



Universidad
Nacional
de San Juan



Facultad de
Ciencias Sociales



Propuesta de Desafío

Jugando con fuego: una experiencia inmersiva para prevenir la adicción a las apuestas digitales

Eje temático: Ciudadanía, democracia y derechos humanos

Ámbito. Facultad de Ciencias Sociales, con proyección a escuelas y comunidad del territorio

Formato de la solución: Un desarrollo de Realidad Virtual, Realidad Aumentada o Realidad Mixta: una app de RA, un simulador de RV (apk) de una o dos escenas, o una experiencia breve de RM, con posibilidad de sumar material digital de divulgación complementario.

Acompañamiento técnico: El ORVA (Observatorio de Realidad Virtual y Aumentada – UNSJ) acompaña a los equipos inscriptos en este desafío con capacitación, mentorías y uso de su espacio y equipamiento durante todo el desarrollo.

1. Fundamentación y problemática

Las niñas, niños y adolescentes crecen hoy en entornos digitales que combinan juego, socialización y consumo de dinero de forma cada vez más difusa. Según la Recomendación N.º 12 de la Defensora de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes de la Nación (2024), un informe de la consultora Opina Argentina (mayo de 2024) relevó que 3 de cada 10 personas encuestadas conocen a alguien de su entorno afectado por el juego en línea, y el 24% considera que el grupo más afectado por problemáticas asociadas a las apuestas digitales son los y las adolescentes de 12 a 16 años.

Pese a que la normativa vigente prohíbe la participación en apuestas a personas menores de 18 años, adolescentes consultados por la Defensoría relataron acceder a casinos y plataformas de apuestas desde edades tempranas mediante perfiles falsos o a través de "cajeros/as", intermediarios que facilitan el acceso por fuera de los controles formales. Muchos videojuegos de uso cotidiano naturalizan además mecánicas de dinero y recompensa (pases de batalla, cajas de recompensa o loot boxes, compras para "subir de nivel"), generando nuevas formas de desigualdad y exclusión entre pares ("los que no tienen sufren bullying", relató una adolescente en un encuentro de la Defensoría).

El diseño de estas plataformas no es neutral: recurre a mecanismos de manipulación psicológica estudiados —luces, sonidos, notificaciones push, la sensación de "casi ganaste" (near-miss), el scroll infinito— orientados a sostener la atención y la conducta de apuesta. Desde hace al menos una década, las herramientas inmersivas de Realidad Virtual y Aumentada se han convertido en un recurso valioso para el tratamiento de



Universidad
Nacional
de San Juan



Facultad de
Ciencias Sociales



distintas patologías y para el abordaje y la comprensión de fenómenos sociales complejos. Reproducir de forma crítica estos mecanismos de manipulación en una experiencia inmersiva —mostrando cómo operan— puede resultar mucho más potente que una pieza comunicacional tradicional para generar conciencia sobre el problema.

2. Objetivos del desafío

Objetivo general

Diseñar y desarrollar una experiencia de Realidad Virtual, Aumentada o Mixta que permita sensibilizar sobre la adicción a las apuestas digitales en niñas, niños y adolescentes, favoreciendo la comprensión vivencial del problema y la detección temprana de señales de alerta.

Objetivos específicos

- Traducir a un dispositivo de Realidad Virtual, Aumentada o Mixta los mecanismos de diseño adictivo (near-miss, loot boxes, publicidad dirigida) utilizados por los juegos y plataformas de apuestas en línea.
- Generar una experiencia inmersiva que permita ponerse en el lugar de quien atraviesa una situación de consumo problemático, sin estigmatizar.
- Aprovechar el equipamiento y el acompañamiento técnico del ORVA para producir un prototipo funcional dentro de los tiempos de la Hackatón.

3. Actores involucrados

Esta problemática interpela a la comunidad universitaria como productora de conocimiento y de desarrollos tecnológicos orientados al territorio:

- Niñas, niños y adolescentes: destinatarios principales de la experiencia, ya sea como usuarios directos o, en el caso de los enfoques narrativos, como protagonistas de la historia representada.
- Familias y adultos referentes: destinatarios de los enfoques orientados a la formación y al reconocimiento de señales de alerta.
- Docentes y escuelas: posibles usuarios de la experiencia como recurso pedagógico en el aula.
- Equipos participantes: estudiantes y docentes de la Facultad que desarrollan la solución, acompañados técnicamente por el equipo del ORVA.

4. Consigna para los equipos participantes



Universidad
Nacional
de San Juan



Facultad de
Ciencias Sociales



Se invita a los equipos a desarrollar una experiencia de Realidad Virtual, Realidad Aumentada o Realidad Mixta que aborde la problemática de la adicción a las apuestas digitales en niñas, niños y adolescentes, eligiendo al menos uno de los siguientes enfoques (pueden combinarse más de uno):

- a. Perspectiva y empatía: encarnar en primera persona el ciclo de la adicción —la euforia inicial de "casi ganar" (near-miss), la escalada de apuestas, la ansiedad y el aislamiento—, reproduciendo de forma crítica los mecanismos de manipulación psicológica del diseño de casinos y apps de apuestas (luces, sonidos, notificaciones push).
- b. Reconocimiento de señales de alerta: un recorrido narrativo donde el usuario deba identificar, en la vida cotidiana de un/a adolescente ficticio/a, señales de alerta como gastos ocultos, mentiras, publicidad omnipresente en redes o camisetas de fútbol, y cambios de ánimo.
- c. Realidad Aumentada sobre el propio celular: una capa de RA que, apuntando la cámara al celular real del usuario, "revele" cuántas apps de apuestas tiene instaladas su entorno, cuánta publicidad de juego recibe por hora, o simule visualmente cómo se ve un patrón de apuestas compulsivas en el tiempo.
- d. Formación para docentes y familias: un simulador de conversación difícil donde un docente o madre/padre deba abordar a un/a adolescente del que sospecha ludopatía, practicando cómo iniciar la conversación sin generar rechazo.

El desarrollo final puede tomar la forma de una app de Realidad Aumentada, un simulador de Realidad Virtual (apk) de una o dos escenas, o una experiencia breve de Realidad Mixta, pudiendo complementarse con material digital de divulgación. Se espera un prototipo funcional, aun cuando sea acotado en su alcance, más que una propuesta puramente conceptual.

5. Acompañamiento del ORVA

El Observatorio de Realidad Virtual, Aumentada y Mixta (ORVA) de la UNSJ acompañará a los equipos que trabajen en este desafío a lo largo de dos instancias principales:

- Encuentros — reuniones, capacitaciones y mentorías: al menos dos encuentros. El primero, introductorio al mundo de la realidad virtual (uso de lentes, softwares, aplicaciones y posibles usos, guión, etc.); el segundo, orientado a la parte técnica (softwares de diseño, programación y modelado, Roblox, lenguajes, etc.). En estos encuentros también se trabajará y pulirá el guión de cada propuesta junto con el equipo del ORVA.
- Uso del espacio: el ORVA cuenta con un espacio propio con 5 computadoras con placas de video potentes, programas de desarrollo 3D, modelado y motores de videojuegos utilizados para VR (Unity, Unreal), lentes de VR y tablets, con soporte



técnico y turnos semanales disponibles para el desarrollo, los ensayos y las pruebas de la app propuesta por cada equipo.

6. Resultados e impacto esperados

- Un prototipo funcional de Realidad Virtual, Aumentada o Mixta orientado a la prevención de la adicción a las apuestas digitales.
- Mayor comprensión vivencial de los mecanismos de diseño adictivo de las plataformas de apuestas digitales.
- Fortalecimiento de la capacidad de familias, docentes y referentes comunitarios para detectar tempranamente señales de alerta.
- Un antecedente de desarrollo tecnológico propio de la Facultad, replicable en escuelas u otros espacios, en articulación con el ORVA.

7. Criterios de evaluación sugeridos

Criterio	Descripción
Pertinencia	Responde de manera clara a la problemática de la adicción a las apuestas digitales.
Base en evidencia	Se apoya en información fundada y no estigmatizante sobre la problemática.
Uso de la tecnología	Aprovecha de manera pertinente y creativa las posibilidades de la RV, RA o RM elegida.
Ejecución técnica	Presenta un prototipo funcional, aun cuando su alcance sea acotado.
Viabilidad	Es realizable en los tiempos de la Hackatón con el apoyo del ORVA.
Sostenibilidad	Puede perfeccionarse o replicarse más allá de la instancia de la Hackatón.



Universidad
Nacional
de San Juan



Facultad de
Ciencias Sociales



8. Cierre

Este desafío convoca a los equipos a explorar el potencial de las tecnologías inmersivas para abordar, de forma innovadora y vivencial, una problemática creciente en la vida digital de niñas, niños y adolescentes. Con el acompañamiento técnico del ORVA, se espera que los prototipos desarrollados durante la Hackatón puedan constituir un antecedente concreto —y eventualmente perfeccionable— para la prevención de la adicción a las apuestas digitales desde la propia Facultad.