancia. Su eje rector es el principio del interés superior del niño, que obliga a los Estados partes a garantizar el desarrollo integral de cada niño, niña y adolescente en entornos seguros, saludables y respetuosos de su dignidad. Esto incluye medidas de prevención y atención para reducir el impacto del acceso desde muy temprana edad a los juegos en línea.

El Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas, a través de su Observación General Nro. 25 (2021), ha reconocido que el entorno digital constituye un espacio donde

² Véase el Dossier legislativo de la Biblioteca del Congreso de la Nación, disponible en: <https://bcn.gob.ar/uploads/adjuntos/Dossier-306-legis-nacional-juegos-de-azar-oct-2024.pdf>.

³ Primera ley internacional sobre los derechos de los niños y niñas. Se ha utilizado en todo el mundo para promover y proteger los derechos de la infancia. Fue aprobada como tratado internacional de derechos humanos el 20 de noviembre de 1989. Disponible en: <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>.

los niños ejercen –y ven vulnerados– sus derechos fundamentales. Allí se insta a los Estados a garantizar una protección efectiva frente a los contenidos y prácticas comerciales que puedan causar daño, subrayando la responsabilidad tanto de los Gobiernos como de las empresas tecnológicas. En este sentido, el fenómeno de las apuestas en línea interpela directamente la obligación estatal de asegurar el interés superior del niño –“que es un concepto dinámico que debe evaluarse adecuadamente en cada contexto” (Observación General Nro. 14, 2013)– y de prevenir toda forma de explotación.

Leer que “los niños consultados para la presente observación general señalaron que las tecnologías digitales eran esenciales para su vida actual y para su futuro” (Observación General Nro. 25) resulta profundamente llamativo y a la vez revelador. Que sean los propios niños, niñas y adolescentes quienes identifiquen las tecnologías digitales como indispensables para su existencia y proyección vital pone de manifiesto el grado de inmersión que las nuevas generaciones tienen en el entorno digital. Esta percepción evidencia hasta qué punto el entorno digital ha dejado de ser una herramienta complementaria para convertirse en un espacio estructural de socialización y construcción de identidad.

En ese sentido, resulta estremecedor pensar que en este contexto el trastorno de juego por apuestas, tradicionalmente asociado a los adultos, comience a manifestarse en niños y adolescentes en razón de estas plataformas en línea.⁴ Si bien hasta hace algunos años resultaba impensado que un menor pudiera padecer este tipo de trastornos, el uso intensivo de dispositivos móviles y el acceso que muchos progenitores permiten a billeteras virtuales han generado un crecimiento sostenido y preocupante de estos casos. Los videojuegos para móviles y PC han adoptado dinámicas propias de los juegos de azar, difuminando peligrosamente los límites entre el entretenimiento y la apuesta. Muchas de estas aplicaciones incorporan sistemas de recompensas aleatorias –como las *loot boxes* o cofres digitales⁵– que operan bajo la misma lógica del azar: el jugador invierte dinero real o virtual para conseguir premios inciertos. Estos mecanismos, sumados a estímulos visuales, sonidos de “victoria” y notificaciones constantes, activan los mismos circuitos neurológicos de recompensa que intervienen en las conductas adictivas tradicionales.

⁴ Al respecto, resulta pertinente aclarar que la Organización Mundial de la Salud reconoce el trastorno por juego de apuestas –o ludopatía– tanto en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) como en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). Según esta última: “el trastorno por juego de apuestas se caracteriza por un patrón de comportamiento persistente o recurrente de juego de apuestas, que puede ser en línea (es decir, por internet) o no, y que se manifiesta por: 1. deterioro en el control sobre el juego de apuestas (por ejemplo, con respecto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2. incremento en la prioridad dada al juego de apuestas al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y 3. continuación o incremento del juego de apuestas a pesar de que tenga consecuencias negativas. El patrón de conducta de juego puede ser continuo o episódico y recurrente. El patrón de conducta de juego da como resultado una angustia significativa o un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educacional, ocupacional u otras áreas importantes. El comportamiento de juego y otras características normalmente son evidentes durante un período de al menos 12 meses para que se asigne un diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves”. Disponible en: <https://icd.who.int/browse/2025-01/mms/es#1041487064>.

⁵Véase: <https://fad.es/planetajoven/que-son-las-loot-boxes-y-por-que-preocupan/>.

II - NUESTRA REALIDAD

En Argentina, el marco jurídico sobre el juego y las apuestas se encuentra fragmentado entre jurisdicciones provinciales. Nuestra Corte Suprema de la Nación ha reafirmado consistentemente que la regulación de los juegos de azar –y, por extensión, de las apuestas en línea– corresponde a las jurisdicciones locales o provinciales, salvo cuando se vean involucradas entidades nacionales o cuestiones federales específicas –como, por ejemplo, la Lotería nacional–.⁶

A nivel nacional encontramos el Decreto 293/2022, que crea el Registro de Control Online del Sistema de Apuestas, donde se impone al sujeto organizador o explotador de las apuestas o juegos de azar, residente en la República Argentina, la obligación de registrarse a los efectos de obtener la habilitación de la autoridad de control con motivo de tributación. Sin embargo, respecto de los niños, niñas y adolescentes, la falta de una normativa nacional específica y de políticas coordinadas dificulta la prevención de conductas adictivas en ellos. Así, el país enfrenta el desafío de adaptar su sistema legal a los estándares internacionales de protección de derechos de la niñez en el entorno digital, garantizando que el acceso a internet sea un espacio de desarrollo y no de vulnerabilidad.

A la fecha, no hay una cifra exacta y actualizada de cuántos proyectos de leyes nacionales se han presentado para prohibir las apuestas en menores, ya que la normativa está en constante cambio y se tramita en diferentes instancias legislativas. Algunos medios de comunicación informan de al menos una docena de proyectos de ley presentados en la Cámara de Diputados,⁷ mientras que la Cámara de Senadores maneja una cifra similar.⁸

En líneas generales, estos proyectos de ley procuran garantizar la protección integral

⁶ CSJN, "Cámara Unión Argentina de Empresarios del Entretenimiento c/ EN - AFIP s/ inc. apelación", 21 de diciembre de 2022, fallos 345:1531. La Unión Argentina de Empresarios del Entretenimiento carece de legitimación para promover una acción contra el Poder Ejecutivo Nacional y la AFIP a fin de que se declare la inconstitucionalidad de la Ley 27.346 –modificatoria de la alícuota del impuesto a las ganancias, para los juegos de azar– y su decreto reglamentario, pues resulta evidente que no es una asociación sindical o de consumidores y, de acuerdo con lo afirmado por ella y lo resuelto con carácter firme por la cámara, tampoco estamos en presencia de un derecho colectivo de la tercera categoría según la definición realizada por la Corte en "Halabi".

⁷ A modo de ejemplo: Expediente 4766-D-2024, Trámite Parlamentario Nro. 128, 30 de agosto de 2024, "Restricción al Acceso a Sitios de Apuestas en Línea en Redes Públicas", firmante Gisela Marziotta; Expediente 4297-D-2024, Trámite Parlamentario Nro. 115, 13 de agosto de 2024, "Código Penal de la Nación: Modificación del Artículo 301 Bis sobre Penas a la Explotación de Juegos de Azar", firmantes Manuel Ignacio Aguirre y Pedro Jorge Galimberti; Expediente 4045-D-2024, Trámite Parlamentario Nro. 106, 31 de julio de 2024, "Regulación de los Juegos de Azar a través de Plataformas Digitales, Especialmente para Menores de Edad", firmante Miguel Ángel Pichetto; entre otros.

⁸ A modo de ejemplo: Expediente 2004-S-2024, Diario de Asuntos Entrados Nro. 97, 16 de octubre de 2024, "Protección y Prevención del Acceso y Uso de Juegos de Azar y Apuestas en Línea de Niñas, Niños y Adolescentes y la Prevención de Conductas Problemáticas", firmantes Alicia Kirchner y otros; Expediente 1770-S-2024, Diario de Asuntos Entrados Nro. 85, 17 de septiembre de 2024, "Regulación de la Actividad de Operadores de Juegos de Azar y/o Apuestas en Línea y Medidas de Prevención para la Ludopatía Infanto Juvenil", firmantes Eduardo Enrique De Pedro y otros; Expediente 1675-S-2024, Diario de Asuntos Entrados Nro. 81, 10 de septiembre de 2024, "Regular la Publicidad de los Juegos de Azar y Apuestas On Line para Controlar la Cyber Ludopatía", firmante Jesús Fernando Rejal; entre otros.

de las infancias y adolescencias frente al acceso a plataformas de apuestas y juegos de azar en línea, promoviendo la educación digital responsable, el control estatal y la limitación de la publicidad.

A nivel provincial, si bien se prohíbe la organización de juegos de azar sin la autorización respectiva de la autoridad de aplicación, así como la participación de menores de edad en salas de juego, a la vez que se busca prevenir el juego compulsivo,⁹ existe un vacío regulatorio respecto del ámbito digital. Frente a la ausencia de una legislación nacional unificada, algunas provincias han comenzado a diseñar sus propios marcos normativos, algunos de los cuales señalaremos a continuación.

Catamarca es una de las primeras provincias que cuenta con un régimen integral contra la ludopatía digital infantil, gracias a la Ley 5.889.¹⁰ Su enfoque combina educación, control tecnológico, sanción y asistencia sanitaria, en línea con los principios de la Convención sobre los Derechos del Niño y la Observación General Nro. 25, que exige proteger a la niñez frente a riesgos en el entorno digital.

Por su parte, Santa Cruz, mediante la Ley 3.872, crea el Plan Provincial de Prevención de la Ludopatía en el Ámbito Educativo, destinado a prevenir, detectar y abordar integralmente la adicción a los juegos de azar o electrónicos entre los estudiantes de niveles primario y secundario de toda la provincia.¹¹ Sus objetivos principales son sensibilizar a los estudiantes sobre qué es la ludopatía y sus consecuencias, capacitar a docentes y personal escolar para identificar y gestionar casos, articular acciones con organismos provinciales y municipales para un abordaje interdisciplinario, promover campañas preventivas y actividades de concientización en todos los establecimientos educativos.

Fuera del ámbito específico, existen otros abordajes más generales que pretenden, a través de la regulación de la publicidad de estas plataformas, prevenir indirectamente la ludopatía infantil. Así, la provincia de Buenos Aires regula el juego en línea a través de la Ley 15.079. Por medio de la Resolución 791 (2019) de la Presidencia del Instituto Provincial de Lotería y Casinos, dictó el Reglamento Técnico de Juego On Line y el Reglamento Básico de Juegos y Apuestas en la Provincia de Buenos Aires. Mediante el Decreto 181 (2019) reglamentó el Título VIII de la Ley 15.079, aprobando el Régimen General de Convocatoria para el Otorgamiento de Licencias de Juego On line, creando el Registro de Aspirantes a Licenciatario y determinando que toda publicidad, patrocinio y promoción promueva la difusión de buenas prácticas del juego, asegurando, entre el cumplimiento de sus extremos, que no se encuentre dirigida y que no participen menores de edad, y que

⁹ Véase Dossier Legislativo, *op. cit.*

¹⁰ La Ley 5.889 de Prevención de Ludopatía y Ciberludopatía en Niños, Niñas y Adolescentes, sancionada el 14 de noviembre de 2024, vigente desde diciembre, es una de las más completas que regula las apuestas en línea, ciberludopatía, con prevención, concientización y marco regulatorio orientado a menores. Disponible en: <https://cedop.gob.ar/buscar/ley/5889>.

¹¹ Disponible en: <https://boletinoficial.santacruz.gob.ar/legislacion/leyes/38460>.

respete las exigencias establecidas en los artículos 10, 11 y 12 de la Ley 15.131, que establece la regulación y asistencia del juego compulsivo, problemático o patológico (art. 160, Anexo). Por último, mediante Resolución 518 (2023) del Instituto Provincial de Lotería y Casinos, aprobó el Reglamento para la Oferta de Juego "En Vivo".

En la Ciudad Autónoma de Buenos Aires se destaca, entre toda la normativa que regula el juego, la Resolución 13 (20 de febrero de 2020) del Directorio de Lotería de la Ciudad de Buenos Aires S.E., por medio de la cual se aprobó el Régimen de Publicidad que establece los lineamientos, principios generales y reglas aplicables a toda publicidad, acción de promoción, patrocinio, auspicio o cualquier otra forma de comunicación de índole comercial, cualquiera sea el medio que se utilice para su difusión, emitidos en forma de publicidad tradicional o no tradicional, sin perjuicio de toda otra normativa que en el futuro se dicte vinculada con cualquier aspecto del presente. Así, dispuso que se debe incluir siempre la advertencia de que los menores de edad no pueden participar en los juegos en línea.

En ese sentido, la figura del *influencer* se ha convertido en un actor determinante dentro del ecosistema digital, capaz de moldear conductas y aspiraciones. Cuando promueve o normaliza las apuestas en línea, su influencia adquiere un carácter especialmente nocivo para los menores, quienes tienden a imitar comportamientos sin contar con las herramientas críticas necesarias para distinguir entre entretenimiento y riesgo.

Esta problemática quedó en evidencia recientemente, cuando la Fiscalía Especializada en Delitos y Contravenciones Vinculados a los Juegos de Azar de la ciudad de Buenos Aires imputó a dieciséis *influencers* por promocionar plataformas de apuestas ilegales, en los términos del artículo 301 bis del Código Penal.¹² Según informó *La Nación* en julio de 2025, como parte de una medida reparadora, los imputados deberán participar en una campaña oficial de concientización sobre los riesgos del juego clandestino.¹³

Este caso, inédito por la popularidad de sus protagonistas, marca un precedente relevante en materia de responsabilidad digital, al reconocer que la promoción de actividades ilícitas en redes sociales puede tener un impacto directo sobre el comportamiento de audiencias jóvenes. A su vez, expone la necesidad urgente de fortalecer los mecanismos de control y regulación publicitaria en entornos digitales, donde el límite entre contenido y publicidad se vuelve cada vez más difuso.

III - PANORAMA REGIONAL Y RESPUESTA REGULATORIA EN EL MERCOSUR

El crecimiento exponencial del juego en línea ha convertido este fenómeno en un desafío global que trasciende fronteras, regulaciones y contextos culturales. Organismos

¹² "Será reprimido con prisión de tres (3) a seis (6) años el que explotare, administrare, operare o de cualquier manera organizare, por sí o a través de terceros, cualquier modalidad o sistema de captación de juegos de azar sin contar con la autorización pertinente emanada de la autoridad jurisdiccional competente".

¹³ Disponible en: https://www.lanacion.com.ar/seguridad/de-wanda-a-l-gante-16-influencers-grabaron-un-video-para-reparar-el-dano-por-promocionar-apuestas-hid07072025/?utm_source=chatgpt.com.

internacionales como las Naciones Unidas y la Organización Mundial de la Salud han advertido sobre sus efectos en la salud mental y en la protección de los menores, instando a los Estados a adoptar políticas de prevención y control en el entorno digital.

Sin embargo, las respuestas normativas son dispares: mientras algunos países avanzan hacia regulaciones integrales y sistemas de licencias controladas, otros mantienen vacíos legales o enfoques fragmentados. En el ámbito del Mercosur, esta diversidad también se manifiesta. A continuación, se analizan las experiencias de Brasil, Uruguay, Paraguay, Bolivia y Argentina, para identificar los avances, las debilidades y los desafíos comunes en materia de protección infantil y regulación del juego en línea.

En Uruguay no existe aún una ley específica nacional que regule de modo integral las apuestas en línea. Hay un proyecto de ley sobre el que se está trabajando hace varios años, con el cual se busca que el Estado otorgue licencias a entidades privadas bajo su supervisión. Sin embargo, el artículo 244 de la Ley 19.535 (2017) establece de forma categórica que la prestación de servicios de juegos de azar o apuestas en línea se encuentra alcanzada por el principio de ilegalidad.¹⁴ En consecuencia, toda modalidad virtual o a distancia de juegos de casino se considera absolutamente prohibida, salvo las excepciones expresamente autorizadas por el Poder Ejecutivo o por licencias específicas vigentes.

También se destaca, en el ámbito regulatorio financiero, que el Banco Central del Uruguay amplió la normativa sobre transacciones asociadas a juegos de azar y apuestas ilegales, incorporando obligaciones para proveedores de servicios de pago y cobranza a fin de evitar que sus sistemas canalicen dinero hacia juegos ilícitos.¹⁵

Estas normas, entre otras, colocan a Uruguay entre los pocos países de la región que reconocen legalmente la ilegitimidad del juego en línea, reforzando así un marco restrictivo que busca proteger a la población frente a los riesgos del juego digital no regulado.

Brasil es uno de los casos más avanzados recientemente en esta materia: desde 2023 cuenta con normativas que regulan apuestas deportivas y juegos de azar en línea. La Ley 14.790 prohíbe explícitamente que menores de dieciocho años realicen apuestas en línea.

Adicionalmente, ha sancionado la Ley 15.211/25, conocida como Estatuto Digital del Niño y del Adolescente (ECA Digital), cuya entrada en vigor está prevista para el 17 de marzo de 2026, que establece un marco regulatorio integral y riguroso para la protección

¹⁴"Declarase que la prestación de servicios a través de Internet, plataformas tecnológicas, aplicaciones informáticas o similares referidas a juegos de azar o apuestas on line, se encuentra alcanzada por el principio de ilegalidad previsto por el artículo 1 de la Ley N° 1.595, de 16 de diciembre de 1882, sin perjuicio, exclusivamente de la facultad conferida al Poder Ejecutivo por el artículo 19 de la Ley N° 17.453, de 28 de febrero de 2002, de organizar certámenes de pronósticos de resultados deportivos internacionales, así como de las habilitaciones específicas otorgadas por la autoridad competente hasta la fecha. Se interpreta que los juegos de casinos y salas, tales como póker, ruleta, slots, entre otros creados o a crearse, están absolutamente prohibidos en su modalidad a distancia (online, virtuales o semejantes) y en cuanto a su modalidad presencial siguen vigentes las excepciones establecidas por la ley, así como las autorizaciones otorgadas de acuerdo a la misma".

¹⁵"Los Proveedores de Servicios de Pago y Cobranza deberán disponer de mecanismos de prevención adecuados para evitar que por su intermedio se canalicen transacciones de dinero asociadas a los juegos de azar y apuestas ilegales de cualquier naturaleza" (art. 171.1, Prohibiciones).

de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales –donde les impone a las empresas de tecnología que diseñen productos pensando en el interés superior de estos, proporcionándoles altos niveles de privacidad y seguridad–, así como un entorno en línea más competitivo para las empresas.

Somericamente, podemos mencionar que Paraguay y Bolivia mantienen vacíos regulatorios significativos, limitándose a medidas de concientización o marcos generales que no abordan de forma específica el riesgo de las apuestas digitales en menores.

Observamos así que, si bien todos los Estados del Mercosur reconocen formalmente la vigencia de la Convención sobre los Derechos del Niño y los principios de la Observación General Nro. 25 del Comité de las Naciones Unidas, la respuesta normativa frente a la ludopatía digital es desigual y, en la mayoría de los casos, reactiva.

A nivel internacional, Bélgica destaca por su rigor preventivo, al elevar a veintiún años el acceso a juegos y restringir fuertemente la publicidad. Este tipo de medidas que protegen a los menores del juego en línea realmente deben celebrarse.

CONCLUSIÓN

Observamos que el avance de las apuestas en línea ha desdibujado las fronteras tradicionales del juego, generando un escenario donde la tecnología se convierte en un riesgo para los menores de edad. La accesibilidad, la publicidad encubierta y la falta de controles efectivos exponen a niños, niñas y adolescentes a un entorno digital que, en lugar de garantizar su desarrollo pleno, puede convertirse en una fuente temprana de adicción, endeudamiento y exclusión.

La Observación General Nro. 25 de las Naciones Unidas recuerda que el entorno digital debe ser un espacio de ejercicio de derechos y no un territorio de explotación. Bajo ese marco, el Estado argentino tiene la obligación de adaptar su legislación y sus políticas públicas para proteger a las infancias frente a prácticas comerciales que atenten contra su bienestar. La fragmentación normativa actual no puede ser excusa para la inacción.

Se advierte así que un marco nacional uniforme es vital para garantizar la protección homogénea de las infancias. Criterios mínimos de protección infantil que estén en consonancia con los estándares internacionales.

Se necesita, además, reforzar los mecanismos de verificación de edad y geolocalización en plataformas digitales, con auditorías independientes y sanciones efectivas ante incumplimientos; y regular publicidades y patrocinios de apuestas deportivas, especialmente en medios y redes sociales frecuentados por adolescentes, prohibiendo el uso de *influencers* o figuras admiradas por menores.

También deben realizarse campañas de sensibilización y programas escolares que enseñen a identificar riesgos y manipulación en línea.

Pero, por sobre todas las cosas, considero fundamental que las familias y los entornos más cercanos de los menores permanezcan atentos, acompañen activamente y eviten que los niños queden expuestos a este mundo desde edades tempranas.

En definitiva, proteger a las infancias en el entorno digital es una responsabilidad compartida que requiere voluntad política, coordinación institucional y compromiso social. No se trata de limitar la tecnología, sino de humanizarla: de poner el interés superior del niño en el centro del ecosistema digital. Solo así el acceso a internet será una oportunidad para crecer, aprender y participar, y no un camino hacia la vulneración de derechos.