Indagación cuantitativa sobre la presencia de juego patológico en el ciclo superior de las Escuelas Secundarias de la ciudad de Balcarce: impacto de la vulnerabilidad social, incidencias en la edad y el género y posibles relaciones con la presencia de juego patológico paterno desde una mirada integral de la problemática.

Informe Final Trabajo de investigación correspondiente al requisito curricular conforme O.C.S. 553/2009

Estudiantes

Ricomini Franco Nahuel

Garcia Jonathan Daniel

Supervisora

María de las Mercedes Demasi

Cátedra de radicación

Psicología Educacional

Fecha de presentación: 19/12/2025

Agradecimientos

En primer lugar queremos agradecer a Mercedes Demasi por haber confiado desde el primer momento tanto en la propuesta como en la temática de investigación. A su vez por su acompañamiento y orientación a lo largo de estos meses. Por darnos la libertad para trabajar y aprender de nuestros errores en el proceso. En segundo lugar a las Jefas Distritales de Balcarce por permitirnos llevar a cabo la investigación en sus escuelas. A cada directivo que nos abrió las puertas, escuchó y facilitó el avance de nuestro TIF. A cada preceptora que nos hizo de nexo entre los padres y los estudiantes. Y por supuesto a cada uno de los voluntarios de esta investigación, que dejaron de lado los temores y respondieron el cuestionario. Sin ellos nada de esto hubiera sido posible.

Dedicatoria:

A mi mamá Cristina, quien me dio la vida y que con su esfuerzo me permitió poder irme a estudiar lo que yo quería en otra ciudad. A mi abuela Blanca, que siempre se preocupó por mí. A mis tíos y mis primos que me brindaron su apoyo incondicional. A mis amigos, tanto aquellos que me acompañaron toda mi vida, como los que fui haciendo en esta hermosa carrera. A Jonathan, por todo lo compartido en la realización de este trabajo. Por último a esta maravillosa universidad que me acogió por todos estos años y fue mi segunda casa. Franco Nahuel Ricomini

A Nora y Daniel, que con su esfuerzo me dieron la oportunidad de formarme en una carrera universitaria. A mi abuela “Tina”, que siempre estimuló mi conocimiento y me animó a ir más allá. A Rocío, mi compañera de vida, por haber estado a mi lado en los peores y mejores momentos de este aprendizaje, por su confianza, paciencia y amor. A mis hermanos que siempre caminaron conmigo en este proceso. A mis tíos por el apoyo y las muestras de acompañamiento a la distancia, por los viajes a rendir exámenes. A mis sobrinos que me dieron fuerza para seguir. A mi compañero de investigación, Franco, porque sé que trabajar conmigo no es tarea sencilla, y por supuesto a la educación pública por dar la oportunidad de cumplir sueños.
A los que han sido y siguen siendo y que seguramente estarán felices donde quiera que estén: Elsa y Juan Carlos por su pensión, sus charlas y por permitirme conocer a mi compañera de ruta. A Francisco por los mates, las charlas y estar desde el curso de ingreso. Y a vos, abuelo, que a casi un año de tu partida dejaste una huella imborrable en mi alma y en mi corazón; con tus consejos y enseñanzas me transmitiste saberes que no se adquieren en ninguna institución académica. Jonathan Daniel García.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

Plan de trabajo para la realización del Trabajo de Investigación Final. Requisito Curricular. Plan de Estudios 2010

- **Apellido/s y Nombre/s de los/las estudiantes:**

-Ricomini, Franco Nahuel. 15400/17

-García, Jonathan Daniel. 15332/17

- **Supervisor/a.**

Demasi, María de las Mercedes.

- **Título del Proyecto.**

Indagación cuantitativa sobre la presencia de juego patológico en el ciclo superior de las Escuelas Secundarias de la ciudad de Balcarce: impacto de la vulnerabilidad social, incidencias en la edad y el género y posibles relaciones con la presencia de juego patológico paterno desde una mirada integral de la problemática.

- **Descripción resumida.**

La adicción a los juegos de azar es una nueva problemática que se abre camino entre los jóvenes. Si bien estos juegos existen desde hace décadas, en la actualidad la proliferación de casinos virtuales, en su mayoría de orden ilegal, hace que sean accesibles para los adolescentes debido a su lábil sistema de control. A su vez si tenemos en cuenta la etapa de cambios y de vulnerabilidad que enfrentan los adolescentes la situación se agrava. El carácter silencioso de esta enfermedad genera que quienes la padecen sufran en soledad. Este proyecto tiene como objetivo investigar cuantitativamente el grado de presencia de esta problemática en estudiantes secundarios de las escuelas de Balcarce, buscando generar una aproximación de la situación en los adolescentes escolarizados entre los 15 y 17 años. A tal fin se aplicará el cuestionario autoadministrado de juego patológico de South Oaks (SOGS-RA) adaptado para adolescentes, con el cual se obtendrán tres resultados: no jugador, jugador en riesgo y jugador con problemas.

- **Palabras clave.**

Ludopatía - Adolescentes - Adicción - Educación - Vulnerabilidad.

- **Descripción detallada**

El año 2019 llega a su fin con una pandemia que sería una ruptura en la continuidad de muchas prácticas sociales. El Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio (ASPO), nos protegió de focos de contagio, no obstante en la reclusión entre las paredes de nuestros hogares, prácticas cotidianas como trabajar o estudiar se mudaron a las pantallas de los dispositivos móviles. Estas últimas no fueron las únicas actividades que las pantallas mostraban, las que para esta investigación interesan refieren a los juegos de azar, propiciadas por casinos virtuales de orden legal o ilegal.

En términos de legalidad la provincia de Buenos Aires cuenta con la Ley 13470 del año 2006 la cual en su artículo primero considera juego de azar a:

> todo tipo de juego y/o actividad de carácter lúdico, que se realice a través de procedimientos manuales, mecánicos, electromecánicos, electrónicos, informáticos y/o cualquier otro medio, cuyo resultado dependa en forma exclusiva o preponderante del azar, la suerte o la destreza, en la que se participe emitiendo apuestas en dinero o valores, con la finalidad de obtener premios de cualquier especie y naturaleza. (Honorable Cámara de Diputados, art 1, 2006)

El conflicto con los juegos de azar surge cuando la parte lúdica se convierte en patológica, a esto se lo conoce como ludopatía. En los fundamentos de la Ley 15131 del año 2019 también de carácter provincial se retoma los lineamientos de la Organización Mundial de la Salud (OMS) quien define a la ludopatía como “un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares.” (Honorable Cámara de Diputados, Fundamentos, 2019) A su vez agregan una segunda definición delimitando a la ludopatía como “un trastorno mental o adicción patológica a los juegos de azar. Es un comportamiento caracterizado por la no capacidad de abstenerse o detenerse respecto al juego.” (Honorable Cámara de Diputados, Fundamentos, 2019) Se han mencionado regulaciones de orden provincial debido a que la Argentina no cuenta con regulación federal al respecto, cada provincia establece su normativa.

Por otra parte y dejando de lado el marco legal, debemos mencionar que la Asociación Psiquiátrica Americana, reconoce al juego patológico recién el año 1980. Allí lo incluye en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM) dentro de la categoría *trastornos del control de impulsos no clasificados en otros apartados*. Con el advenimiento del DSM V, en el año 2013, su clasificación cambia. Desde ese año se incluye al juego patológico dentro de la categoría de *trastornos no relacionados con sustancias.* La reciente incorporación se sustenta en los siguientes puntos clínicos:

> A. Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses:
>
> 1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada. 2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego. 3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito. 4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar). 5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión). 6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar ("recuperar" las pérdidas). 7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego. 8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego. 9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.
>
> B. Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco. (Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales V, 2013, pp 316)

En términos históricos el primer casino en Argentina se inauguró en 1912 conocido como Casino Tigre Club, sus puertas cerraron en 1933. Seis años más tarde daría origen oficialmente el Casino Central ubicado en Mar del Plata. La proliferación masiva en la Argentina se puede delimitar en dos momentos. El primero en la década del 90 con la irrupción del menemismo y las políticas neoliberales y el segundo desde el año 2003 al 2012. Para el año 2008 ya existían 10 casinos físicos en la provincia de Buenos Aires. Actualmente los que funcionan según fuentes de la Lotería de la Provincia son: el Casino Central, Casino del Mar, Casino de Pinamar, Casino Hotel Sasso, Casino Miramar, Casino de Necochea, Casino Monte Hermoso, Casino Sierra de la Ventana, Casino Tandil, Casino Trilenium. Entre 2003 y 2012, solo en la provincia de Buenos Aires la cantidad de máquinas tragamonedas se triplicó. Hoy, existen 45 salas explotadas por entidades de bien público o de terceros que son contratados para cumplir esa función. Las salas de Bingo se distribuyen en 32 partidos de la provincia. (Lotería de la provincia, 2025). Destacándose la ciudad de Gral. Pueyrredón con el mayor número de concentración de bingos en la provincia: Bingo Mar, Bingo Puerto, Bingo Sol y Bingo Peatonal.

En lo que respecta a Casinos Online el número crece sin ser exactos debido a que los organismos que los regulan ni siquiera presentan un estimativo en su plataforma web. En este sentido, según un informe de TGM Research (2024), el 26,49% de la población en Argentina ha apostado en deportes en los últimos 12 meses, y el 11,5% asiste a eventos deportivos donde se realizan apuestas en línea o a través de aplicaciones. Además, el 23,5% afirmó participar en loterías o juegos de azar, como el Powerball o el bingo. A su vez el informe presentado por el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Defensoría del Pueblo Bonaerense nos indica que *e*l 8,29% de los argentinos apostó online en algún momento de su vida, cifra que se eleva al 12,5% en jóvenes de entre 15 y 24 años, y alcanza el 15,5% en el grupo de 25 a 34 años. (Target Group Index Argentina, 2023, citado en Walter Martello, 2023, pp12)

El artículo del año 2017 desarrollado por la Unidad de Prevención Comunitaria en Conductas Adictivas, adelantaba los problemas actuales. En el mismo se destaca el potencial adictivo del juego online que lo diferencia del presencial por las siguientes características: “Su fácil accesibilidad, gran oferta y disponibilidad, la privacidad y el anonimato”. A su vez destacan que “se utilizan métodos electrónicos de pago, esto permite que los jugadores no se enfríen y piensen de manera racional. La no visualización del dinero físico genera que este tenga menos valor psicológicamente hablando. Se juega más rápido y se tiene menos control de lo que se juega” por último y no menos importante resaltan la facilidad de acceso al juego por falta de regulaciones. (Unidad de Prevención Comunitaria en Conductas Adictivas, 2017, pp 3)

Por otro lado, el pionero informe centrado en la población adolescente destaca a tal grupo etario como una de las poblaciones más vulnerables a las adicciones. Esto se debe a la inmadurez de las regiones cerebrales que controlan los impulsos y la motivación. No está desarrollada completamente el área neurológica de la inhibición, lo que convierte a los adolescentes en personas más impulsivas que los adultos. Por otra parte tampoco está desarrollada totalmente la conexión entre los sistemas de recompensas cerebrales y el sistema límbico que regula las emociones, lo que provoca que sea más difícil el pensamiento reflexivo a la hora de anticipar las consecuencias de sus actos. (Unidad de Prevención Comunitaria en Conductas Adictivas, 2017, pp 6)

Si bien es cierto que la población adolescente es la más vulnerable, ningún grupo etario está exento a tal problemática. La industria del juego invirtió en publicidad solamente en el periodo en el enero 2021-22 en la Argentina 8,19 millones de dólares lo que equivale un aumento del 281 % solo en ese mismo año. Esa cifra hizo quedar primera dentro de los sectores que más crecieron publicitariamente en 2022. En segundo lugar se ubicó turismo con el 217%, artículos para el hogar 166%, calzado e indumentaria 157%, higiene y belleza 122%, industria farmacéutica 106%. (Kantar IBOPE Media, 2023). Los datos en esta línea varían según las fuentes, no obstante todas marcan crecimiento año a año por sobre el 120%. Solamente dentro

de las 10 plataformas legales que nos bombardean a diario anunciaron que en 2023 $7.278.964.871 solamente la plataforma Betsson acapara el 70% de esa inversión. Estos anuncios publicitarios nos invaden no solamente en el prime time televisivo, sino también en las redes sociales, como por ejemplo Instagram o Tik Tok. Sin embargo no termina allí, los segmentos conocidos como PNT (publicidad no tradicional) insertos dentro de los propios programas también estimulan el consumo de los diferentes casinos online. La situación se agrava en las plataformas de streaming donde se encuentran los referentes de los jóvenes quienes directamente publicitan las diferentes páginas siendo ellos los instrumentos de juego quienes a posteriori terminan afectados. Tales Streamers, constituyen una parte nodal de la problemática, ya que no hay rigurosidad en las publicidades que realizan siendo estas páginas web de orden legal como ilegal. Esta cuestión es evidenciada desde UNICEF Argentina (2025), tal institución señala que el 80% de los ingresos desde Argentina a sitios de apuestas online, se hace a plataformas ilegales. Por citar un ejemplo, solamente en el mes de marzo en un trabajo por parte de la Fiscalía Penal Especializada en Juegos de Azar (FEJA) se llevaron a cabo 30 allanamientos en conjunto. En la Ciudad y la Provincia de Buenos Aires, se bloquearon más de 3000 sitios web. Además, se notificó judicialmente a 15 influencers que las promocionaban (MPF, 2025). En Argentina, solo son legales los sitios que cuentan con el dominio '.bet.ar' ya que son los que se encuentran registrados por la lotería estatal argentina.

El Código Penal para estos casos en el artículo 301 bis de la ley 27346 establece que "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". (Lotería PBA, 2025)

Por lo anteriormente expuesto con evidencia en investigaciones de terceros a nivel provincial en su mayoría, es que hemos decidido la elección de esta problemática a investigar. El carácter emergente y novedoso a las que ha mutado el juego producto de la virtualidad hace necesaria una investigación en la comunidad que nos rodea. Se destacan dentro de la zona geográfica en la que hemos decidido radicar nuestra investigación algunas charlas preventivas, no obstante, no se ha encontrado evidencia sólida de datos cuantitativos sobre tal problemática. Con motivo de esta naciente problemática y motivados por dejar un sustento material a la población que integramos consideramos de crucial importancia conocer la situación actual de los adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Balcarce. Dicho sustento material les permitirá a los miembros de la institución escolar, especialmente a los psicólogos educacionales, contar con información más sólida de los comportamientos de los estudiantes de la zona y a posteriori poder elaborar herramientas para intervenir sobre esta temática. En última

instancia la investigación contribuye a arrojar luz sobre una fracción de la Psicología Educacional de la cual se tiene poca información.

- **Objetivos**

Objetivo General:

- Conocer en qué medida se encuentra presente el juego patológico en los adolescentes del ciclo superior de las escuelas del nivel secundario de la ciudad de Balcarce.

Objetivo Específico

- Analizar si existen diferencias con respecto al juego patológico entre estudiantes de las escuelas del centro y de la periferia de la ciudad de Balcarce.
- Describir las diferencias asociadas al juego patológico según género y edad.
- Analizar en qué porcentaje la presencia de juego patológico en el entorno familiar se correlaciona con la presencia de juego patológico en adolescentes.

- **Métodos y técnicas.**

Tipo de estudio: Exploratorio - Descriptivo

Diseño: No Experimental de orden Transversal.

Muestra: Involucra 8 cursos que incluyen 4to y 5to año de 4 escuelas secundarias diferentes. La muestra total incluye aproximadamente entre 200 a 250 adolescentes de entre 15 y 17 años.

Lugar de realización del trabajo

Las instituciones seleccionadas para la investigación son el resultado de un exhaustivo mapeo de las Escuelas Secundarias de la ciudad de Balcarce. Producto de un análisis geográfico de la distribución en el territorio y motivados por las variables ya mencionadas (centro y periferia geográfica) es que se seleccionan las siguientes instituciones:

Correspondientes al centro:

-Escuela Secundaria N°1 “Antonio González Balcarce” ubicada en calles Av. Rene Favaloro y calle 18.

-Escuela Secundaria N° 3 “Carmelo Sánchez” ubicada en calles Av. 32 y Av. 31

Correspondientes a la periferia:

-Escuela Secundaria N° 10 “La estación” Ubicada en calles Av. Caseros entre calles 11 y 9

-Escuela Secundaria N° 7 Ubicada en Av. Eva Perón y calle 120.

Materiales e Instrumentos:

- Cuestionario escrito para el rastreo de antecedentes familiares en el juego.

- Cuestionario autoadministrado de juego patológico de South Oaks (SOGS-RA) adaptado para adolescentes (Becoña Iglesias, 1997), el cual evalúa si la persona no es jugador, si se encuentra en riesgo, o si es un jugador con problemas.

Procedimiento:

Se llevarán a cabo 8 muestras grupales, las cuales incluyen 4 cursos de escuelas periféricas y 4 cursos de escuelas céntricas, es decir, dos cursos por escuela seleccionada. A fin de tener aproximadamente la misma cantidad de estudiantes entre las diferentes instituciones, primeramente seleccionaremos los cursos de las escuelas periféricas y posteriormente aquellos de las céntricas. El motivo de esta metodología radica en que los cursos de las primeras cuentan con una división única mientras que las segundas llegan a tener hasta siete divisiones, variando la cantidad de alumnos.

Una vez seleccionada la muestra, los participantes responderán el cuestionario de manera individual y anónima al mismo tiempo que lo hacen sus compañeros de curso. Tal cuestionario cuenta con una primera parte de 4 preguntas de rastreo de antecedentes familiares en el juego y culmina con una opinión personal sobre los juegos de azar. La segunda parte está constituida por el Cuestionario de juego patológico de South Oaks (Sogs-ra) el cual consta de una primera pregunta con cuatro opciones, y de 11 restantes de respuesta dicotómica (si/no). Cabe destacar que el instrumento Sogs-Ra no es un elemento de diagnóstico sino que ofrece orientación informativa. Como resultado ofrece tres tipos de resultados, a saber, *no jugador*, aquel que responde negativamente a todos los ítems o positivo solamente a uno. En segundo lugar se encuentra, *el jugador en riesgo*, que es aquel que responde afirmativamente a 2 o 3 ítems, dando lugar en última instancia al *jugador problema* para aquel que puntúe positivamente a 4 o más ítems del cuestionario (Becoña Iglesias, 2001).

Una vez tomada la muestra se realizará una serie de comparaciones sobre los datos obtenidos.

Consideraciones Éticas:

Para llevar a cabo esta investigación se deben tener en cuenta numerosas cuestiones que involucran a la ética de la investigación. En primera instancia hay que mencionar que los sujetos evaluados son menores de entre 15 y 17 años de edad motivo por el cual se deberán firmar los consentimientos informados. A su vez nuestra población se evaluará dentro de las instituciones escolares, por lo tanto se deberá cumplimentar con los pedidos de autorización a los directivos de las respectivas instituciones los cuales quedarán debidamente firmados por ellos.

En segunda instancia se debe esclarecer que los cuestionarios autoadministrados son de carácter anónimo, solo interesa a fines de la investigación las variables asociadas al género y la edad. Por último y no menos importante es menester señalar que las referencias tanto a las variables de vulnerabilidad como de jugador en riesgo o jugador problema no constituirán elementos

estigmatizantes dentro de la comunidad, sino que por el contrario esta investigación puede eventualmente contribuir a un mapeo geográfico de la problemática. Esto último se debe a que en los resultados no se mencionan las escuelas con su número sino que serán delimitadas bajo los títulos de “escuela centro” o “escuela periférica”.

Análisis de datos:

En primera instancia se realizará un análisis descriptivo de los tres posibles resultados, no jugador, jugador en riesgo y jugador con problemas. Se establecerá un porcentaje presencia para cada categoría y luego se procederá a complejizar el análisis comparativo de los datos obtenidos que incluirán las siguientes variables: A) pertenecer a una escuela centro o a una escuela periférica, B) la edad y el género, y C) prevalencia de antecedentes familiares.

- **Cronograma de actividades.**

ACTIVIDADES	MESES								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	X	X							
TOMA DE DATOS			X	X	X				
PROCESAMIENTO Y SISTEMATIZACIÓN DE DATOS						X	X		
ELABORACIÓN DEL INFORME FINAL								X	X

- **Bibliografía básica de referencia (pautas Manual de Aplicaciones APA)**

- Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). Trastornos inducidos por otras sustancias (o sustancias desconocidas. En Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (5ª Editorial Médica Panamericana, pp. 316-317). American Psychiatric Publishing.
- Becoña Iglesias, E. (1997). Pathological gambling in Spanish children and adolescents: An emerging problem. Psychological Reports, 81, 275-287.
- Becoña Iglesias, E y otros (2001) El juego problema en los estudiantes de Enseñanza Secundaria. Psicothema, vol. 13, núm. 4, 2001, pp. 551-556 Universidad de Oviedo, España
- Gallo, D. (5 de Abril de 2009) En cinco años se abrieron 22 casinos en la Argentina. *La Nación.* Diario en línea. Disponible en: https://www.lanacion.com.ar/sociedad/en-cinco-anos-se-abrieron-22-casinos-en-la-argentina-nid1115483/
- Kantar IBOPE Media. (2023) Inversión multimedios en pesos brutos del sector Juegos de Azar Enero 2021 vs Enero 2022
- Kantar IBOPE Media. (2023) AdInsights. Inversión multimedios en pesos brutos. Enero 2021 vs Enero 2022.
- Ley Provincial 13470 de 2006. Ley de prevención y represión del juego de azar. 23 de mayo de 2006. Artículo 1.
- Ley Provincial 15131 de 2019. Declarando de interés provincial la atención de la población adicta a los juegos de suerte y el azar o ludopatía. 15 de enero de 2019. Fundamentos.
- Ley 27346 del Código Penal de 2016. Juego Clandestino. Citado en Lotería de la Provincia de Buenos Aires. Juego Ilegal. Material consultado en Abril, 2025. Disponible en: https://www.loteria.gba.gov.ar/index.php/594
- Lesieur, H.R. (1993). Prevalencia, características y tratamiento de los jugadores en los Estados Unidos. Psicología Conductual, 1, 389-107.
- Lotería de la Provincia de Buenos Aires. Casinos. Material consultado en Abril, 2025. Disponible en: https://www.loteria.gba.gov.ar/index.php/194
- Martello, W. (2023) Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Defensoría del Pueblo Bonaerense. Ludopatía en adolescentes. Presentación online. pp 12.
- Ministerio Público Fiscal (2025) Operativo juego limpio: Allanamientos simultáneos contra las apuestas ilegales en ciudad y primicia de Buenos Aires. Material consultado en Abril 2025. Disponible en: https://mpfciudad.gob.ar/noticias/operativo-juego-limpio-allanamientos-simultaneos-contra-las-apuestas-ilegales-en-ciudad-y-provincia-de-buenos-aires
- Pavlovsky, F. (S/I) UNICEF Argentina Apuestas Online. Guía para familias y cuidadores. Material consultado en Abril 2025. Disponible en https://www.unicef.org/argentina/apuestas-online
- TGM Research. 2024, Informe de TGM sobre juegos de azar y apuestas deportivas 2024, Disponible en: https://tgmresearch.com/gambling-sports-betting-2024-insights-argentina.html
- Unidad de Prevención Comunitaria en Conductas Adictivas (2017) ¿La nueva adicción de los jóvenes? Apuestas y juegos online. pp 3

- Firma de la Supervisora:



Esp. Mercedes Demasi

- Firma del o la / los o las estudiante/s:



Estudiante: García Jonathan Daniel



Estudiante: Ricomini, Franco Nahuel

Fecha. 24/06/2025

ÍNDICE GENERAL

Resumen……...….1

1. INTRODUCCIÓN……...…2

1.2 Definiciones sobre el juego patológico……..3

1.3 Sobre los juegos de azar en el territorio nacional……5

1.4 Los juegos de azar y su relación con la creación de internet……..6

1.5 Adolescencia y los juegos de azar……..9

2. METODOLOGÍA……...……

10

2.1 La muestra……...……..10

2.2 Diseño y procedimiento……11

2.3 El instrumento……...11

2.4 Consideraciones éticas……..12

3. RESULTADOS……...……...13

4. DISCUSIÓN……...18

5. LIMITACIONES Y ADVENIMIENTOS FUTUROS……...22

6. CONCLUSIONES……..…23

7. BIBLIOGRAFÍA……...24

RESUMEN

El presente trabajo de investigación analizó la presencia de conductas vinculadas a la ludopatía entre adolescentes escolarizados de entre 15 y 17 años que asisten al nivel secundario de la ciudad de Balcarce. La muestra final estuvo constituida por 105 estudiantes, varones y mujeres, pertenecientes a cuatro instituciones educativas: dos ubicadas en el área central de la ciudad y dos en zonas periféricas. En el estudio se consideraron posibles condiciones de vulnerabilidad asociadas al género, la edad y el nivel socioeconómico. Para la recolección de datos se empleó una adaptación para adolescentes del cuestionario South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA) (Becoña Iglesias, 2001). Asimismo, se incorporaron dos secciones preliminares: la primera consistió en un relevamiento socioeconómico y familiar, con énfasis en la presencia de prácticas de juego entre los miembros del hogar; la segunda indagó si los participantes habían jugado a juegos de azar —como ruleta, tragamonedas u otros afines— durante los últimos doce meses. Posteriormente, los datos fueron analizados mediante procedimientos tanto cualitativos como cuantitativos y se halló que 3 de cada 10 estudiantes jugaron alguna vez durante el último año. No obstante, los resultados no evidenciaron diferencias significativas en función del género ni del nivel socioeconómico. Sin embargo, sí se observaron variaciones relevantes en relación con la edad.

Palabras clave: Ludopatía - Adolescentes - Adicción - Educación - Vulnerabilidad.

1. INTRODUCCIÓN:

La evolución de las adicciones, progresa y progresó acompañada de la evolución misma del hombre. Del mismo modo que el Australopithecus mutó hacia el Homo sapiens, el elemento adictivo ha ido mutando a lo largo de la historia. El poeta Homero a quien se le atribuye la autoría de la Odisea en el siglo VIII AC ya hacía mención de "plantas mágicas" que ocasionaban el olvido pasajero de los protagonistas. En el poema épico, Ulises y sus hombres arriban a la isla de los lotófagos, un pueblo que se alimenta de la enigmática planta de loto. Quien prueba su fruto cae en un dulce olvido: desvanece su misión, su patria, su familia y hasta el más íntimo anhelo de volver a Ítaca. En este sentido puede empezar a trazar un paralelismo entre el deseo de olvidar y el mecanismo de la cancelación tóxica planteado por Héctor López (2006). Al respecto López (2006) señala:

> **"***Si el mecanismo de la cancelación llevaba del goce, a la posibilidad de un pseudo-fantasear pasivo, su fracaso retrotrae nuevamente de la imposibilidad de la ligadura fantasmática, al goce. Pero ahora ya no se trata del goce como ligado a una representación placentera, sino del poder destructivo del goce del Otro, ése que se verifica en el sometimiento masoquista del sujeto a repetir una y otra vez, sin lograr construir una ligadura, la operación del pharmakon. Derrida denomina así a la condición indecidible de la sustancia en tanto medicina al mismo tiempo que veneno.***"**
> *(López, 2006, pp 150)*

Colina (2013) se hace eco del desarrollo de Derrida y evidencia el doble rostro *"como tóxico y como remedio. Veneno en una cantidad y agente reparador en otra" (Colina, 2013, pp157).* El ámbito de las adicciones es uno de los campos de intervención que ha experimentado un mayor crecimiento, tanto en términos de alcance como en la complejidad de los problemas que aborda.

En este contexto, el denominado "agente reparador" no solo fracasa en resolver la situación, sino que, de hecho, la agrava, al generar una dependencia aún más profunda hacia él. De este modo, se establece una relación asimétrica entre la persona y el objeto que le produce adicción, en la que el sujeto pierde progresivamente el control sobre su propia vida. Echeburúa (1999) considera *como características principales de las conductas adictivas la pérdida de control, la fuerte dependencia psicológica, la pérdida de interés por otras actividades gratificantes y la interferencia grave en la vida cotidiana.* Tal relación impacta, como ya se ha señalado, en las actividades de la vida diaria. No obstante, los efectos rara vez se evidencian de forma inmediata; por el contrario, sus consecuencias suelen hacerse visibles a mediano o largo plazo. El investigador español Elisandro Becoña lo ejemplifica de la siguiente manera: "*Muchos fumadores de cigarrillos morirán años después de fumar ininterrumpidamente de cáncer de pulmón o de enfermedades cardiovasculares... Lo mismo podemos decir de las otras adicciones,*

donde en muchos casos la ruina económica es un paso previo al resto de los problemas legales, familiares, físicos, etc. (Becoña y Oblitas, 2003, pp75).

En este contexto, el presente estudio tiene como objetivo centrarse en la investigación de uno de los diversos factores que generan dependencia: los juegos de azar, especialmente aquellos facilitados a través de plataformas virtuales.

1.2 DEFINICIONES SOBRE EL JUEGO PATOLÓGICO:

El juego patológico comenzó a ser delimitado a mediados del siglo pasado, empezando a cobrar un interés más significativo en el último cuarto de siglo. En términos de salud mental el juego patológico recién fue caracterizado como un problema en el año 1980 y en la década de los 90, se convirtió en la adicción más común (Moliner Castellano; 2015). Según las investigaciones para comienzos de siglo se encontró que en América Latina entre 5 y 20 millones de personas eran adictas al juego lo cual representa entre el 1.37% y el 3,37% de la población. En lo que respecta a nuestro país la cifra oscila sobre los 3 Millones (Sproston, Erens y Osford; 2000). Una segunda definición sobre la problemática la aporta Roberto Rosenthal (1999) quien la encuadra como un trastorno que se caracteriza por: una pérdida incesante o episódica del control sobre el juego; una continua preocupación por este y por contar con dinero para jugar; pensamientos irracionales sobre el juego y mantenerse jugando a pesar de sus consecuencias negativas (citado en Jimenez Díaz; 2013). Al igual que en otras adicciones, en el juego problemático hay muchos factores diferentes que inciden en la aparición y desarrollo del problema, ya que interactúan cuestiones psicológicas, biológicas y sociales (Urdániz, Izco, Muñoz & Salinas, 1997; Johansson, Grant, Kim, Odlaung & Götestam, 2009; Welte, Wieczorek, Barnes & Tidwell, 2006). Dentro de lo social, destaca el papel de lo familiar en el surgimiento de la ludopatía. Diversos estudios demuestran que hijos de padres jugadores tienen más chances de convertirse en jugadores patológicos (Ibáñez, Blanco, De Castro, Fernández Piqueras & Saiz Ruiz (2003); Winters & Rich (1998); Walters (2002))

Bajo el lineamiento anterior, la delimitación por excelencia nos las aporta el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM). Se reconoce al juego patológico como un problema de salud mental y se lo incluye dentro de la categoría *trastornos del control de impulsos no clasificados en otros apartados*. Con el advenimiento del DSM V, en el año 2013, su clasificación cambia. Desde ese año se incluye al juego patológico dentro de la categoría de *trastornos no relacionados con sustancias.* La última actualización se sustenta en dos criterios. Respecto del denominado criterio A el:

> *Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el*

individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un período de 12 meses:

A1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.

A2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.

A3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.

A4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej., reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).

A5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej., desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).

A6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar ("recuperar" las pérdidas).

A7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.

A8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.

A9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

En consecuencia el criterio B menciona que *Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco.*

En pos de profundizar sobre el juego patológico, el DSM en su quinta versión diferencia entre personas con juego patológico leve, moderado y grave. Los primeros sólo presentan de 4 a 5 de los criterios, siendo los más frecuentes aquellos relacionados con la preocupación por el juego y por "recuperar" las pérdidas. Por su parte las personas con juego patológico moderadamente grave manifiestan entre 6 a 7 criterios. Finalmente los jugadores patológicos más graves cumplen con la mayoría o los nueve criterios. Sin importar si la forma es leve, moderada o grave, la persona que desarrolla dependencia a los juegos de azar suele mostrar patrones insidiosos en su comportamiento. Esta relación con el juego no suele surgir de manera abrupta; generalmente, comienza en la adolescencia o en la adultez temprana, aunque en algunos casos se manifiesta en la edad adulta media o incluso en etapas más avanzadas de la vida. Un aspecto relevante es que el inicio de esta dependencia suele ser social, ya que comúnmente se da en contextos compartidos con amigos o familiares. En cuanto a las variaciones por edad y género, el DSM-V señala que el juego patológico es más prevalente en jóvenes de mediana edad en comparación con los adultos mayores, y que también es más común en hombres que en mujeres.

1.3 SOBRE LOS JUEGOS DE AZAR EN EL TERRITORIO NACIONAL

En la República Argentina los juegos de azar han estado siempre un paso adelante de la presencia del estado en tanto ente regulador. En el informe del año 2020 de la Secretaría de Políticas Integrales sobre Drogas de la Nación Argentina (SEDRONAR) titulado *"Juegos con dinero y apuestas: Dimensiones de análisis, regulación estatal y su magnitud en población universitaria argentina"* se realiza un revisionismo histórico sobre la regulación de los juegos de azar. En dicho informe se esclarece que la regulación y legislación es potestad de cada una de las 24 jurisdicciones provinciales. Es decir que, las 23 provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires tienen injerencia tanto en las características que asume la explotación de la actividad, los juegos, locales y sitios web autorizados, como en la recaudación tributaria que de ello se deriva, el destino de esos fondos y la reglamentación de su publicidad, entre otras atribuciones (SEDRONAR, 2020, pp7). En este marco el estado se presenta tanto como juez y como parte. Como parte cumple un rol clave en la construcción y expansión de la oferta a partir de la legalización, la reglamentación de su explotación y la prohibición de ciertos juegos, definiendo los límites entre lo legal y lo ilegal. En consecuencia también actúa como juez, cumpliendo una función nodal en la definición de ciertos juegos como actividades recreativas legítimas, fundamentalmente a partir de la resignificación moral del dinero generado por la actividad a través de su reorientación hacia el financiamiento de, por ejemplo, políticas sociales (Figueiro, 2014b; Sánchez, 2014. Citado en SEDRONAR 2020, pp 7). Asimismo en el año 1893 se crea el organismo conocido como Lotería de Beneficencia bajo la órbita de la ciudad de Buenos Aires, para ser dos años más tarde reconvertido en Lotería de Beneficencia Nacional con el objetivo de garantizar financiamiento para inversiones públicas muy variadas en la capital y en las provincias, como obras de beneficencia, construcción de hospitales y asilos, asistencia ante situaciones de emergencia y catástrofes, entre otras (Cecchi, 2017).

La incipiente puja por el monopolio privado sobre el control de los juegos de azar se mantuvo por más de medio siglo. Hacia mitad del siglo XX la lotería de billetes fue el único juego que se encontraba bajo control estatal, hasta que el gobierno nacional se hizo cargo de los casinos que hasta ese momento eran administrados por empresas privadas a partir de concesiones otorgadas por las provincias (Figueiro, 2014a). El escaso control estatal se mantendrá así por dos décadas más, así arribado el año 1970 nucleaba tres áreas: juegos de casinos, sorteo de lotería y carreras de caballos. Tiempo después se agregará el concurso Pronósticos Deportivos -Prode-, juego que habilitaba a nivel nacional las apuestas sobre los resultados de los torneos oficiales de fútbol. El Prode se originó con el objetivo de financiar el recientemente creado Instituto Nacional de Servicios Sociales para Jubilados y Pensionados (INSSJP), su Programa de Atención Médica Integral (PAMI) y distintas políticas sociales a

través del sistema coparticipación federal, y pronto se convirtió en un juego masivo y exitoso (Osuna, 2017). En paralelo y en relación a la tradicional “Quiniela” se mantuvo ilegal hasta los años 60, progresivamente las provincias tomarán medidas de control sobre ellas y demorará 23 años en que sea legal en todo el territorio argentino.

El advenimiento de las ideas liberales consolidadas con las políticas menemistas de los 90’ generó un corrimiento del estado en tanto medidas regulatorias para la mayoría de las áreas del estado. Poco a poco el estado fue perdiendo el lugar que tanto tiempo le costó ganar. En estos años los proyectos privados dedicados al juego comenzaron a proliferar a un ritmo vertiginoso.

Figueiro en su tesis doctoral del año 2014 nos muestra algunas características de este momento histórico:

> A la creciente privatización de casinos e hipódromos que antes estaban bajo la órbita estatal se sumó la apertura de otros nuevos y la multiplicación de los bingos, que adquirieron la forma de grandes locales comerciales con juegos de distinto tipo y un funcionamiento similar al de los casinos. La proliferación de las máquinas tragamonedas o slots también explica en gran medida el crecimiento de la oferta de juegos durante el período, expansión que continuó durante las primeras décadas del siglo XXI. Debido a su popularidad, este tipo de juego constituye una importante fuente de ingresos para los bingos, casinos, salas de juegos y jurisdicciones en las que está habilitado. Particularmente, su expansión en el país debe verse a la luz de las reglamentaciones que en diferentes momentos permitieron o restringieron su habilitación en distintas provincias, así como en distintos tipos de locales comerciales (Figueiro, 2014)

No obstante si el control regulatorio del estado se vio afectado con la intervención de privados, la situación se complejizará aún más para el estado con el advenimiento de internet.

1.4 LOS JUEGOS DE AZAR Y SU RELACIÓN CON LA CREACIÓN DE INTERNET

Para los nativos digitales resulta difícil imaginar un mundo no solo sin la tecnología actual, sino también sin internet. Sin embargo, hacia mediados del siglo pasado, mientras el Estado disputaba con actores privados el control de las casas de juego, a escala mundial Estados Unidos y la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas protagonizaban una peligrosa confrontación conocida como “Guerra Fría”. En este marco y casi de manera fortuita empieza a surgir lo que hoy conocemos como internet. En 1958 los norteamericanos crearon la agencia de proyectos de investigación avanzados, dependiente del Departamento de Defensa. En 1961, Leonard Kleinrock publicó la teoría de conmutación de paquetes desde su puesto en el MIT. Años más tarde, en 1989, Tim Berners Lee incorporó tres nuevos recursos: HTML, HTTP y un programa

llamado Web Browser. Fueron la base para hacer páginas web. Un año después, Internet nacía de forma cerrada dentro del CERN, Centro Europeo para la Investigación Nuclear con sede en Suiza y, en 1991, llegó por fin al gran público (Telefónica, 2023).

En suma, en esta línea histórica que hemos venido trazando resulta fundamental marcar dos grandes hitos: La caída del mundo de Berlín en el año 1989 y la llegada al público de los buscadores web. Consigo se consolida el proceso de globalización que había comenzado tiempo atrás. Cobra mayor fuerza el concepto de "aldea global" acuñado por el sociólogo y filósofo canadiense Marshall McLuhan en 1964. La noción describe cómo los medios de comunicación masiva, acortan las distancias y hacen que el mundo entero funcione como una comunidad interconectada, similar a una aldea. Sin embargo pasarán algunos años hasta que este invento militar tenga injerencia en las conductas adictivas a los juegos de azar. Para comienzo de los 2000 las entidades físicas siguen surgiendo en abundancia. Poco a poco las casas de apuestas online irán ganando su espacio, y empezaran a constituir un problema latente y silencioso, de los que las jurisdicciones provinciales harán caso omiso. En este sentido hay que mencionar que la impericia por parte de los estados provinciales radica en la falta de territorialidad que caracteriza a las casas de juego online. Las mismas están dentro del territorio pero no hay normativas que se ajusten a estas nuevas formas de juego. Una vez más y tal como lo hizo al comienzo el estado corre con desventaja frente a los privados de orden virtual.

A finales del año 2019 el mundo se encargará de volver a demostrar que el proceso de globalización es un fenómeno de interconexión. Al ya mencionado fenómeno de la globalización se le suma un segundo proceso global, una segunda “Guerra Fría” esta vez contra un enemigo invisible: el SARS-CoV-2. A partir de la pandemia por COVID-19 se incrementó notoriamente la oferta y publicidad de sitios web a través de los cuales es posible realizar apuestas deportivas y jugar dinero en juegos como la quiniela, la ruleta, juegos de cartas, el bingo o las máquinas tragamonedas, lo que contribuyó a su reciente popularización y llevó a que la mayoría de las jurisdicciones argentinas avanzaran en su regulación. A su vez, la sanción y/o actualización de marcos regulatorios habilitantes coadyuvó a la expansión de la oferta en todo país, fundamentalmente a partir de la incursión de grandes casas de apuestas globales en el mercado local (Branz y Murzi, 2024). A fines del 2018 la legalización casi simultánea del juego online en la provincia de Buenos Aires y en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, junto con la firma de un convenio marco entre ambas jurisdicciones para fijar criterios comunes en la explotación de la actividad, constituyó otro hito importante en la expansión de la oferta de juegos de azar, en tanto se trata de las dos jurisdicciones más pobladas del país (Fonseca Sarmiento, 2019). A partir de ello, se vislumbró un crecimiento notable en la visibilidad de la publicidad sobre la temática en redes sociales, transmisiones de eventos deportivos y con el auspicio de importantes equipos de fútbol a nivel nacional por parte de sitios web de apuestas

online. Ante la posibilidad de realizar apuestas por Internet y desde cualquier dispositivo electrónico en juegos de diverso tipo, sin la necesidad de concurrir de forma presencial a una sala de juegos, permite ampliar el público que accede a la actividad, al tiempo que presenta desafíos y discusiones en torno a una regulación que, además de ser heterogénea, siempre estuvo signada por la jurisdiccionalidad territorial. Dada la gran cantidad de sitios disponibles para apostar, las regulaciones provinciales en la materia generalmente procuran establecer las condiciones para la habilitación de licencias de operadores online, demarcando los criterios que diferencian a los sitios web legales de los ilegales. A ese respecto, otro hito reciente en materia regulatoria lo constituye la habilitación en 2021 de la zona especial de dominios “bet.ar” para sitios oficiales de juego online en Argentina por parte de la Dirección Nacional del Registro de Dominios de Internet mediante la reglamentación de la Resolución 42/2019 y la Disposición 68/2019. Así, con el objetivo de demarcar los sitios web autorizados para apostar en todo el país, toda empresa que desee operar en el mercado legal de las apuestas online -además de estar registrada como operador validado a nivel jurisdiccional- debe contar con el registro y aprobación de su dominio de Internet por parte del organismo regulador de la jurisdicción en la que desee operar, pero a partir de un criterio homogéneo a nivel nacional (ALEA, 2021, 2022).

Mediante las mencionadas resoluciones provinciales se ha podido regular los sitios de apuestas online de orden legal. Sin embargo el porcentaje de plataformas legales de las que el estado nacional posee el control representa según los estudios de UNICEF Argentina (2025) el 20% de las casas de apuesta. El 80% de los ingresos desde Argentina a sitios de apuestas online, se hace a plataformas ilegales (UNICEF ARGENTINA, 2025). En relación con el presente trabajo de investigación las casas de apuestas legales no deberían constituir una problemática, ya que contarían con filtros normativos que impiden que los adolescentes y jóvenes, menores de edad, puedan crearse un usuario. El nudo central de nuestra investigación radica en el 80% restante en el cual el juego patológico se encuentra a un “Click de distancia”. En las plataformas ilegales el control es escaso o nulo (basta con tildar un casillero que “confirma” que quien ingresa tiene más de 18 años). No pagan impuestos, no están regulados y, en muchos casos, no son seguros (UNICEF ARGENTINA, 2025). Las plataformas privadas ilegales solo buscan exprimir un campo fértil para cosechar ganancias sin importar los daños que ocasionan. La mayoría de las mismas sientan sus bases en paraísos fiscales como por ejemplo Curazao y tienen sus captadores selectivamente elegidos. Los y las influencers juegan un rol fundamental, principalmente por dos motivos: canalizan mucha de la publicidad (de plataformas legales e ilegales) y lo hacen desde canales que no suelen consumir las personas adultas, pero que sí son referencia para infancias y adolescencias (UNICEF ARGENTINA, 2025). En este punto los influencers se convierten y deben ser analizados como partícipes necesarios del juego patológico adolescente.

1.5 LA ADOLESCENCIA Y LOS JUEGOS DE AZAR

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la adolescencia es la fase de la vida que se encuentra entre la niñez y la edad adulta. Esta etapa comienza con los cambios de la pubertad y no existe consenso de cuándo termina. Sin embargo la OMS considera que esta etapa vital se puede prolongar desde los 10 a 19 años. Se caracteriza por un crecimiento y desarrollo físico, psicológico y social que conduce a la maduración y a la formación de la identidad. Este periodo es considerado de alta vulnerabilidad, ya que el cerebro adolescente se caracteriza por tener una mayor sensibilidad a las recompensas y una menor capacidad de control de los impulsos. A pesar de la prohibición legal, muchos menores logran acceder a estas plataformas, ya que muchas de las páginas no tienen manera de corroborar los datos de quienes allí ingresan (Pedrouzo; Krynski & Melamud 2025).

En la adolescencia la salida exogámica cobra una preponderancia muy importante en las relaciones interpersonales con los pares. Los juegos de azar, en muchos casos, aparecen como puntos de encuentro, donde se generan nuevos lazos sociales y se refuerzan aquellos ya existentes. Esto se da principalmente al préstamo de dinero entre los jóvenes y también respecto a protegerse de los peligros de la ilegalidad (Branz & Murzi; 2024). Quien desarrolla una dependencia hacia los juegos de azar, buscará la manera de conseguir el dinero para poder hacerlo. La situación en la que un par se convierte en prestamista revista una extrema complejidad. No obstante, cuando el prestamista no es un par sino un adulto, en algunos casos desconocido, la situación empeora. Dentro de la variedad de contextos, cuando los chicos buscan conseguir dinero para continuar apostando, aparece la figura del prestamista que se aprovecha de la desesperación de quien debe dinero y le da un crédito totalmente ilegal bajo condiciones muy desfavorables (UNICEF ARGENTINA, 2025).

Hoy en día la prevalencia de la adicción al juego en adolescentes es mayor a la de la población adulta y podemos afirmar que existe una epidemia de adicción a los juegos de azar online entre adolescentes que se expande rápidamente, debido a la falta de regulación estatal (Choriz & Marcos Moliner; 2019)

2. METODOLOGÍA

2.1 LA MUESTRA

El Plan de Trabajo inicial establece para el total de la muestra la cantidad aproximada de entre 200 a 250 adolescentes, sin embargo, debido a diversos factores que escapan a las acciones de los investigadores, la muestra final de la investigación arrojó un total de 105 estudiantes de 4 escuelas secundarias de la ciudad de San José de Balcarce. Teniendo como brújula las variables socioeconómicas y demográficas que hipotetizamos se asocian al juego patológico. Se subdividieron estas cuatro escuelas en dos categorías, a saber, escuelas periféricas y escuelas del centro de la ciudad. En este sentido se evidenció que las características singulares de las escuelas periféricas trazarán el camino de la investigación. La particularidad a destacar radica en que las escuelas periféricas suelen tener una sola división por curso, por ello y en base a que la muestra quede equilibrada en las escuelas céntricas se seleccionó una sola división por año teniendo un número similar de estudiantes: entre 20 a 25 por curso. De esta forma quedan establecidos un cuarto y un quinto de la Escuela Secundaria N°1 “Antonio González Balcarce” ubicada en calles Av. Rene Favaloro y calle 18, y la Escuela Secundaria N° 3 “Carmelo Sánchez” ubicada en calles Av. 32 y Av. 31. Estas dos corresponden a la categoría “centro". Las escuelas que ingresan en la categoría “periféricas" son la Escuela Secundaria N° 10 “La estación” Ubicada en calles Av. Caseros entre calles 11 y 9, y la Escuela Secundaria N° 7 Ubicada en Av. Eva Perón y calle 120.

Sobre el total de los 105 estudiantes la composición según *género* quedó constituida en el 57.14% fueron mujeres, mientras que el 42.67% de los participantes fueron varones. En tanto las *variables sociodemográficas* el 34.29% de los estudiantes encuestados asisten a instituciones ubicadas en las periferias de la ciudad, mientras que el 65.71% cursan en aquellas localizadas en la zonas céntricas. Finalmente respecto de la *variable edad* entre los estudiantes encuestados varió desde los 15 hasta los 17 años. (ver Tabla 1)

Tabla 1. Distribución de los encuestados según variables sociodemográficas, género y edad.

CATEGORÍA	TOTAL: N= 105	PORCENTAJE
Sociodemográfica: Periférica	36	34.29%
Sociodemográfica: Centro	69	65.71%
Género: Masculino	45	42.86%
Género: Femenino	60	57.14%
Edad:15	49	46.67%
Edad:16	42	40.00%
Edad:17	14	13.33%

2.2 DISEÑO Y PROCEDIMIENTO

La presente investigación se realizó un trabajo con un enfoque mixto que propone una parte cualitativa y una segunda parte cuantitativa. En lo que respecta al diseño de la investigación es no experimental ya que no se manipuló ninguna variable independiente. Es transversal, ya que la toma de datos se realizó en un único momento. A su vez el alcance del estudio es descriptivo ya que lo que se busca es especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, o cualquier otro fenómeno que se somete al análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, por ende, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. (Sampieri, 2014, pp 92)

2.3 EL INSTRUMENTO

El instrumento fue aplicado en horario de clases de materias al azar y constó de un cuestionario de tres partes que distó del establecido en el plan de trabajo inicial debido a modificaciones solicitadas por parte de Jefatura Distrital de la Ciudad de Balcarce. Las respuestas fueron anónimas y voluntarias, quienes participaron solo debieron consignar datos personales, escuela, curso, edad y género.

La primera de las tres partes consistió en tres preguntas con respuestas dicotómicas de “si-no “que los voluntarios debieron marcar con una cruz. Las preguntas fueron las siguientes: 1.1- ¿En tu círculo familiar alguno de sus miembros recurren frecuentemente a casinos o bingos físicos? 1.2- ¿En tu círculo familiar alguno de sus miembros juegan recurrentemente a juegos de casinos virtuales? 1.3- ¿En tu círculo familiar alguno de sus miembros apuestan a eventos deportivos a través de páginas virtuales? La cuarta pregunta también tenía 3 opciones de respuestas, para el caso las respuestas eran “Por necesidad-Por diversión-Otros” la pregunta en este caso era la siguiente: 1.4- En caso de responder sí: ¿Por qué crees que juegan que lo hacen?
Finalmente la última parte de este primer tercio solicitaba la elaboración de una opinión personal respecto a los juegos de azar. En consonancia el enunciado era el siguiente: 1.5- Expresa tu opinión sobre los juegos de azar.

El objetivo de esta primera parte fue conocer la situación familiar de los adolescentes en relación al juego, es decir, en qué medida la familia de los encuestados juega o no y en consecuencia como ello puede formar un discurso más cercano o lejano a los juegos de azar.

En la segunda parte consistió una tarea de cribado para la cual se construyó un enunciado pensando en los criterios diagnósticos del DSM-V. La respuesta para tal caso también era dicotómica “si-no”. En caso de responder afirmativamente continuaba con la tercera parte y en caso de responder negativamente el cuestionario finaliza allí. El interrogante era el siguiente:

Alguna vez, en el último año, ¿Has jugado a juegos de azar como por ejemplo Slots, Ruleta, apuestas deportivas, o alguno similar?

Para el grupo que respondió afirmativamente se habilitaba a responder la última sección, en caso contrario los evaluados tenían la orden de entregar el cuestionario y esperar en silencio a que todos hayan concluido. La última sección del cuestionario consistió en el instrumento South Oaks (SOGS-RA) adaptado para adolescentes (Becoña Iglesias; 2001). Este sirve para medir la presencia de juego patológico en dicha población. Consta de doce preguntas, de las cuales la primera cuenta con cuatro opciones de respuesta según una escala Likert, las opciones de respuestas fueron “Nunca - Algunas veces, pero menos de la mitad - La mayoría de las veces que pierdo -Siempre que pierdo”. Las restantes once preguntas involucraron respuestas dicotómicas pudiendo marcar entre “Sí-No”. Los interrogantes apuntan a preguntas sobre las conductas de juego y los sentimientos asociados para evaluar la ludopatía, incluyendo preguntas sobre pérdida de control, ocultación del comportamiento, discusión por dinero, solicitud de dinero prestado para jugar, tiempo perdido por el juego y sentimiento de culpa. La computación matemática del instrumento es muy simple, sobre un total de doce puntos posibles se asigna un punto para aquellos que a la pregunta inicial marcaron “La mayoría de las veces que pierdo o Siempre que pierdo”, para las once preguntas siguientes sólo se asigna un punto si responde afirmativamente. Por consiguiente el instrumento South Oaks (SOGS-RA) da como resultado *no jugador* para quienes puntuaron de 0 a 1 respuestas positivas. *Jugador en riesgo* para los que marcaron entre 2 y 3 respuestas afirmativamente, mientras que los que marcaron 4 o más respuestas afirmativas se consideran *jugadores problema.*

2.4 CONSIDERACIONES ÉTICAS

Para realizar este trabajo hemos solicitado el aval de las señoras inspectoras distritales tanto de la modalidad de Psicología, como del Nivel Secundario. Por otra parte, los padres, tutores o responsables legales y los alumnos han firmado un consentimiento informado donde se les explicó en qué consistió la investigación. En este consentimiento se hizo hincapié en el carácter individual, voluntario y anónimo de la participación. Luego cuando asistimos a las aulas, se les reforzó verbalmente la explicación de lo que iban a realizar y se respondieron todas las dudas que tenían los adolescentes. Asimismo durante la toma de los instrumentos hemos sido acompañados por miembros de los Equipo de Orientación Escolar ante cualquier emergencia que pudiera surgir.

3. RESULTADOS:

En términos cuantitativos la investigación arrojó datos que siguen la hipótesis de investigación preliminar. Sobre un total de 105 estudiantes de entre 15 a 17 años del nivel secundario de la ciudad de Balcarce, 34 afirmaron haber incurrido en los juegos. Esto representa que el 32.38% de la población encuestada no solo jugó en el último año sino que al ser menores, lo hicieron de manera ilegal. A su vez de estos 34 estudiantes que afirmaron haber jugado el 47.06% puntuaron entre cero a una respuestas afirmativas y por lo tanto son “no jugadores”. Los 20 encuestados restantes, que representan el 52,94%, evidencian una relación al menos problemática con los juegos de azar. De los 20 encuestados anteriores, 14 que equivalen al 41,18% se categorizan como *jugadores en riesgo* y el 11,76% presentan una relación conflictiva con el juego, por lo tanto son *jugadores problema* según la categorización del SOGs-RA.

A continuación se desglosará la categoría “No jugador” arrojada por el instrumento de Becoña e Iglesias. Las estadísticas se encuentran relativamente parejas en tanto género y edad: el 56.25% corresponde a masculinos y el 43.75% a femeninos. Lo interesante es que la mayor diferencia se observa en la variable sociodemográfica de los denominados “no jugadores”: el 62,5% de ellos asiste a escuelas ubicadas en el centro de la ciudad, mientras que en las escuelas periféricas este porcentaje desciende al 37,5% (ver Tabla 2)

Tabla 2. Distribución de “No jugador” según variables sociodemográficas, género y edad.

CATEGORÍA:NO JUGADOR	TOTAL: N=16	PORCENTAJE
Sociodemográfica: Periférica	6	37.50%
Sociodemográfica: Centro	10	62.50%
Género: Masculino	9	56.25%
Género: Femenino	7	43.75%
Edad:15	9	56.25%
Edad:16	5	31.25%
Edad:17	2	12.50%

En segundo lugar, en la escala “Jugador en riesgo” se observaron variaciones significativas: el 64,29% de los casos corresponde a mujeres y el 35,71% a varones. En lo referente a las características sociodemográficas, las diferencias resultan menores: el 42,86% de los estudiantes en esta categoría asiste a escuelas céntricas, mientras que el 57,14% proviene de escuelas periféricas. (ver Tabla 3)

Tabla 3. Distribución de “Jugador en riesgo” según variables sociodemográficas, género y edad.

CATEGORÍA: JUGADOR EN RIESGO	TOTAL: N=14	PORCENTAJE
Sociodemográfica: Periférica	8	57.14%
Sociodemográfica: Centro	6	42.86%
Género: Masculino	5	35.71%
Género: Femenino	9	64.29%
Edad:15	6	42.86%
Edad:16	6	42.86%
Edad:17	2	14.28%

Finalmente en la categoría más crítica *“jugador problema”* no se advirtieron diferencias en tanto género ya que de los cuatro jugadores problema dos corresponden al género femenino y dos al género masculino. La diferencia mayor radica en los *jugadores problema* según correspondan a escuelas del centro o a escuelas periféricas. El 75% de los jugadores problema pertenecen a las escuelas periféricas y solo el 25% a escuelas del centro. A su vez ese 75% se compone por un 50% que corresponde territorialmente a la escuela más marginal en términos territoriales, a saber, la Escuela Secundaria N°7. En esta categoría es interesante destacar que el rango etario se encuentra concentrado en un 75% en los 15 años de edad. (ver Tabla 4)

Tabla 4. Distribución de “Jugador problema” según variables sociodemográficas, género y edad.

CATEGORÍA: JUGADOR PROBLEMA	TOTAL: N=4	PORCENTAJE
Sociodemográfica: Periférica	3	75%
Sociodemográfica: Centro	1	25%
Género: Masculino	2	50%
Género: Femenino	2	50%
Edad:15	3	75%
Edad:16	1	25%
Edad:17	0	0%

En un intento de ir un poco más profundidad se seleccionarán 6 respuestas entre aquellos jóvenes que afirmaron haber jugado en los últimos 12 meses las cuales arrojaron datos interesantes para su análisis. Para la pregunta 1 "En el último año, ¿Con qué frecuencia has vuelto a jugar otra vez para recuperar lo perdido?" El 57% respondió *"algunas veces"*, el 35% respondió *"nunca"* y el 8% restante *"la mayoría de las veces"*. En segundo orden la pregunta 6 también arrojó datos interesantes. El enunciado consultaba: "En el último año, ¿Te has sentido mal por la cantidad de dinero apostado o por lo que ocurre cuando apuestas dinero?" El 41.18% respondió afirmativamente mientras que el 58.82% restante negativamente. Por otro lado, en la pregunta 4 el 39.39% de los encuestados afirman que han jugado más de lo que tenían planeado inicialmente, casi 4 de cada 10 adolescentes. Finalmente, en la pregunta 2, el 29.41% marcó positivamente que afirman haber ganado dinero cuando en realidad lo han perdido.

Las 2 preguntas que mayormente han sido contestadas de manera negativa fueron la 11 y la 12. Todos los que respondieron el instrumento negaron haber faltado a la escuela por el juego y solo un varón de 15 años de una institución periférica ha marcado positivamente la pregunta 12, es decir, que ha robado o pedido dinero para jugar o pagar deudas generadas por el juego.

En relación con los datos sociofamiliares, el 39,05% de los adolescentes tiene algún pariente que frecuenta casinos o bingos físicos. A su vez, el 41,90% cuenta con familiares que apuestan en casinos virtuales, mientras que solo el 20,95% señaló que alguien de su entorno realiza apuestas deportivas. En términos generales, el 47,25% respondió afirmativamente al menos una de las primeras tres preguntas, lo que indica que casi la mitad convive con personas que apuestan de alguna de estas formas. Entre quienes declararon tener jugadores en su entorno cercano, el 65% considera que lo hacen por diversión, el 31,66% señala que lo hacen por necesidad de obtener más dinero y el 3,33% restante menciona otros motivos. (ver Tabla 5)

Tabla 5. Información sociofamiliar sobre los encuestados

PREGUNTA **RTA**	**¿EN TU CÍRCULO FAMILIAR ALGUNO DE SUS MIEMBROS RECURREN FRECUENTEMENTE A CASINO O BINGOS FÍSICOS?**	**¿EN TU CÍRCULO FAMILIAR ALGUNO DE SUS MIEMBROS JUEGAN FRECUENTEMENTE A JUEGOS DE CASINOS VIRTUALES?**	**¿EN TU CÍRCULO FAMILIAR ALGUNO DE SUS MIEMBROS APUESTAN A EVENTOS DEPORTIVOS A TRAVÉS DE PÁGINAS VIRTUALES?**
SI	TOTAL PARCIAL:41	TOTAL PARCIAL:44	TOTAL PARCIAL:22
	39.05%	41.90%	20.95%
NO	TOTAL PARCIAL: 64	TOTAL PARCIAL:61	TOTAL PARCIAL:83
	60.95%	58.10%	79.05%
TOTAL	TOTAL FINAL:105	TOTAL FINAL:105	TOTAL FINAL:105
	100%	100%	100%

Por último, a partir de las opiniones recogidas sobre los juegos de azar entre quienes no participaron de estas actividades en los últimos doce meses, se observó que, en el caso de las mujeres no jugadoras, las representaciones más frecuentes vinculan el juego con la adicción o el vicio. Algunos ejemplos que más se reiteran son: “puede generar adicción”, “te puede generar una adicción”, “generan mucha adicción”, “se puede volver vicio”. En síntesis la opinión de mayor frecuencia se puede resumir en el siguiente enunciado: “El juego puede llevar a la adicción o convertirse en un vicio”. En segundo orden y con menor frecuencia aparecen las expresiones asociadas a la pérdida o el riesgo. Algunos de estos enunciados son: “no son conscientes del dinero que apuestan”, “perder muchas cosas”, “es una pérdida de dinero y tiempo”. Este segundo orden de frecuencia puede ser condensado en la siguiente expresión: “El juego implica perder dinero, endeudarse o no administrar bien los recursos.” En tercer orden aparecen respuestas de valoración positiva pero precedidas por un circunstancial condicional, como por ejemplo: “Está bien pero te puede generar adicción” o “si es por diversión está bien”. En último orden surgieron respuestas asociadas a la responsabilidad y a la preocupación, tales como: “afecta mucho a nuestra generación”. Continuando el análisis con la categoría “no jugador” pero en este caso las respuestas de los masculinos, lo que mayor insiste es la pérdida asociada a problemas económicos las cuales aparecen de la siguiente manera: “pérdida de control y desequilibrio financiero”, “pérdida de tiempo y dinero”, “ganar te engancha y hace que después pierdas plata”, “no son rentables”. En el caso de los varones no jugadores la idea de adicción o círculo vicioso aparece en segundo orden. Se menciona varias veces del siguiente modo: “genera un círculo vicioso”, “ganar te engancha”, “no son buenos para las personas porque generan adicción”. En tercer y cuarto orden se posicionan las ideas de peligro y responsabilidad: “son muy peligrosos”, “hay que ser muy responsables”, “jugar con conciencia” (ver Tabla 6)

Tabla 6. Frecuencia de opiniones personales sobre los juegos de azar. Categoría “no jugador

CATEGORÍA: NO JUGADOR	FEMENINO	MASCULINO
FRECUENCIA MAYOR	Riesgo de convertirte en adicto.	Riesgo de pérdida económica o desequilibrio financiero
FRECUENCIA MODERADA	Riesgo de pérdida económica	Adicción o círculo vicioso
FRECUENCIA MEDIA	Valoración positiva con límites.	Peligrosidad
FRECUENCIA LEVE	Preocupación: afectación generacional	Jugar con consciencia (límites)

Finalmente se analiza una muestra de 11 jugadoras femeninas categorizadas “en riesgo” se encontró que la opinión más frecuente se asocia a la adición, o al volverse dependientes de los juegos de azar, algunas de las expresiones son: “se vuelve una adicción”, “dependiente del mismo”, “no puedas parar”, “se vuelve un vicio”. En segunda medida de frecuencia vuelve a insistir la pérdida de dinero o las consecuencias económicas a causa del juego, muy presente en enunciados como: “muchas personas perdieron dinero por su adicción”, “hace gastar mucha plata”, “te hace perder mucho dinero”. En un tercer orden de frecuencia se evidencia una valoración negativa bien clara: “lo veo mal”, “no están buenos”, “todo en exceso es malo”. Por último y en menor frecuencia aparece la diversión asociada a los límites: “Me parece divertido” “es divertido hasta que”, “no está mal mientras no juegues frecuente.”

Para el caso de los masculinos en situación de riesgo primeramente se ubican las opiniones de los juegos de azar asociados al impacto negativo, en expresiones del modo “están mal y están arruinando a la sociedad”. En segundo lugar aparecen aquellas asociadas al concepto de adiciones, “encadenan a las personas a ser adictos a ellos”, luego aparecen formas positivas sobre el juego definiéndolo como “un pasatiempo y una forma de ganar dinero”. Por último, y a pesar de tener una relación problemática con el juego -jugador en riesgo- se hallaron dos respuestas significativas: “No puedo opinar porque desconozco el tema” y “no estoy muy metido en el tema… opinar sería hipócrita” (ver Tabla 7)

Tabla 7. Frecuencia de opiniones personales sobre los juegos de azar. Categoría “jugador en riesgo”

CATEGORÍA: JUGADOR EN RIESGO	FEMENINO	MASCULINO
FRECUENCIA MAYOR	Adicción o dependencia	Valoración negativa: arruina a la sociedad
FRECUENCIA MODERADA	Riesgo de pérdida económica o desequilibrio financiero	Adicción o dependencia.
FRECUENCIA MEDIA	Valoración negativa si es en exceso.	Valoración positiva: pasatiempo o remuneración económica.
FRECUENCIA LEVE	Valoración positiva: Jugar con consciencia (límites)	Desconocimiento

El último orden recae sobre los *jugadores problema*, en el caso de los dos participantes masculinos eligieron no hacer una valoración sobre los juegos de azar. En el caso de las participantes femeninas, aparece las ideas de adicción, y ambivalencia, a saber, “puede llegar a

una adicción, pero al ser divertido genera más ganas de jugar", "Esta bueno jugar pero a la vez no porque se vuelve un vicio y hace gastar mucha plata." (ver Tabla 8)

Tabla 7. Frecuencia de opiniones personales sobre los juegos de azar. Categoría "jugador problema"

CATEGORÍA: JUGADOR PROBLEMA	FEMENINO	MASCULINO
FRECUENCIA MAYOR	Posición ambivalente	Eligen no responder

4. DISCUSIÓN:

La primera lectura que debe realizarse respecto de la presente investigación se refiere al total de voluntarios obtenidos. Si bien la muestra inicial planteaba un total ideal de 189 encuestados la muestra final se constituyó por 105 adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Balcarce, esto implica que el 44.5% de potenciales evaluados no participó por amplios motivos que procederemos a demarcar.

Esta discrepancia habilita una primera lectura general de la problemática a nivel local; se hallaron casos en los que los estudiantes no presentaron los consentimientos a sus padres y en segunda instancia quienes sí tenían el consentimiento de ellos se negaron a participar. En este sentido, y más allá de que los evaluadores insistieron en que la participación era individual, anónima y voluntaria, así como en la imposibilidad de rastrear las respuestas, se consideró necesario quitar el peso semántico que para los adolescentes tienen expresiones como "prueba sobre" o "evaluación sobre". Por este motivo, se optó por utilizar únicamente la expresión "relevamiento sobre los juegos de azar". Esta decisión estuvo respaldada por las hipótesis presuntivas elaboradas a partir del diálogo con los equipos directivos.

Asimismo, al presentar el trabajo de investigación a los actores institucionales —como directivos y preceptores, especialmente en escuelas periféricas— señalaron que sus instituciones "están muy bien seleccionadas", ya que han observado no solo a estudiantes jugando, sino que éstos mismos les confiaron "haber ganado en grupo" una suma de siete dígitos. Paradójicamente, en esta institución es en la que mayor desproporción se halló entre posibles participantes y participantes reales. Del mismo modo en otra de las escuelas actores institucionales también refirieron que "en su institución, íbamos a encontrar cuestiones interesantes para nuestra investigación ya que algunas de las chicas eran cajeras". Cabe aclarar que se conoce como "cajero" a quien es encargado de cargar o descargar fichas en los casinos de orden ilegal. Sin embargo y más allá de nuestros esfuerzos no se logró franquear plenamente el surgimiento de ciertos mecanismos defensivos en los adolescentes que los llevó en un 44.54%

a evitar participar. Es menester esclarecer que este porcentaje no se compone solo por mecanismos de evitación, sino que entre un 15% a 20%, puede ser explicado por el ausentismo ya que se consiguieron 144 consentimientos firmados por padres, es decir, que 39 estudiantes no participaron por esta razón. En suma, gran parte del 23,91% restante puede ser explicado por mecanismos defensivos. A su vez en los casos de aquellos que se negaron a participar expresamente teniendo la autorización de sus padres fueron en su totalidad masculinos. Respecto de las mujeres que expresaron alguna dubitación, luego de reforzar en el carácter anónimo y en la posibilidad de abandonar el cuestionario cuando lo deseen optaron por participar respondiendo por completo el mismo. En tal sentido los mecanismos de defensa que operaron en los adolescentes les evitó encontrarse con una problemática que puede ser real. Consecuentemente la explicación que mejor se ajusta radica en aquella que indica que tales mecanismos son “una respuesta psicológica automática ante conflictos internos o externos, que busca reducir la angustia emocional y mantener la estabilidad psicológica” (DSM V TR, 2022). Sin dudas los estudiantes ya sea de modo consciente o inconsciente han tenido algún tipo de registro sobre su relación riesgosa con los juegos de azar. En tal sentido pareciera ir en disonancia con los lineamientos de otras investigaciones (Defensoría del Pueblo; 2024; Hackanson, 2015) quienes argumentan que hay una brecha marcada de género entre apostadores, tanto en adultos como en adolescentes. Según nuestros hallazgos, no se identificaron diferencias estadísticamente significativas; sin embargo, la evidencia disponible sugiere una tendencia creciente en la participación del género femenino. Este posicionamiento se pone de manifiesto en que para la categoría “jugadores en riesgo” la diferencia entre género se elevaba por encima del 28,58%, siendo nuestra muestra jugadores en riesgo, 64,29% femeninos y 35,71% masculinos. Asimismo en la categoría de mayor complejidad, “jugador problema” no se encontró diferencias en tanto género, ya que ambos parten en el percentil 50 de la muestra. Sin embargo, quisiéramos mencionar que puede haber varias explicaciones respecto a nuestros hallazgos y las investigaciones previas. Una de ellas puede indicar que efectivamente el problema trasciende la barrera del género. Una segunda línea, que refuerza la anterior, muestra que si consideramos el total de alumnos encuestados, entre todas las mujeres el 30% afirmaron haber jugado en los últimos 365 días, mientras que entre los varones este número aumenta solamente un 5%. En este sentido, el primer enunciado que se desprende de la presente investigación es la ausencia de diferencias significativas en relación con el género: tanto varones como mujeres exhiben niveles comparables de vinculación problemática con el juego, tendiendo a revertir las estadísticas históricas que situaban a los varones como el grupo con mayor frecuencia de participación en juegos de azar.

En consecuencia y teniendo en cuenta que la variable género pareciera no tener relación con la problemática, se analizó la variable edad. En este sentido la investigación arrojó mayor margen crítico entre los estudiantes de edades menores. En esta línea, se halló que para una muestra de

49 voluntarios de 15 años el 36% jugaron en el último año y a su vez son quienes ostentan los puntajes de mayor peligro del instrumento. De estos adolescentes de 15 años que jugaron en los últimos doce meses, sólo el 50% se encuentra fuera de peligro, el 33% en riesgo mientras que el 16% restante se corresponden con jugadores en peligro. Respecto de los estudiantes de 16 años, las cifras continúan siendo elevadas, aunque algo menores que en el grupo anterior. De los 42 voluntarios, el 29% declaró haber jugado durante el último año. Entre quienes sí jugaron, el 41% se encuentra fuera de peligro, mientras que el 50% presenta riesgo y el 0,8% manifiesta ya una relación problemática con el juego.

Estableciendo una comparación entre los estudiantes de 15 y 16 años nuestra investigación arrojó que quienes son un año mayor jugaron un 7% menos y a su vez los estudiantes de 16 se alejan un 9% de las categorías de riesgo. El dato más significativo es que los estudiantes de 16 años concentran en la categoría “jugadores en riesgo” el 50% de quienes jugaron en el último año y solo el 0,8% presenta una relación problemática con los juegos de azar. La hipótesis previa termina de consolidarse con los resultados de los estudiantes de 17 años. En esta edad se encontró que solo el 28% de los mismos afirmaron haber jugado en el último año. Y de dicho porcentaje la mitad se encuentra fuera de peligro y el 50% restante en situación de riesgo sin hallar “jugadores problemas”.

Finalmente y en tanto variable edad pueden existir dos lecturas de los hallazgos. Una primera vertiente indicaría que a razón de que el tiempo cronológico aumenta el porcentaje de “jugadores problemas” disminuyen acercándose a la media de la problemática, “jugadores en riesgo”. No obstante, del polo opuesto la segunda lectura, a medida que pasa el tiempo las cifras de no jugadores tienden a disminuir y acercarse nuevamente al punto medio, la categoría, “jugadores en riesgo”. De tal forma que el paso del tiempo parece indicar un encasillamiento en la categoría central y evidenciar una problemática latente. Sobre esta primera línea de pensamiento recae una ulterior que intenta ir más allá, y problematizar sobre los futuros desenlaces de esta categoría “jugadores en riesgo”. Resulta pertinente formular el siguiente interrogante: a medida que avanza la edad, ¿los jugadores en riesgo permanecerán dentro de esa categoría o evolucionarán hacia la de “jugadores problema” una vez que se incorporen al mundo laboral y dispongan de mayores recursos económicos? Si bien la pregunta es sumamente relevante y permitiría plantear un abordaje longitudinal de la temática, su respuesta excede los alcances y objetivos del presente estudio.

En cuanto al tercer eje propuesto en este trabajo de investigación. Nuestro estudio sí pudo evidenciar la brecha socioeconómica existente entre jugadores y no jugadores, la cual hacen mención Letvala et all (2021). Mientras que casi la mitad de los jóvenes encuestados que asisten a escuelas periféricas jugó alguna vez en el último año (47,22%), en las instituciones céntricas —donde los estudiantes presentan una mejor situación económica— este porcentaje desciende casi a la mitad, alcanzando el 24,63%.

No obstante, estos resultados permiten afirmar que la problemática atraviesa, en distinta magnitud, a la totalidad de la población del rango etario analizado, y no constituye un fenómeno restringido exclusivamente a los sectores con mayor vulnerabilidad socioeconómica.

Si analizamos la situación familiar, el 72.22% de los denominados “jugadores en riesgo” y “jugadores problema" tienen algún pariente que frecuenta casinos físicos o juega en casinos virtuales o en casas de apuestas. Tales resultados se encuentran en consonancia con la reciente investigación llevada a cabo por UNICEF Argentina (2025), la cual concluyó en que 8 de cada 10 adolescentes y jóvenes accedieron o conocen a alguien que haya apostado online, y de ellos el 37% ingresa a sitios o apps de apuestas o casinos online muy seguido o todos los días.

Sin embargo, en comparación, del resto de participantes (los que resultaron “No jugadores” en el SOGS-RA y los que negaron haber jugado en el último año) un 54.02%, poco más de la mitad, tienen algún familiar con tendencia a los juegos de azar. Dichos resultados permiten hipotetizar la existencia de una posible correlación entre el hecho de que un adolescente juegue y la presencia de prácticas de juego en su núcleo familiar. Sin embargo, esta relación no se presentaría como el único factor determinante o de gran peso causal en la decisión del joven de apostar, ya que se encontraron casos en los que los responsables si apuestan y a pesar de ello sus hijos no lo hacen. En esta línea, existen estudios que establecen que la presencia de padres con problemas de ludopatía son un factor de riesgo para los menores (Hanss et all 2015). Por último, hay que destacar que el 66.66% de los familiares de los jugadores en riesgo y problema apuestan de manera virtual, ya sea en casinos o realizando apuestas deportivas online. Un análisis de esto demuestra que, a diferencia de los casinos o bingos físicos, los padres pueden apostar delante de sus hijos lo que hace de esto un factor de riesgo mayor. Y por otro lado, al mostrar abiertamente estas prácticas las figuras parentales las terminan legitimando. Al respecto UNICEF Argentina (2025) menciona no solo el carácter riesgoso sino también vulnerable en la que sus progenitores ubican a sus hijos respecto a los juegos de azar. Los resultados de su estudio son contundentes. Un factor relevante que determina la vulnerabilidad de los chicos y chicas en este contexto es la soledad y/o falta de acompañamiento. El 40% dice nunca haber hablado en su casa sobre las apuestas online y el 38% que solamente lo habló alguna vez. (UNICEF Argentina, 2025). Para finalizar, en relación con los resultados obtenidos en los ítems del SOGS-RA vinculados al diálogo con terceros —ya sean amigos, familiares u otras personas —, se observaron respuestas negativas en más del 90% de los casos en las tres preguntas consideradas. Lo mencionado anteriormente confirma que los juegos de azar son experimentados en soledad y bajo extremo silencio al menos por los adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Balcarce.

5. LIMITACIONES Y ADVENIMIENTOS FUTUROS

El presente trabajo de investigación atravesó diversas limitaciones a lo largo de su desarrollo, ante las cuales debimos adaptarnos a los emergentes que fueron surgiendo. La principal dificultad radicó en la conformación de la muestra final. Esto se explica por el método de selección de los cursos —de carácter aleatorio— que derivó en desbalances significativos en la distribución por género, edad y por el criterio "escuela periférica/escuela céntrica". Tales disparidades condicionan una lectura plenamente homogénea de los resultados, dado que la muestra no se encuentra equilibrada.

Asimismo, el número total de participantes fue menor al esperado. Como se señaló previamente, un porcentaje de estudiantes optó por no participar y, adicionalmente, los tiempos institucionales no permitieron ampliar la convocatoria. El plazo límite otorgado fue el 14 de noviembre, último día previo al inicio del período de intensificación, lo cual restringió la posibilidad de incorporar nuevos voluntarios. En relación con los posibles desarrollos futuros que podría habilitar esta investigación —pionera en el distrito—, y considerando que la variable edad mostró tendencias particularmente relevantes, sería pertinente replicar el estudio con estudiantes de sexto año, así como con jóvenes recientemente egresados del nivel secundario. Esto permitiría analizar con mayor precisión cómo evolucionan las categorías "jugador en riesgo" y "jugador problema" conforme avanza la edad. Finalmente, no es posible asegurar que los resultados aquí presentados sean extrapolables a otras localidades de la región. Por ello, sería altamente valioso promover nuevas investigaciones en ciudades vecinas con el fin de establecer comparaciones y delinear un panorama más amplio de la problemática.

6. CONCLUSIONES

Los hallazgos de nuestro estudio permiten afirmar que la problemática vinculada a los juegos de azar entre estudiantes de nivel secundario de la ciudad de Balcarce constituye una realidad concreta y de relevancia para el distrito. La presencia de conductas asociadas a la ludopatía —o, en términos más amplios, de una relación problemática con los juegos de azar— no se circunscribe únicamente a los sectores socioeconómicos más vulnerables. Por el contrario, los datos sugieren que esta conflictiva se encuentra distribuida, en mayor o menor grado, a lo largo de todo el territorio balcarceño, sin distinguir entre géneros ni grupos etarios dentro del rango estudiado. Considerando la proporción significativa de estudiantes que se ubican en niveles de riesgo, se estima que la presente investigación podrá funcionar como un insumo pertinente para la elaboración y planificación de futuras jornadas institucionales de prevención y sensibilización sobre la temática. Sin embargo, sin la acción de las autoridades locales la problemática tenderá a crecer exponencialmente, es por ello que sería de vital importancia la intervención de políticas

públicas enmarcadas tanto desde la Dirección de juventud de Balcarce a nivel local como desde la Dirección provincial de juventudes a nivel bonaerense.

7. BIBLIOGRAFÍA:

- American Psychiatric Association. (2022). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed., text rev.; DSM-5-TR). American Psychiatric Publishing.
- American Psychiatric Association. (2014). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (5. ª ed.). Editorial Médica Panamericana.
- Becoña Iglesias, E., & Oblitas Guadalupe, L. (2003). Psicología de la salud y adicciones: perspectiva terapéutica. *Revista de Psicología de la PUCP*, 21(1).
- Becoña, E., & Vázquez, F. L. (1998) *Tratamiento del tabaquismo*. Dykinson.
- Branz, J. B., & Murzi, D. (2024). Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo. *Ludopédio*, 15(179). https://www.conicet.gov.ar/apuestas-online-en-la-adolescencia-y-juventud-una-mirada-desde-lo-biologico-y-lo-social/
- Chóliz, M., & Marcos Moliner, M. (2019). La epidemia de la adicción al juego online en la adolescencia: un estudio empírico del trastorno de juego. *Revista Española de Drogodependencias*, 44(4), 20–37.
- Colina, F. (2013). “Sobre las medicinas”. En *Sobre la locura*. La revolución delirante ediciones.
- De Lellis, M., Negro, L., & Paz, A. (2012). Ludopatía: Accesibilidad de los adictos al juego y de sus familias a las instituciones del sistema de salud. *Revista Argentina de Salud Pública*, 3(11), 11–15. (https://rasp.msal.gov.ar/index.php/rasp/article/view/347)
- Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2024). Según un informe de la Defensoría, 1 de cada 4 estudiantes apostó online alguna vez. (https://defensoria.org.ar/noticias/segun-un-informe-de-la-defensoria-1-de-cada-4-estudiantes-aposto-online-alguna-vez/)
- Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas*? Desclée de Brouwer.
- Equipo de Comunicación de Telefónica. (2023). Historia de Internet: ¿cómo nació y cuál ha sido su evolución? (https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/bloghistoria-internet-como-nacio-evolucion)
- Hackanson, A. (2015). Diferencias de género en el trastorno de juego: desde los aspectos clínicos hasta la respuesta al tratamiento. *Revista Iberoamericana de Psicosomática.*
- Hanss, D., Mentzoni, R., Blaszczynski, A., Molde, H., Torsheim, T., & Pallesen, S. (2015). Prevalence and Correlates of Problem Gambling in a Representative Sample of Norwegian 17-Year-Olds. *Journal of Gambling Studies*, 31(3), 659-678.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). Interamericana Editores.

- Homero. (2010). *La Odisea*. Colihue.
- Ibáñez, A., Blanco, C., De Castro, I. P., Fernández-Piqueras, J., & Sáiz-Ruiz, J. (2003). Genetics of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 11–22.
- Jiménez Díaz, R. (2013). Conceptualización y tratamiento terapéutico de un caso de ludopatía desde el análisis funcional y la terapia de aceptación y compromiso. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 31, 443–451. (http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79928611011)
- Johansson, A., Grant, J., Kim, S., Odlaung, B., & Götestam, K. (2009). Risk factors for problematic gambling: A critical literature review. *Journal of Gambling Studies*, 25(1), 67–92. (https://doi.org/10.1007/s10899-008-9088-6)
- Latvala, T. A., Lintonen, T. P., Browne, M., Rockloff, M., & Salonen, A. H. (2021). Social disadvantage and gambling severity: A population-based study with register-linkage. *European Journal of Public Health*, 31(6).
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man.* MIT Press.
- Moliner Castellano, B. (2015). *Psicopatología de personalidad y juego patológic*o (Tesis de licenciatura). Universitat Jaume I. https://is.gd/b9Ljjm
- Pedrouzo, S. B., Krynski, L., & Melamud, A. (2025). Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 123(2), e202410459.
- Rosenthal, R. J. (1999). Pathological gambling. *Psychiatric Annals*, 22(2), 72–78.
- Secretaría de Políticas Integrales sobre Drogas de la Nación. (2020).*Juegos con dinero y apuestas. Dimensiones de análisis, regulación estatal y su magnitud en población universitaria argentina*. (https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/11/observatorio-argentino-drogas-2025-juegos-dinero-apuestas.pdf)
- Sproston, K., Erens, B., & Orford, J. (2000). *Gambling behavior in Britain: Results from the British Gambling Prevalence Survey.* The National Centre for Social Research.
- UNICEF Argentina, (2025) Apuestas online. Guia para familias y cuidadores. https://www.unicef.org/argentina/apuestas-online
- Urdániz, G., Izco, A., Muñoz, O., & Salinas, M. (1997). *Estudio cualitativo de la ludopatía en Navarra.* Fundación Bartolomé de Carranza.
- Walters, G. (2002). Behavior genetic research on gambling and problem gambling: A preliminary meta-analysis of available data. *Journal of Gambling Studies*, 17, 255–271.
- Welte, J., Wieczorek, W., Barnes, G., & Tidwell, M. (2006). Multiple risk factors for frequent and problem gambling: Individual, social, and ecological. *Journal of Applied Psychology*, 36(6), 1548–1568.

- Winters, K., & Rich, T. (1998). A twin study of adult gambling behaviour. *Journal of Gambling Studies*, 14, 213–225.