

UFLO
UNIVERSIDAD
FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES

Apuestas Deportivas y la Salud Mental en Jóvenes de AMBA

Estudiante: Scarcella, Micaela Ayelen.

Legajo: 25969

Director/es: Nadal, Zaida

Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciatura en Psicología.



FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE OBRAS EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL DE LA UFLO UNIVERSIDAD

RIUFLO - *Repositorio Institucional de la Universidad de Flores* - fue creado para gestionar y mantener una plataforma digital de acceso libre y abierto para la difusión de la creación intelectual de la Universidad de Flores.

El autor cede a la Universidad de forma gratuita pero no exclusiva, los derechos de reproducción, de distribución y de comunicación pública de su obra, a través del RIUFLO. Por lo tanto, la Universidad adopta para los ítems allí depositados la Licencia Creative Commons atribución - no comercial - compartir igual 4-0 internacional y siempre requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría. De solicitar otras limitaciones, el autor podrá detallarlas en forma expresa o a través de la elección de otro modelo de Licencia.

Autorizo la publicación de la obra:

Desde la fecha [X]

Dentro de los 6 meses posteriores a su aceptación []

Otro plazo mayor detallar/justificar:

Lugar y fecha: Buenos Aires, 27/07/2026

Firma y aclaración del autor:

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Micaela', written over a horizontal line.

Micaela Ayelen Scarcella

Índice

Apuestas Deportivas y la Salud Mental en Jóvenes del Área Metropolitana de Buenos Aires.....	5
Resumen	5
Introducción.....	6
Delimitación del Objeto de Estudio.....	6
Planteo del Problema	7
Justificación/ Fundamentación	7
Objetivos.....	8
<i>Objetivos Específicos</i>	8
Supuestos Básicos de Investigación	8
Estado del Arte	9
Marco Teórico	16
Salud Mental.....	16
<i>Ansiedad</i>	19
<i>Depresión</i>	21
<i>Estrés</i>	23
Apuestas Deportivas	25
Percepciones	29
Salud Mental y Apuestas Deportivas.....	32
Locus de Control.....	35
Método	37
Diseño	37
Temporalidad.....	38
Alcance	38
Muestra	38
Criterios de inclusión y exclusión.....	38
Técnica de Recolección de Datos e Instrumentos	39
Procedimiento	39
Resultados.....	40
Datos Sociodemográficos	40
Motivaciones de Inicio y sostenimiento de la Práctica.....	41
<i>Frecuencia y Disparadores</i>	42
Vivencias y repercusiones asociadas a las apuestas deportivas.....	43
<i>Emociones Previas</i>	43
<i>Emociones Durante</i>	44
<i>Emociones Posteriores</i>	45
<i>Repercusiones Vinculares</i>	46
<i>Repercusiones cognitivas y emocionales.</i>	46

<i>Conductas asociadas</i>	47
Percepción de Control y regulación de la conducta.....	48
Discusión	48
Conclusión	54
Propuestas de Intervención	55
Aportes y Contribuciones de la Investigación	56
Limitaciones de la Investigación y Líneas de Investigación Futuras	56
Referencias	58
ANEXO/S	65

Apuestas Deportivas y la Salud Mental en Jóvenes del Área Metropolitana de Buenos Aires

Resumen

El presente trabajo tuvo como objetivo investigar las experiencias de jóvenes de 18 a 29 años del Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA) en relación con las apuestas deportivas y sus repercusiones en la salud mental. Utilizando un enfoque cualitativo, de alcance exploratorio y diseño de teoría fundamentada. La muestra estuvo conformada por 12 jóvenes que realizaban apuestas deportivas de manera habitual desde hace al menos un año. Se utilizó como técnica de recolección de datos la entrevista semiestructurada. Los principales resultados evidenciaron que las motivaciones para comenzar a realizar dicha práctica fueron la influencia de grupo de pares, búsqueda de emoción, diversión y ganancias económicas. Asimismo, se observó a la ansiedad como la manifestación emocional más fuerte, sentimientos de enojo, frustración, preocupación y pensamientos recurrentes vinculados a la pérdida económica y la necesidad de recuperar el dinero perdido. Por otra parte, se identificaron repercusiones en el funcionamiento de la vida diaria y en los vínculos interpersonales.

Palabras Clave: Salud mental, apuestas deportivas, percepción, locus de control.

Introducción

Delimitación del Objeto de Estudio

El presente trabajo se centró en investigar la influencia de las apuestas deportivas en la salud mental de los jóvenes del Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA), tomando la percepción de dicho grupo de estudio con el fin de identificar cuáles son las consecuencias psicológicas, emocionales y sociales, con edades comprendidas entre los 18 a 29 años. Para ello se realizó un estudio empírico, cualitativo, con diseño de teoría fundamentada y empleando como técnica de evaluación la entrevista semiestructurada.

La salud mental se conceptualiza como un proceso dinámico que excede la ausencia de trastornos (Mebarak et al., 2009) y que implica el bienestar psicológico, social y capacidad de adaptación de los sujetos (Organización Mundial de la Salud y Organización Panamericana de la Salud, 2026). En este sentido, se abordará la salud mental desde una mirada integral, considerando tanto factores individuales, sociales y económicos que influyen en el desarrollo de los individuos (Restrepo y Jaramillo, 2012).

Por su parte, las apuestas deportivas en entornos digitales se entienden como una práctica de inversión de dinero con expectativas de ganancia sobre resultados inciertos (Bahria y Cólera, 2024). Y es caracterizada por la inmediatez, el fácil acceso en todo momento y la creencia de control de los sujetos (Navas y Perales, 2021).

Siendo así, la Gestalt comprende a la percepción como un recorte subjetivo, en el cual busca claridad para actuar con racionalidad (Oviedo, 2004). Siendo la percepción un punto fundamental, ya que se define a la misma como el proceso cognitivo de interpretar y dar significado a las sensaciones, donde el sujeto se encuentra en un rol activo (Vargas Melgarejo, 1994).

Planteo del Problema

En el presente trabajo, se realizó una investigación cualitativa donde se exploró los efectos que tienen las apuestas deportivas en la salud mental de los jóvenes; de esta manera, pretende conocer de forma individual qué le sucede a cada sujeto. Este trabajo es viable porque se cuenta con los recursos necesarios: tiempo para llevar a cabo la investigación, personal y acceso a la muestra requeridos. Sin embargo, si bien existe abundante evidencia cuantitativa acerca de las apuestas deportivas vinculadas a las variables de ansiedad, depresión y estrés, son pocas las investigaciones que buscan conocer cuáles son los efectos de las apuestas deportivas en el marco de la salud mental sobre los jóvenes y que significan estas prácticas para ellos. El incremento de las apuestas deportivas online despierta en la población un creciente interés debido a sus posibles efectos sobre la salud mental de los jóvenes. Diversas investigaciones han señalado la existencia de asociaciones entre esta práctica y distintas manifestaciones psicológicas, tales como ansiedad, estrés, depresión y comportamientos de riesgo. No obstante, la mayoría de las investigaciones han sido desarrolladas desde metodologías cuantitativas, orientadas principalmente a establecer relaciones entre las variables, por lo que, existe un menor conocimiento de como experimentan, interpretan y significan estas prácticas en la vida cotidiana de los jóvenes. En este contexto, resulta pertinente explorar las experiencias subjetivas vinculadas a las apuestas deportivas y las repercusiones emocionales, cognitivas y relacionales que los participantes perciben en relación con su salud mental. A partir de ello surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo impactan las apuestas deportivas en la salud mental de los jóvenes de entre 18 y 29 años según sus experiencias y percepciones personales?

Justificación/ Fundamentación

Existen numerosas investigaciones que analizan la relación entre las apuestas deportivas y la salud mental, pero la mayoría han sido desarrolladas desde enfoques cuantitativos. Por tanto, son escasos los estudios cualitativos que exploran las experiencias

subjetivas de los jóvenes apostadores, y específicamente, en Argentina hay una limitación con respecto a estos estudios. En este sentido, el presente trabajo busca contribuir con dicho vacío aportando una comprensión más profunda de los significados, motivaciones y repercusiones que los propios jóvenes atribuyen a las apuestas deportivas. Asimismo, comprender las experiencias de los jóvenes apostadores resulta relevante porque permite acceder a dimensiones subjetivas que no suelen ser captadas por los estudios epidemiológicos o de prevalencia, aportando información útil para la prevención y promoción de la salud mental.

Objetivos

Investigar las experiencias de jóvenes entre 18 y 29 años del área metropolitana de Buenos Aires (AMBA) sobre las apuestas deportivas y sus repercusiones en la salud mental.

Objetivos Específicos

Conocer las motivaciones y factores personales que influyen en la participación de los jóvenes en las apuestas deportivas.

Comprender las repercusiones emocionales, cognitivas y relacionales que los participantes atribuyen a las apuestas deportivas.

Analizar las formas en que los participantes interpretan y regulan su participación en las apuestas deportivas.

Supuestos Básicos de Investigación

Esta investigación parte de que las apuestas deportivas no constituyen únicamente una actividad recreativa o económica, sino que adquieren significados subjetivos diversos para los jóvenes, vinculados a la búsqueda de regulación emocional, pertenencia social y la construcción de identidad. Siendo así, la relación entre las apuestas deportivas y la salud mental no es lineal ni homogénea, sino que está mediada por variables subjetivas, contextuales y vinculares que inciden en la forma en la que los sujetos experimentan el

malestar psicológico. Se considera que, en determinados casos, la conducta de apostar puede operar tanto como una estrategia de afrontamiento frente a estados emocionales displacenteros —como la ansiedad, el estrés y el aburrimiento—, como también de intensificar dichos estados emocionales. De esta manera, se busca identificar que percepción tienen los jóvenes acerca de los efectos que producen las apuestas deportivas en la salud mental.

Estado del Arte

El estudio de las apuestas deportivas online y su relación con la salud mental ha adquirido creciente interés en los últimos años, especialmente en la población joven. La mayoría de las investigaciones se han centrado en identificar perfiles de riesgo y su asociación con variables como ansiedad, depresión y estrés, desde enfoques predominantemente cuantitativos. Sin embargo, aún son escasos los estudios que abordan las experiencias subjetivas de los apostadores. En este sentido, el presente trabajo propone un enfoque cualitativo orientado a comprender el fenómeno desde la perspectiva de los propios sujetos.

Siendo así, el estudio de Vázquez Fernández et al, emitido en 2020, “El juego online en España y las apuestas deportivas: los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía”, tiene como finalidad analizar los nuevos perfiles de ludopatía en los jóvenes de 18 a 30 años y la generación de problemas asociados a las apuestas deportivas online. El diseño que utiliza es el estudio descriptivo de investigación mediante revisión documental en el Centro de Rehabilitación ACOJER en Córdoba. Trabajando con 188 jugadores online, donde el 85% son de 18 a 23 años, y el 15% restante se encontraban dentro de los 24 a 30 años, todos varones. Los instrumentos utilizados son los análisis de soporte documental, tales como datos personales, socioeconómicos y de la evolución de la historia individual de juego, así como los datos obtenidos de la aplicación de los cuestionarios. Así también, datos clínicos y terapéuticos respecto a la evolución personal de cada persona en rehabilitación. Y, por último, análisis de datos estadísticos ofrecidos por la entidad respecto a personas atendidas y

rehabilitadas, perfil de los asistidos, clase de adicciones y evolución de este tipo a lo largo del tiempo. Siendo así, los resultados obtenidos demostraron que los jugadores recurren a las apuestas deportivas en un 78%. Con esto, se llegó a la conclusión de que está asociado a otras conductas adictivas como el consumo de tabaco (70%) y, en menor medida, el consumo de alcohol y cocaína (8%).

El estudio de Dash y Howard realizado en 2024, “The Impact of Online Gambling on Mental Health in New Zealand: A Comparative Study” en International Journal Of Scientific Research And Management (IJSRM), Nueva Zelanda tuvo como objetivo comprender la interacción entre el juego online y la salud mental en dicho país, utilizando el enfoque mixto, en el cual la investigación cualitativa consistió en administrar entrevistas. Los principales resultados arrojaron que las apuestas en exceso producen efectos negativos en la salud mental; así, encontraron niveles elevados de ansiedad, estrés, depresión y mayor adicción al juego. Concluyen, de esta manera, que la accesibilidad y el hecho de que no requieran los espacios físicos para realizar apuestas incrementan estos riesgos.

Por otro lado, disponemos de la investigación de Amor-Iglesias publicada en 2024, “Factores sociodemográficos, relacionados con el juego y el estado de ánimo como correlatos del juego patológico”, realizada en España. El objetivo de este estudio fue analizar la relación entre la gravedad de la conducta de juego con variables sociodemográficas, seguimiento de pronósticos deportivos (tipsters), motivos de juego y bienestar psicológico. Se utilizó el método cuantitativo, donde se seleccionó a 130 participantes; el 51% eran hombres de edad media. Utilizo instrumentos validados para la recolección de datos, que se administraron en forma de cuestionarios; estos son: Problem Gambling Severity Index, el Gambling Motives Questionnaire y la Depression Anxiety and Stress Scale. El trabajo arrojó que el 11.5% de las personas se encontraban apostando de manera riesgosa y estas

mismas mismos obtuvieron altas puntuaciones en las sintomatologías como ansiedad y depresión.

La investigación de Aonso-Diego et al, emitida en 2024 “Depression, anxiety, and stress in young adult gamers and their relationship with addictive behaviors:

A latent profile analysis” llevada a cabo en España. Allí, el objetivo es identificar, bajo la ansiedad, depresión y estrés, los perfiles de los jugadores adultos jóvenes y las diferencias entre los perfiles en otras conductas adictivas, como por ejemplo las apuestas. El mismo implementa un diseño cuantitativo y se tomaron un total de 1209 adultos jóvenes, de la edad entre 19 y 37 años, de los cuales el 55% eran varones. Por lo que, se realizó un Análisis de Perfil Latente (APL por sus siglas en inglés) para identificar perfiles distintivos, y un conjunto de análisis ANOVA y pruebas chi-cuadrado para caracterizar los perfiles en términos de variables sociodemográficas, de comportamientos adictivos y emocionales. Dicho estudio determinó que hay una relación de malestar moderado de ansiedad, depresión y estrés en relación con el juego.

En otra línea, se encuentra el estudio realizado por Bahria Medjek, R. y Cólera Océn, A., publicado en 2024: “El deporte y el azar: las apuestas deportivas como problema patológico” en España. El objetivo es estudiar el impacto de las apuestas deportivas y el trastorno de juego en las personas deportistas, analizando sus patrones de conducta, factores de riesgo y posibles consecuencias en su bienestar. Para esto, se utilizó un estudio cuantitativo, basado en la aplicación de un cuestionario estructurado para analizar el comportamiento del juego y la percepción de las apuestas. La investigación se llevó a cabo con 150 participantes que practican diferentes disciplinas; como instrumentos de recolección de datos se emplearon el cuestionario “Análisis de conductas de juego de azar”, escalas IGAS y el índice PGSI. Los resultados evidenciaron la presencia de problemas con el juego en algunos participantes y una participación significativa en apuestas deportivas, así como la influencia de la publicidad en la decisión de

apostar. Asimismo, el estudio reveló que estas conductas pueden generar consecuencias psicológicas, afectando la salud mental, las relaciones personales y el rendimiento de los deportistas.

El estudio elaborado por la Organización Mundial de la Salud (OMS), publicado el 2 de diciembre de 2024, titulado “Gambling (Juego de apuestas)”, fue desarrollado por esta organización internacional de salud pública con sede. El objetivo de la investigación es analizar el impacto del juego de apuestas como problema de salud pública y describir sus efectos sociales y sanitarios, especialmente en la salud mental. El documento presenta un diseño descriptivo basado en revisión de evidencia científica, estadísticas internacionales y estudios epidemiológicos sobre el comportamiento del juego y sus consecuencias. Los resultados indican que el juego puede provocar daños significativos para la salud mental, incluyendo mayor incidencia de trastornos mentales, estrés psicológico y suicidio. Además, se estima que aproximadamente 1,2% de la población adulta mundial presenta trastorno por juego, y que las consecuencias psicológicas también afectan a familiares y personas cercanas. El informe señala que quienes padecen trastorno por juego tienen un riesgo mucho mayor de suicidio en comparación con la población general, además de experimentar problemas como ansiedad, depresión, estrés financiero y deterioro de las relaciones sociales.

Siguiendo esta línea, se tomará el estudio de Martínez et al. De 2025, “Exploration of Participation and Psychopathological Risks Associated with Online Games in University Students”, hecho en España. El mismo tiene como objetivo indagar si existen diferencias en la prevalencia de participación en los juegos y apuestas online entre estudiantes con o sin discapacidad; así también, conocer el perfil del riesgo del jugador. Y finalmente, comprender si hay una relación entre el perfil de riesgo y algún tipo de sintomatología psicopatológica. El diseño es cuantitativo y se emplearon 704 estudiantes universitarios, de un rango etario de 18 a 44 años. Un 24.9% eran mujeres, un 75.1% eran hombres y un 18.5% presentaban una discapacidad. Para esto, se administraron diferentes

instrumentos; estos son: la ficha de recogida de datos sociodemográficos, la cual reúne información sobre la edad, género y curso académico. El Cuestionario Ad Hoc está dirigido estrechamente a los estudiantes y explora la frecuencia de la participación en juegos, las expectativas de los jugadores para comenzar a jugar y las razones para continuar apostando. Y, por último, se aplicó el cuestionario de Evaluación de Síntomas Psicopatológicos, el cual compila información acerca de la frecuencia de diferentes sintomatologías psicopatológicas, como depresión, ansiedad fóbica, hostilidad, ansiedad, obsesión-compulsión, entre otras. Los principales resultados que arrojó esta investigación son que la participación en juegos online y los síntomas psicopatológicos están relacionados. Es decir, que cuanto más implicado esté el sujeto en dichos juegos, mayores son los síntomas de malestar, específicamente la ansiedad, depresión y comportamientos obsesivos y compulsivos.

Así también, la investigación desarrollada por Alejandra Cuasnicu y Raúl Ángel Gómez en 2025; “Juego de apuestas en línea: un estudio epidemiológico en jóvenes estudiantes de la Universidad Nacional de Córdoba”, se presentó en el marco de las XVIII Jornadas Argentinas de Estudios de Población, realizadas en Córdoba. El estudio tuvo como finalidad aportar evidencia empírica preliminar acerca de la participación en juegos de apuestas en línea en estudiantes universitarios, analizando tanto los patrones de juego como el nivel de riesgo asociado. Se adoptó un diseño cuantitativo de tipo transversal, mediante la aplicación de una encuesta autoadministrada, anónima y voluntaria a estudiantes de grado de la Universidad Nacional de Córdoba. Esta encuesta contempló variables sociodemográficas, conductas de apuesta y la escala South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA) para la detección de juego problemático. Los resultados indicaron que el 40% de los encuestados había apostado en línea alguna vez, con mayor frecuencia entre varones, estudiantes de mayor edad y aquellos que trabajaban, aunque solo el 18% manifestó hacerlo en la actualidad. De acuerdo con la escala SOGS-RA, más del 60% no presentó indicios de problemas relacionados con el

juego; sin embargo, un 16% se clasificó como jugador con problemas, observándose una mayor prevalencia en varones y en los grupos etarios más altos. Estos resultados ponen de manifiesto el crecimiento de las apuestas en línea como una problemática emergente que requiere atención desde la investigación y las políticas públicas de salud mental, dada su asociación con conductas de riesgo y posibles consecuencias negativas para los jóvenes participantes.

Villamizar y Carreño en 2025 realizan un estudio llamado “Niveles de ansiedad en estudiantes de la Universidad de Santander, campus Bucaramanga, que practican apuestas en línea” en Colombia. Tuvo como objetivo determinar los niveles de ansiedad en estudiantes universitarios que practican apuestas en línea y analizar la posible relación entre esta conducta y variables psicológicas asociadas. Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, descriptivo y de corte transversal. Los participantes fueron estudiantes universitarios matriculados en dicha institución que realizaban apuestas en línea. Como instrumentos se utilizaron un cuestionario sociodemográfico y el Inventario de Ansiedad de Beck (BAI), con el fin de medir los niveles de ansiedad. Los resultados evidenciaron que una proporción significativa de los estudiantes presentaba niveles de ansiedad entre moderados y altos, lo que sugiere una relación entre la práctica de apuestas en línea y el malestar psicológico. Asimismo, se identificaron consecuencias psicológicas como preocupación constante, tensión, nerviosismo, dificultades para la concentración y alteraciones del estado de ánimo, lo cual puede afectar el rendimiento académico y el bienestar general de los estudiantes.

Por último, Silva de Souza, Cantanhede de Freitas y Pinto de Souza publicaron una investigación en 2025 titulada “Las apuestas deportivas y sus impactos en la salud mental de los apostadores”, vinculada al Centro Universitário Fametro y a la Universidad Federal do Amazonas, en Brasil. El objetivo de la investigación fue analizar los impactos de las apuestas deportivas en la salud mental de los apostadores y comprender cómo estas prácticas afectan

su bienestar psicológico. El estudio se desarrolló mediante una revisión integrativa de la literatura, que analizó investigaciones publicadas entre 2020 y 2025. Los participantes no fueron individuos directos, sino 20 publicaciones científicas seleccionadas en bases de datos académicas como SciELO, LILACS y PePSIC, las cuales cumplieron con criterios de inclusión previamente establecidos. Como instrumentos se utilizaron estrategias de búsqueda bibliográfica, criterios de selección y análisis cualitativo de los estudios incluidos para sintetizar la información disponible. Los resultados mostraron que el aumento de las apuestas en línea, impulsado por el acceso a internet y la publicidad, ha llevado a comportamientos compulsivos y deudas. También ha causado problemas psicológicos como ansiedad, depresión, aislamiento social y ludopatía, afectando de manera significativa el bienestar emocional y social de los apostadores.

La investigación realizada por Télles en 2025, titulada “el papel de la ilusión de control en el trastorno por juego: una revisión sistemática” fue desarrollada en España en el proyecto GAMBL.HID. El objetivo del estudio fue analizar el papel de la ilusión de control en el juego patológico, atendiendo tanto a su definición conceptual como a los principales hallazgos empíricos. Para ello, se llevó a cabo una revisión sistemática de la literatura científica siguiendo las directrices PRISMAS. La muestra estuvo compuesta por 19 estudios publicados y como instrumentos se utilizaron estrategias de búsqueda y selección de artículos en bases de datos académicos, junto con procedimientos de análisis y síntesis de la evidencia posible. Los resultados muestran, por un lado, una relación consistente entre la presencia de este sesgo y la intensidad o gravedad del Trastorno por Juego, y por otro, una correlación negativa entre la ilusión de control y el Trastorno por Juego, lo que sugiere matices en su interacción. Asimismo, se evidencian diferencias relevantes entre jugadores con preferencia por juegos de habilidad o estrategia y aquellos asociados al azar puro.

Marco Teórico

En este marco se abordará cada uno de los constructos estudiados: las apuestas deportivas, la salud mental, la percepción y las apuestas deportivas y su influencia en la salud mental.

Salud Mental

Al hablar de salud mental, debemos determinar qué se entiende por salud. Principalmente y a nivel general, se comprende a la salud como el bienestar físico, psicológico y social. No alude a la mera ausencia de alteraciones y de enfermedades, sino que es un concepto favorable que incluye distintos niveles de vitalidad y una adecuada capacidad de adaptación y funcionamiento en la vida cotidiana. El cual va más allá de los esquemas biomédicos, ya que abarca la subjetividad y el comportamiento humano. Por lo que la salud es la capacidad de adaptación al medio y de funcionar en las mejores condiciones de este; por tanto, es un estado dinámico y un proceso cambiante (Mebarak, et al., 2009).

Continuando en esta línea, debemos remontarnos a la época preindustrial, donde Jervis (1975) menciona que se comprendía la locura, principalmente, por las interpretaciones mágico-religiosas, las cuales más tarde van a coexistir con el modelo médico. Así, como por la disposición comprensiva hacia quienes se encontraban en condiciones desfavorables o eran menos productivos, al referirnos a los problemas psiquiátricos en esas civilizaciones, se observa la existencia de un sistema de rituales de reclusión dirigidos a distintos individuos considerados fuera de la norma. Esto se debe a que, al no existir las mismas contradicciones sociales ni las exigencias impuestas por los peligros naturales en la lucha por la supervivencia, se desarrolla una problemática psicológica y psiquiátrica diferente a la presente en las culturas urbanas occidentales.

De esta manera, el estado encontró la manera de “desalojar” a estas personas que atentaban contra el orden y la estabilidad social y que no estaban preparadas para vivir en sociedad. Estos mismos, que eran categorizados como anormales debido a las características

que presentaban, fueron reclutados a lugares aislados (manicomios), a modo de tutela, siendo el estado quien internaba a las personas en hospitales psiquiátricos (Jervis, 1975).

Ya en los '80, la ideología científica y los avances médicos impulsaron una visión positivista en la psiquiatría, que dejó de concebir la enfermedad mental como una crisis humana para reducirla a un simple trastorno biológico. Mientras el “tratamiento moral” aún permitía cierta comprensión del sufrimiento psíquico como algo reeducable mediante la dignidad, el trabajo y las relaciones interpersonales, el modelo médico-positivista la interpretó como un mal funcionamiento del organismo, despojando al paciente de su dimensión humana y convirtiéndolo en objeto de observación y control (Jervis, 1975).

Bajo la perspectiva de la época de la Antigua Grecia, cabe destacar que la mente - denominada como alma o psique- era considerada una parte separada del cuerpo, en donde la mente podría influir en el cuerpo y viceversa. A partir de esto, los filósofos buscaron explicar las causas de las anomalías en ambas dimensiones dando lugar a las diferentes ramas del pensamiento sobre el comportamiento anormal.

Entre estas corrientes se encuentra, en primer lugar, la tradición sobrenatural, la cual atribuía estos comportamientos anormales a demonios o espíritus, o bien, a los astros y la luna. En segundo lugar, la tradición biológica refiere que los trastornos se daban por desequilibrios químicos. Y, por último, la tradición psicológica, que argumenta que la conducta anormal deriva de un desarrollo psicológico inadecuado y al contexto social (Mebarak et al., 2009).

Ahora bien, en la actualidad se consideran diversos criterios para determinar si un comportamiento es anormal o no. El primero de ellos es la infrecuencia estadística, la cual hace referencia a aquellas conductas que se desvían de los patrones habituales compartidos por la mayoría de las personas en un contexto determinado. Asimismo, la anormalidad se manifiesta cuando se transgreden las normas sociales y se genera incomodidad en el entorno, o bien, a través de la aflicción personal, vinculada a un malestar subjetivo y a un sufrimiento

emocional como, por ejemplo, la angustia. Por último, se encuentra la incapacidad o disfunción, descrita como la dificultad del sujeto para cumplir con objetivos significativos en sus diferentes ámbitos vitales a consecuencia de su estado psicológico o conductual. En contraposición, se considera saludable o normal a aquel individuo que muestra la capacidad de relacionarse con su entorno de manera flexible, productiva y adaptativa, manteniendo percepciones de sí mismo y de su contexto que resulten constructivas y promotoras de equilibrio (Mebarak et al., 2009).

Ya en el siglo XXI se conceptualiza a la salud mental con una mirada en el cual no se limita solamente a la ausencia de trastornos mentales, sino que es un proceso dinámico y complejo que cada persona vive de forma particular, con distintos niveles de malestar y angustia. Cuyos efectos pueden reflejarse de manera clínica como social. Dentro de este marco, las afecciones de salud mental incluyen tanto trastornos mentales y discapacidades psicosociales, como otros estados asociados a una elevada angustia, deterioro en el funcionamiento o riesgo de conductas autolesivas. Si bien quienes atraviesan estas condiciones tienden a presentar menor bienestar psicológico, no necesariamente ocurre así en todos los casos (OPS/OMS, 2026).

Por consiguiente, la OMS y la OPS (2026) definen a la salud mental como “un estado de bienestar mental que permite a las personas hacer frente a los momentos de estrés de la vida, desarrollar todas sus habilidades, aprender y trabajar adecuadamente y contribuir a la mejora de su comunidad”. El mismo constituye un componente esencial de la salud integral, ya que sostiene nuestras habilidades individuales y colectivas para tomar decisiones, vincularnos con otros y transformar el entorno en el que vivimos. Además, es un derecho humano básico y un pilar clave para el desarrollo personal, social y económico.

En relación con la salud mental, hay dos conceptos importantes a mencionar: el enfoque conductual-cognitivo y el enfoque socioeconómico. Comenzando con el enfoque conductual, en el '60 a raíz de que la salud pública comenzó a enfocarse en las

enfermedades crónicas, llevó a estudiar los comportamientos y estilos de vida que influían en la salud de las personas. Cabe mencionar que este modelo no tiene en cuenta los procesos mentales, por lo que, va a explicar que los estímulos del entorno son fundamentales en la explicación y modificación del comportamiento. El cual determina que, si se conoce aquellas leyes que guían a dicho comportamiento, la conducta puede moldearse. Por tanto, este modelo considera que la salud se asocia a hábitos saludables y conductas adaptativas. Siendo, los trastornos mentales, desajustes de hábitos, es decir respuestas indeseables. Por consiguiente, el enfoque cognitivo plantea que la mente se entiende en términos de procesos cognitivos (no observables) que determina la manera en cómo las personas piensan, sienten y se comportan. Significando que, el sujeto tiene la capacidad para adaptarse racionalmente a las demandas internas y externas. Y los trastornos se constituyen por configuraciones distorsionadas del pensamiento (distorsiones cognitivas), que conducen al sujeto a exteriorizar desajustes en su comportamiento y/o efectos emocionales (Restrepo y Jaramillo, 2012).

Ahora bien, desde el punto de vista socioeconómico, se analiza cómo las condiciones sociales y económicas interfieren en la salud mental, en el cual coexisten, a su vez, factores culturales y políticos. Desde esta perspectiva, la mente se entiende como una construcción dinámica que surge de la interacción social y de las condiciones en las que viven las personas. Por consiguiente, la salud mental se define en términos de derechos y desarrollo humano. Es decir que, el modelo plantea que no solo el estilo de vida del sujeto condiciona su vida, sino también el contexto social; por lo que, influye directamente su forma de pensar, sentir y actuar (Restrepo y Jaramillo, 2012).

Ansiedad

La ansiedad, es conceptualizada como un sistema complejo de respuestas tanto conductuales, fisiológicas, afectivas y cognitivas, lo que se llama “modo de amenaza” el cual

se activa ante situaciones anticipatorias, ya que se perciben como incontrolables, amenazando la vida del sujeto (Díaz Kuaik y De la Iglesia, 2019).

Este fenómeno, proviene del término *anxietas* el cual tiene como significado un estado de agitación, inquietud o preocupación (Díaz Kuaik y De la Iglesia, 2019). La ansiedad es multifacética, ya que se construye con elementos diversos del dominio fisiológico, cognitivo, conductual y afectivo del funcionamiento humano (Clark y Beck, 2012).

1. Las respuestas fisiológicas se dan de forma automáticas el cual ocurre en presencia de una amenaza o peligro y se consideran “respuestas defensivas” como los individuos el miedo. Esto conlleva a una activación autónoma donde prepara al individuo para afrontar el peligro, el proceso es conocido como “lucha o huida”. Y tiene como síntomas el aumento del ritmo cardiaco, respiración acelerada o entrecortada, presión en el pecho, sensación de asfixia, mareos, sudor, temblores, entre otros.

2. Las respuestas conductuales implican básicamente la conducta del abandono o de evitación, como también la búsqueda de seguridad. Y se manifiestan como: evitación de las situaciones de amenaza, huida, búsqueda de seguridad, inquietud, hiperventilación, quedarse paralizado, dificultad para hablar.

3. La interpretación cognitiva que permite el razonamiento lógico de nuestro estado interno como de ansiedad. Los pensamientos que surgen pueden ser miedo a perder el control, incapacidad para afrontarlos, miedo a morir, miedo a enloquecer, miedo a la valoración negativa de los demás, pensamientos o imágenes atemorizantes, estrechamiento de la atención, hipervigilancia a la amenaza, entre otras.

4. Por último, el dominio afectivo el cual surge de la activación simultanea de procesos cognitivos y fisiológicos, el mismo se configura como la experiencia propia de la ansiedad.

En este punto es crucial distinguir la ansiedad y el miedo. Se entiende a la ansiedad como una estructura patológica de miedo, definida por la asociación errónea de los estímulos amenazantes, una activación fisiológica ante situaciones inofensivas y un carácter desmedido que imposibilita que la respuesta sea adaptativa (Díaz Kuaik y De la Iglesia, 2019).

De esta manera, la ansiedad se caracteriza como una emoción orientada al futuro y tiene como característica la percepción de falta de control e incertidumbre frente a posibles sucesos amenazantes, distinguida por el cambio brusco de atención volcada hacia el foco de acontecimientos potencialmente peligrosos o mismo, hacia las propias reacciones emocionales ante dichos eventos (Clark y Beck, 2012).

Por otra parte, el miedo aparece como una reacción adaptativa sana ante situaciones amenazantes donde afecta a la integridad física y psíquica del sujeto. Es una alarma que advierte al individuo de una amenaza inminente real o imaginaria y una reacción defensiva. Es por esto, que se comprende al miedo como valoración básica del peligro que está presente en el núcleo de todos los trastornos de ansiedad. Y esta, por su parte, es un estado más duradero de la amenaza que implica otros factores cognitivos además del miedo, como el estímulo percibido, la incertidumbre, la falta de control, la indefensión y la incapacidad para obtener los resultados esperados (Clark y Beck, 2012).

De esta manera el Manual y Estadístico de los Trastornos Mentales (5ª ed.; DSM-5; Asociación Americana de Psiquiatría [APA], 2014) menciona que el Trastorno de Ansiedad se diferencia de la ansiedad o miedo normal en el punto de la persistencia y o por ser excesivos superando los periodos de desarrollo apropiados. Los sujetos con dichos trastornos, suelen magnificar el peligro en las situaciones temidas o que evitan.

Depresión

Desde el punto de vista del DSM (5ª ed. APA, 2014), la depresión es conceptualizada como “un estado de ánimo triste, vacío o irritabilidad, acompañado de cambios somáticos y cognitivos que afectan significativamente a la capacidad funcional del individuo”. Los

criterios diagnósticos del mismo son: cinco (o más) de los síntomas siguientes han estado presentes durante el mismo período de dos semanas y representan un cambio del funcionamiento previo; al menos uno de los síntomas es (1) estado de ánimo deprimido o (2) pérdida de interés o de placer. Los síntomas causan malestar clínicamente significativo o deterioro en lo social, laboral u otras áreas importantes del funcionamiento.

1. Estado de ánimo deprimido la mayor parte del día, casi todos los días, según se desprende de la información subjetiva.
2. Disminución importante del interés o el placer por todas o casi todas las actividades la mayor parte del día, casi todos los días
3. Pérdida importante de peso sin hacer dieta o aumento de peso; o disminución o aumento del apetito casi todos los días.
4. Insomnio o hipersomnia casi todos los días.
5. Agitación o retraso psicomotor casi todos los días.
6. Fatiga o pérdida de energía casi todos los días.
7. Sentimiento de inutilidad o culpabilidad excesiva o inapropiada (que puede ser delirante) casi todos los días (no simplemente el autorreproche o culpa por estar enfermo).
8. Disminución de la capacidad para pensar o concentrarse, o para tomar decisiones, casi todos los días.
9. Pensamientos de muerte recurrentes

Así también, se entiende a la depresión como una forma de alteración del ánimo, pérdida del interés o dificultad para experimentar placer en las actividades que anteriormente le complacía. Afecta a la memoria, la concentración, disminuye la libido y puede provocar anorexia o hiperfagia, entre otras (Retamal, 1998).

La depresión puede durar semanas o meses, suele ser crónica y recurrente. Altera tanto al cuerpo como a la mente, se caracteriza por la falta de interés e incapacidad para concentrarse en el trabajo. Afecta en la forma que come y duerme; influye en la autoestima y

en la manera que piensa. Dicha afección refiere a sentimientos de enojo, irritabilidad, tristeza, puede estar más nerviosos, sin ganas de comer y dormir mal. Por lo que, si estos síntomas duran unos días no constituye al Trastorno Depresivo Mayor sino, a un simple estado de tristeza. Pero, si se prolonga en el tiempo, entonces hablamos de la depresión propiamente dicha (TDM). Por tanto, la depresión es la intensificación persistente de los sentimientos habituales de tristeza (San Molina & Martí, 2010).

En el varón, esta alteración del estado de ánimo suele ser encubierta, ya que no comentan sus síntomas, lo que hace que sea más complicado diagnosticarla. El alcohol y las drogas son una forma de escape, al igual que el exceso de trabajo. En general, los síntomas del varón son de desesperanza o desamparo, y tienden a buscar menos ayuda que la mujer. Esta puede afectar a la salud física y tiene más probabilidad de morir por una enfermedad coronaria asociada a la depresión (San Molina & Martí, 2010).

A nivel mundial, el trastorno de depresión tiene una prevalencia del 8 al 25%, aunque solo la mitad recibe un tratamiento específico. En Colombia, la prevalencia en 1997 fue del 19% de para la población general, donde el género femenino se ve clínicamente más afectada en relación al género masculino (Vélez, et. Al., 2008). En España, el 15% de la población sufre algún cuadro depresivo, al menos una de cada tres personas es tratada y diagnosticada correctamente, esto se debe a que solo el 40-50% acude a consulta. Entre las depresiones, la mayoría son leves, pero una de cada veinte personas tendrá un episodio moderado o grave. La depresión grave afecta a un 3-4% de la población (San Molina & Martí, 2010).

Estrés

Dicho término refiere a la respuesta del ser humano ante situaciones amenazantes o de exigencia excesiva y puede estar al servicio de la supervivencia del sujeto y de la especie (Valdés y De Flores, 1985). Asimismo, si el estrés es breve, no hay problemas, porque luego el cuerpo entra en reposo, pero cuando este se prolonga en el tiempo, puede causar diferentes

afecciones. Los factores estresantes pueden darse a través de estímulos externos o mismos de estímulos internos y pueden ser intermitentes, breves o crónicos (Aguilar, 2017).

En este punto se diferencian dos tipos de estrés; por un lado, el eutrés, el cual se da gracias a las respuestas controladas y eficaces donde el sujeto tiene una mejor adaptación (Valdés y De Flores, 1985). Es decir, constituye una sensación de euforia vinculada, por ejemplo, a la práctica deportiva, por lo que se denomina “estrés bueno” (Aguilar, 2017). Por otro lado, hay respuestas inadecuadas de los individuos que, cuando se prolongan en el tiempo, producen un desequilibrio en el organismo y pueden desencadenar problemas de salud (Valdés y De Flores, 1985); por tanto, escapa del control del sujeto y aparece el “estrés malo” denominado distrés (Aguilar, 2017).

A nivel biológico, el eje hipotálamo-hipófisis-adrenal (HHA) es el encargado de la respuesta del estrés. Hay varias neuronas involucradas en la respuesta del estrés; dicho eje libera la neurohormona CRF (factor de liberación de ACTH o corticotrofina) al sistema porta que conecta el hipotálamo con la adenohipófisis, estimulando la liberación de la hormona ACTH. Este eje activa la formación de glucocorticoides, es decir, cortisol, el cual se comprende directamente con la respuesta de estrés. Por ende, este mecanismo es activado ante situaciones o estímulos considerados como estresantes (Valdés y De Flores, 1985).

El estrés entonces, no se manifiesta solamente por estímulos nocivos (por ejemplo de peligro), ya que es un componente normal en nuestras vidas, sino también se puede ser producido por acontecimientos agradables (cambiar de trabajo, mudarse de vivienda), todo dependiendo de la subjetividad del sujeto.

Asimismo, el estrés es una reacción de lucha o huida del organismo ante un estímulo percibido como amenazante. En este punto, la respuesta del individuo no solo dependerá de las características del estresor, sino de los recursos con los que cuente el sujeto para afrontarlo (Barrio et al., 2006).

Siendo así, se entiende al estrés como un estado psíquico que se caracteriza por una tensión nerviosa intensa y prolongada, asociada a un nivel de ansiedad elevado con modalidades de comportamientos condicionadas por variables psicológicas y sociales, y se manifiesta de diferentes maneras (Aguilar, 2017).

De esta manera, contamos con el estrés psicológico que es producto de estímulos emocionales como la pérdida del afecto, seguridad o acontecimientos que ponen en peligro tanto lo físico como lo moral. El estrés social que se relaciona con restricciones culturales, cambios de valores y migratorios. Por otro lado, el estrés económico aparece a partir de limitaciones económicas o desempleos. Así también, el estrés fisiológico; el mismo es causado por virus y bacterias. Y por último, se encuentra el estrés psicosocial, el cual refiere al modo en que la persona percibe el estímulo estresante, o la vulnerabilidad y capacidad que cuenta la persona para adaptarse o afrontar dichas situaciones (Aguilar, 2017).

Apuestas Deportivas

Con la llegada de internet en la década de 1990 surgieron los primeros juegos en línea. En sus inicios, se trataba de propuestas experimentales, con una oferta reducida de juegos y plataformas que contaban con interfaces básicas. Sin embargo, a medida que la tecnología fue avanzando, los juegos de azar en línea comenzaron a ofrecer experiencias cada vez más atractivas y realistas. En un primer momento predominaban los juegos tradicionales de casino —blackjack, la ruleta, el póker—; posteriormente se incorporaron las apuestas deportivas y juegos diseñados específicamente para el entorno digital (García-Castillo y Suriá, 2025).

Siendo así, es importante destacar que en la última década se ha producido un cambio significativo en la forma en que las personas realizan apuestas. Estas ya no se limitan a espacios físicos como los casinos, sino que se han trasladado al ámbito digital, especialmente a través de las apuestas online y, dentro de ellas, las apuestas deportivas. En este contexto, cualquier entorno —ya sea el trabajo, la práctica deportiva o una reunión con amigos— se

convierte en un espacio propicio para apostar de manera deportiva (Smith, 2020). Esta modalidad, caracterizada por la inmediatez y el acceso permanente a plataformas digitales, se ve favorecida por la facilidad de financiación y la posibilidad de apostar en tiempo real.

Si bien las apuestas no son algo novedoso, sino que existen desde hace tiempo, como se explica anteriormente. Luego de la pandemia de COVID-19, aparecieron diversas plataformas virtuales de juegos de azar y apuestas deportivas, las cuales facilitan la posibilidad de apostar dinero en un evento deportivo de cualquier parte del mundo. Tras la legalización de las plataformas online en 2022 gran parte de las provincias argentinas y la baja regularización de estos juegos permitió el acceso a cualquier persona. Pronto, la industria se encargó de realizar campañas promocionales a través del fútbol, siendo sponsors de los equipos más grandes. Por consiguiente, las campañas trascendieron hasta adentro de las canchas, a la televisión tradicional y hasta les ofrecen contratos a influencers, periodistas y streamers por una cantidad importante de dinero si promocionan estas casas de casino (Branz y Murz, 2024).

De acuerdo con el Informe de Juego y Sociedad elaborado por el Consejo Empresarial del Juego (CEJUEGO, 2025), se observa un descenso significativo en la edad de los jugadores, siendo los jóvenes de entre 18 y 35 años quienes más apuestan (33,9%). Asimismo, el estudio indica que el 84,3% de quienes realizan apuestas deportivas son hombres, frente a un 15,7% de mujeres. Estos datos reflejan una fuerte presencia juvenil y masculina en dicha práctica. Por lo tanto, la evidencia empírica señala que los jóvenes son más propensos a involucrarse en la problemática del juego; constituyen uno de los grupos más vulnerables, debido tanto a las características psicológicas propias de esta etapa del desarrollo como a las situaciones vitales que atraviesan. Esta vulnerabilidad se acentúa especialmente en el rango de 18 a 24 años, un período marcado por acontecimientos significativos como independizarse del hogar o mudarse, lo que implica mayor autonomía y libertad para adoptar determinados estilos de vida (García-Castillo y Suría, 2025).

Asimismo, un estudio en España encontró que hay una prevalencia al juego adolescente del 5,6%, constituyendo la más alta de Europa, donde este grupo es más vulnerable a desarrollar patologías (García, 2018).

Si bien las aplicaciones de juegos de azar no permiten que se registren adolescentes menores de 18 años, dicha población, utilizando la identidad de una persona adulta, puede acceder a cualquier contenido. Esto puede producir que estén más expuestos a desarrollar conductas adictivas gracias a la rápida incorporación en el mundo del juego de azar, la expansión de diferentes casas de apuestas y las publicidades de apuestas en eventos deportivos, que son transmitidos en directo. Siendo la población joven quienes experimentan un incremento en juego problemático. La constante exposición de anuncios hace que los adolescentes, quienes son los más vulnerables, ya que en este momento del ciclo vital es cuando se produce la construcción de identidad. Por tanto, pueden desarrollar esquemas erróneos sobre las apuestas, teniendo una visión positiva y sin riesgo a la hora de involucrarse en estas actividades; y esto se debe en consecuencia al mensaje de las casas de apuestas, siendo estas un elemento de diversión y recompensa económica (García, 2018).

En Argentina, las apuestas deportivas se consolidan como un fenómeno en continuo crecimiento, impulsado tanto por el alto consumo de eventos deportivos como por el fácil acceso a plataformas digitales y una regulación estatal considerada insuficiente. Estas plataformas resultan especialmente atractivas al prometer ganancias económicas basadas en el supuesto conocimiento deportivo del usuario (Branz y Murzi, 2024).

Sin embargo, persiste la creencia errónea de que quienes apuestan poseen habilidades o conocimientos que les permiten predecir resultados con mayor precisión. Tal como señalan Navas y Perales (2021), esta percepción se ve reforzada por la posibilidad de apostar en tiempo real y realizar combinaciones, lo que incrementa la ilusión de control. No obstante, los eventos deportivos son inherentemente inciertos y dependen de múltiples factores, por lo

que el azar desempeña un papel central que suele ser subestimado. En muchos casos, los aciertos se atribuyen a la propia habilidad, mientras que se minimiza la influencia de la probabilidad.

Por tanto, las apuestas deportivas pueden definirse como una práctica en la que la persona invierte una suma de dinero en una plataforma con la expectativa de obtener ganancias si el resultado es favorable, aun cuando este es incierto. Estas apuestas pueden realizarse en diversos contextos, como deportes, juegos de azar o incluso eventos culturales (Bahria y Cólera, 2024).

Las apuestas deportivas mantienen una relación estrecha y de dependencia con los deportes de competición, principalmente el fútbol. Dichas apuestas brindan a los espectadores experiencias más apasionantes por el simple hecho de apostar dinero por el resultado de un partido, lo que suele incrementar el interés en dicho deporte y, así, refuerza una pasión preestablecida. Por lo que las apuestas se convierten en una actividad de ocio muy popular (Pérez y Rodríguez, 2023).

Diversos estudios advierten que los jóvenes manifiestan problemáticas conductuales y emocionales vinculadas al inicio temprano en las apuestas en línea. El acceso sin restricciones las 24 horas, la recompensa inmediata y la sensación de control convierten a esta modalidad en un factor de riesgo significativo (Cuasnicu y Gómez, 2025). Por ende, los juegos de azar y las apuestas pueden desencadenar múltiples problemas de salud y sociales, tales como rupturas vinculares, violencia doméstica, trastornos mentales, dificultades financieras e incluso suicidio (OMS, 2024). Además, muchos jóvenes han crecido en contextos donde apostar se ha normalizado como una forma rápida y sencilla de obtener dinero (Cuasnicu y Gómez, 2025).

Desde una perspectiva conductual, las apuestas deportivas constituyen una fuente de refuerzo significativa debido a la posibilidad de obtener recompensas inmediatas. Este tipo de juego opera bajo un programa de razón variable, que favorece el mantenimiento y la

intensificación de la conducta. Más que la recompensa en sí, lo que refuerza la conducta es la expectativa de obtenerla. Este proceso se vincula con la liberación de dopamina asociada a la anticipación y a la incertidumbre propia de la apuesta. De este modo, la combinación de accesibilidad, inmediatez y mecanismos psicológicos de refuerzo contribuye a explicar el crecimiento sostenido de las apuestas deportivas y su impacto especialmente marcado en la población joven (Gómez, 2024-2025).

Un factor fundamental al hablar de las apuestas son los rasgos de personalidad del jugador. La presencia de malestar emocional, la dificultad para afrontar problemas, la autoestima baja, inconformidad con su vida actual, sensación de agobio. Las personas con rasgos depresivos, propensas al suicidio y/o que hayan sido víctimas de algún tipo de abuso, bajo rendimiento escolar, comportamientos impulsivos debido a la falta de tolerancia a la frustración, entre otras, son algunas de las cuestiones que producen que una persona evite dichos conflictos a través de las apuestas (Sevilla Muñoz, 2021).

La actividad de las apuestas ha crecido de forma exponencial debido al avance de la tecnología, permitiendo diversos cambios en la forma de apostar, donde las casas de apuestas permiten no solo apostar antes del evento deportivo, sino también en vivo. Es decir, que se puede apostar mientras está transcurriendo el evento, siendo posible gracias a la rápida transmisión de información del evento. Por lo que el formato en vivo ha impulsado significativamente el crecimiento de apuestas en los eventos; por tanto, una proporción creciente de apuestas se realiza durante el evento. Por ejemplo, Bet365 en Europa en 2015 informó que el 80% de sus ingresos provenían de apuestas in-play (Pérez y Rodríguez, 2023).

Percepciones

Merleau-Ponty (1957) menciona que en los objetos concluye nuestra percepción y este objeto, que previamente se constituye, se entiende como la causa de todas las experiencias que tuvimos o tendremos de él. Entonces, un mismo objeto lo podemos ver

desde distintas perspectivas, de arriba, de abajo, de derecha o izquierda, y, por lo tanto, el objeto no es ninguna de estas imágenes que observamos de él, sino que la estructura es la que hace posible todas estas perspectivas.

Para la psicología, la percepción se concibe como el proceso cognitivo de la conciencia que implica reconocer, interpretar y dar significado a los juicios de las sensaciones que provienen del entorno físico y social. Además, intervienen otros procesos psicológicos, como el aprendizaje, la memoria y la simbolización. Esta elaboración de juicios, algunos psicólogos y filósofos la consideran como un elemento central al hablar de percepción. Sin embargo, este no es un proceso lineal, sino que intervienen varios mecanismos que se encuentran en interacción constante; así, el rol que cumplen tanto el sujeto como la sociedad es un rol activo a la hora de elaborar la percepción de cada grupo social (Vargas Melgarejo, 1994).

Continuando con la teoría de la Gestalt, Oviedo (2004) plantea que la percepción representa el proceso esencial de la actividad mental, y no una mera consecuencia cerebral de los estados sensoriales; por lo tanto, el resto de las actividades psicológicas (la memoria, el aprendizaje, el pensamiento, etc.) requiere del correcto rendimiento del proceso de organización perceptual. Siendo así, la percepción se considera como un estado subjetivo, por el cual se lleva a cabo la abstracción del mundo externo y de acontecimientos relevantes. Es decir, que la percepción se entiende como un proceso mediante el cual se extrae y selecciona la información más importante, con el propósito de producir un estado de claridad y conciencia que facilite actuar de manera racional y coherente en relación con el entorno. Por tanto, es la encargada de ajustar y adaptar la sensorialidad.

La escuela Gestalt realiza aportes que permiten comprender la mente y son sumamente relevantes e influyentes dentro del campo de la psicología. Dentro de sus contribuciones, se destacan los principios gestálticos, los cuales describen distintos

mecanismos mediante los cuales la conciencia organiza la experiencia. Siendo estos (Forigua, 2018):

- La similitud: él mismo afirma que los estímulos que se parecen entre sí tienden a agruparse, ya sea porque se parecen en su color o forma.
- La proximidad explica que los elementos que están próximos entre sí tienden a percibirse como unidades, por ejemplo, la agrupación de sonidos, que, gracias a la proximidad, conforma melodías.
- El cierre: tendemos a percibir totalidades, a pesar de que falten fragmentos.
- Destino común: percibimos como un mismo objeto a diferentes elementos que se mueven en la misma dirección. Por ejemplo, un auto visto del lado lateral, donde observamos ventanas, puertas, llantas, etc., las observamos de manera unificada.
- Luego se encuentra la buena continuación, que permite experimentar continuidad entre los objetos; dan la impresión de que es un mismo objeto, a pesar de que estén separados o cortados.
- La pregnanz, dicho principio, tiende a percibir a primera vista las configuraciones u organizaciones más simples, o mismo las que presentan simetría y armonía.
- Y por último, la simetría, que refiere a que agrupamos aquellos elementos que mantienen simetría entre sus partes.

Por consiguiente, la percepción no es solo un mero impacto sobre los sentidos. Sino que cuando percibimos, tomamos una parte del mundo, por lo que ponemos foco en un objeto, apropiándonos de él. Sin embargo, para que esto sea considerado una percepción, requiere afinar ciertas capacidades que la producen he aquí el término percepción sensible, que se determina fundamental en la experiencia, ya que, a través de ella, un objeto se hace presente y se sitúa en nuestro entorno. Y, en sentido contrario, un pensamiento se arraiga en la realidad y establece su referencia. En este sentido, la percepción como mecanismo tiene la

capacidad de ajustarse la cual va estableciendo con mayor exactitud los objetos (Sánchez, 2015).

Desde el punto de vista de la psicología moderna, la percepción es un proceso que involucra varias etapas, que dan lugar a la compleja experiencia consciente que poseemos de la realidad, que resultan útiles para responder, desde una perspectiva adaptativa, frente a las demandas del entorno, preservando a la especie (Forigua, 2018).

Por ende, la percepción hace posible que nuestra vivencia consciente adquiera orden y significado. A través de ella captamos la complejidad del entorno, el cual presenta regularidades e indicios de su estructura. Sin embargo, nuestra experiencia también aporta sentido a lo que experimentamos y nos conduce, de forma dinámica y productiva, a pensar una posible organización de los objetos y de las relaciones entre los sujetos (Forigua, 2018).

Salud Mental y Apuestas Deportivas

La evidencia científica señala que los jóvenes constituyen un grupo especialmente vulnerable frente a las apuestas, ya que presentan mayor riesgo de desarrollar consecuencias negativas a largo plazo en su salud mental y en su vida social. En este sentido, el recurso al juego suele estar estrechamente vinculado a estados emocionales adversos, como la ansiedad y la depresión, dado que muchos jóvenes lo utilizan como una estrategia para afrontar dichos malestares. No obstante, esta forma de afrontamiento puede derivar en patrones compulsivos que terminan intensificando la sintomatología ansiosa (Gonzales, 2024).

En consonancia con ello, García-Castillo y Suriá (2025) advierten que el abuso de las apuestas online impacta significativamente en la salud mental, particularmente en estudiantes universitarios, quienes muestran mayor probabilidad de presentar ansiedad, depresión y otros trastornos del estado de ánimo. Los autores explican que la posibilidad de perder dinero en lapsos breves y el consecuente endeudamiento generan elevados niveles de estrés que agravan el malestar psicológico. Asimismo, señalan que el tiempo excesivo dedicado a estas actividades favorece el aislamiento social, el bajo rendimiento académico, la disminución de

horas de sueño, la falta de concentración, el ausentismo y un mayor consumo de sustancias, lo que evidencia un deterioro tanto individual como social.

Desde una perspectiva cognitiva, la presencia de una “falsa sensación de control”, caracterizada por la creencia errónea de que es posible recuperar el dinero perdido si se continúa apostando. Esta distorsión cognitiva refuerza la conducta de juego y suele desencadenar sentimientos de culpa, ansiedad y aislamiento cuando las pérdidas se acumulan (García Salazar et al., 2025). A nivel neurobiológico, el juego patológico implica la activación del sistema de recompensa cerebral y el aumento de dopamina en el sistema nervioso central, mecanismo similar al observado en el consumo de sustancias, lo que fortalece la conducta y mantiene la percepción ilusoria de control (Frauca, 2021). Además, Iglesias (2024) agrega que el juego patológico se asocia con una preocupación persistente que genera alteraciones significativas en la vida social y laboral del individuo.

En términos conceptuales, el juego recurrente comparte características centrales con las adicciones a sustancias, tales como la pérdida de control, la tolerancia, la dependencia y el síndrome de abstinencia, destacando que el avance de las tecnologías y las redes sociales ha intensificado este tipo de adicciones conductuales (Estévez, 2019). En la misma línea, Changotasig y Cueva (2024) subrayan que, aunque el juego puede iniciarse como una actividad recreativa, cuando involucra apuestas económicas, puede transformarse en un comportamiento patológico marcado por la búsqueda constante de gratificación inmediata y la priorización del juego por encima de otras áreas vitales.

Desde el plano diagnóstico, el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) (APA, 2014) define el juego patológico como un patrón persistente y recurrente que provoca deterioro o malestar clínicamente significativo. Entre sus criterios se incluyen la necesidad de apostar cantidades cada vez mayores para alcanzar la excitación deseada, los intentos reiterados e infructuosos por controlar o abandonar el juego, la

preocupación constante por las apuestas y el uso del juego como respuesta a estados emocionales negativos como la ansiedad, la culpa o la depresión.

En cuanto a su prevalencia, el 4,7% de la población estudiada en distintos países presenta juego problemático. También señalan que a menudo hay comorbilidad con otras enfermedades mentales presentes simultáneamente, siendo la ansiedad la más común, seguida de la depresión, el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), la fobia social y los síntomas obsesivo-compulsivos. Asimismo, el juego problemático puede vincularse con otras conductas adictivas, como el consumo de sustancias, tabaco y alcohol (Columb et al., 2022).

En conjunto, los aportes de los distintos autores permiten comprender que las apuestas deportivas, especialmente en entornos digitales, pueden trascender su carácter recreativo y convertirse en un trastorno conductual complejo, con implicancias psicológicas, sociales y académicas significativas.

Las apuestas deportivas presentan, asimismo, ciertos riesgos tanto para la sociedad como para el deporte en sí. Dichos riesgos en la sociedad pueden hacer que los consumidores de apuestas desarrollen problemas de juego y preocupaciones sociales.

También puede presentarse problemáticas que exceden a la pérdida económica, como delincuencia, disminución en el rendimiento laboral y dificultades en el ámbito social. Además, el deporte en sí corre el riesgo de que los individuos, dentro o fuera del deporte, intenten manipular los resultados de los eventos deportivos. Debido a esta característica que tienen este tipo de apuestas, que son en vivo (Pérez y Rodríguez, 2023).

Hoy la forma de observar y relacionarse con un partido de fútbol se ha transformado; se introduce un elemento crucial como lo es el cálculo, puesto que apunta a un beneficio personal. A raíz de la legalización de las plataformas para apuestas en línea, las mismas acarrearán un problema que genera a políticos, psicólogos y

educadores una preocupación en relación con el consumo problemático de las anteriormente mencionadas plataformas virtuales. El mismo es abordado desde la perspectiva de la salud mental, ya que afecta a los jóvenes. De igual modo, dentro del ámbito del deporte también existe esta problemática, donde hay sospechas de futbolistas sobornados y partidos arreglados, siendo los primeros en generar efectos negativos debido al avance de las apuestas deportivas (Branz y Murz, 2024).

Las apuestas deportivas, como venimos mencionando, pueden generar diversos efectos significativos que son preocupantes en la salud mental de las personas que apuestan. Además de la pérdida de dinero, la dinámica de las apuestas deportivas causa una relación de dependencia tanto emocional como psicológica, debido a las expectativas de ganancias rápidas y la frustración de cada pérdida. Esto puede generar ansiedad, agotamiento emocional y dificultad en la estabilidad psicológica. Una problemática que va de la mano es la exposición constante a la publicidad y al libre acceso de las plataformas digitales, ya que incrementan este problema, siendo los jóvenes y las personas con vulnerabilidad económica quienes corren el mayor riesgo (De Souza et al., 2025).

Locus de Control

El concepto fue desarrollado por Rotter en la Teoría del Aprendizaje (Marrugo, 2011) y alude a que el locus de control se da en relación con el nivel en el cual una persona cree tener control de los acontecimientos que pasan en su vida. Asimismo, describe el concepto de control interno y externo; siendo el primero cuando el sujeto percibe que un evento determinado es contingente con su propia conducta, se lo describe como una creencia de control interno. Sin embargo, cuando el sujeto interpreta que un refuerzo no es una consecuencia de su conducta, o sea que depende de factores como la suerte, el azar o distintas circunstancias, se lo comprende como control externo. Por lo que hace referencia a la manera en que los sujetos le dan sentido a sus éxitos y fracasos.

El mismo autor explica que, el ser humano mantiene una potencial conducta a través de cuatro aspectos: las expectativas refieren a la creencia que tiene un sujeto acerca de la probabilidad de que un reforzamiento ocurra como consecuencia de su propia conducta. Luego, los refuerzos, que son los resultados de la conducta, y dependiendo de la historia del reforzamiento del sujeto, dichos resultados pueden atribuirse a factores externos fuera del control del sujeto. Además, están las situaciones psicológicas, que aluden a la forma en que los sujetos perciben y valoran cierta situación; se relacionan entonces con el valor que les adjudican a las experiencias vividas. Por último, el valor adjudicado a los refuerzos refiere a la importancia que se le otorga a un refuerzo en relación con los refuerzos potenciales (Marrugo, 2011).

Por otro lado, Weider (Marrugo, 2011) explica la motivación y la emoción y el papel fundamental que juega el concepto de control en las acciones interpersonales. Menciona que, si la persona cree que tiene control sobre los eventos del futuro, trata de ejercer el control en relación de obtener resultados positivos a pesar de que este sea posible o no. Entonces, la percepción de tener cierto control; el sujeto intenta lograrlo porque interpreta que depende de su habilidad para conseguirlo.

Asimismo, Visdómine-Lozano y Luciano (2006) mencionan el concepto de atribuciones, comprenden a este como procesos mediante los cuales los sujetos tienden a interpretar las consecuencias de un acontecimiento. Estas interpretaciones influyen en la conducta, ya que explican las razones de la propia conducta. A partir de esto, los sujetos sus conductas futuras, como sus expectativas y valoraciones, con el fin de adaptarse ante las situaciones o demandas futuras.

De esta manera, investigaciones destacan que el locus de control puede estar influenciado por factores contextuales y no una mera variable o característica. Por tanto, las personas pueden mantener una orientación hacia la externalidad en los deportes y una internalidad en las relaciones. Esto puede atribuirse a experiencias de la niñez, donde surge la

percepción de control para luego ser reforzada por vivencias consecuentes que anclan dicha percepción (Mayora-Pernía, 2015).

Ahora bien, teniendo en cuenta que los sujetos que apuestan mantienen una ilusión de control en relación con las apuestas, esto se ve estrechamente ligado al locus de control. Donde a simple vista puede que se identifique con un locus interno. Pero se ha evidenciado, que esto no es así, ya que las personas inmersas en este mundo de las apuestas tienden a reflejar un locus de control externo, donde se evidencia el grado en que los sujetos perciben que los eventos de su vida, en este caso los resultados de las apuestas deportivas están bajo el control de acontecimientos externos como lo son el azar y/o destino (Téllez, 2025).

Por consiguiente, Gonzalez-Garcia, et al. (2017) mencionan que las personas con un locus de control externo se destacan por tener niveles altos de agresividad, más ansiedad competitiva y mayores problemas de atención y concentración.

Las personas que apuestan tienden a interpretar, de manera errónea, el concepto de aleatoriedad al considerar a los juegos de azar como juegos de habilidad. Por lo que, se evidencia, desde la teoría del aprendizaje operante, que la experiencia de perder en más oportunidades con relación a las veces que ganan refuerza la creencia de que los resultados dependen principalmente de factores externos que están fuera de su control (locus de control externo). Y a su vez, las ganancias casuales refuerzan la creencia de que poseen la capacidad de controlar dichos resultados (locus de control interno) (Mayer de Stadelhofen et al. 2009).

Método

Diseño

El presente trabajo tendrá como enfoque la metodología cualitativa, con un diseño de teoría fundamentada, el cual permite generar categorías de análisis que responden al mismo fenómeno. Busca generar teoría a partir de datos empíricos; se caracteriza por un proceso iterativo donde la recolección y análisis de datos se entrelazan para dar lugar a conceptos, categorías y relaciones (Sampieri et al., 2014). En el mismo sentido, se buscará entender las

percepciones que tienen los jóvenes acerca de los efectos de la salud mental en relación con las apuestas deportivas.

Temporalidad

El presente estudio tiene como diseño una temporalidad transversal; se caracteriza por recolectar datos en un momento único y tiempo determinado. Su finalidad consiste en describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento oportuno. Dicha investigación permite incluir diversos grupos o subgrupos de personas, objetos o indicadores, así también, distintas comunidades, acontecimientos o situaciones (Sampieri et al., 2014)

Alcance

Mantiene un diseño transversal exploratorio, ya que el objetivo es conocer una variable, o un conjunto de variables, ya sea una comunidad, un contexto, un evento o situación. determinada. Se basa en explorar un momento específico y suele emplearse en problemáticas nuevas o poco estudiadas (Sampieri et al., 2014).

Muestra

La muestra se compone de 12 jóvenes de 18 a 29 años del área metropolitana de Buenos Aires, que mantienen una participación de al menos desde hace un año con una frecuencia de apuestas deportivas mínima cada 30 días. Además, se tuvo en cuenta las condiciones de convivencia. Se utilizó un muestreo no probabilístico, la característica de esta es que el tipo de selección es arbitrarias e informal y parten de supuestos generales sobre la forma en que se distribuyen las variables de la población estudiada. Por tanto, los sujetos que se estudian se seleccionan de forma casual o se buscan características específicas (Pimienta Lastra, 2000).

Criterios de inclusión y exclusión

Sobre los criterios de exclusión:

- Lo integran las personas menores de 18 años y mayores de 29 años,.
- Personas que no residen en el Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA).

- Personas que no realicen apuestas deportivas o cuya participación sea inferior a un año.
- Personas que no realicen apuestas deportivas con una frecuencia mínima de una vez al mes (o el criterio de frecuencia que finalmente establezca la investigación).
- Personas que no acepten participar voluntariamente en el estudio o que no firmen el consentimiento informado.
- Entrevistas incompletas o en las que no sea posible obtener información suficiente para responder a los objetivos de la investigación.

Técnica de Recolección de Datos e Instrumentos

En el presente trabajo se utilizó como técnica de recolección de datos las entrevistas semiestructuradas, ya que son flexibles y permiten formular preguntas sin un orden específico, adecuándose en base a los participantes; de esta manera, la forma del lenguaje también se adapta en relación con el entrevistado. Dicha herramienta permitió llevar a cabo una guía de preguntas preestablecidas; asimismo, concede ir agregando preguntas en función de la entrevista (Sampieri et al., 2014).

La guía de la entrevista fue elaborada para la presente investigación, contemplando preguntas orientadas a explorar las motivaciones, experiencias subjetivas y repercusiones percibidas sobre las apuestas deportivas. El instrumento completo se presenta en el Anexo A.

Procedimiento

En un principio, se estableció contacto con distintos varones que apuestan deportivamente al menos hace 1 año de forma cotidiana. La entrevista se acordó individualmente con cada sujeto; si fue de forma presencial, el lugar, el día y la hora del encuentro, y si fue virtual (videollamada), el horario y día para realizarla. De igual manera, se les comentó el objetivo del trabajo y se les pidió, luego de leer el consentimiento informado y si están de acuerdo, que lo firmen. A continuación, se le administró la entrevista semiestructurada para recolectar los datos necesarios para la investigación.

Resultados

En esta sección se exponen los resultados de la investigación realizada, detallando la información recopilada a través de las entrevistas. A continuación, se presentan los datos relevados sobre cada sujeto propuesto y un análisis detallado de los hallazgos obtenidos.

Datos Sociodemográficos

Con el propósito de contextualizar las características de los participantes, se elaboró una ficha sociodemográfica diseñada específicamente para esta investigación. Esta permitió revelar información sobre la edad, el nivel educativo, la ocupación, el lugar de residencia y las características vinculadas a la práctica de las apuestas deportivas. Los datos obtenidos se utilizaron exclusivamente para describir la muestra y facilitar la interpretación de los resultados, sin contribuir variables de análisis.

Personas	Sexo	Edad	Lugar de residencia	Ocupación	Con quien vive
P1	Masculino	28 años	La Matanza	Trabaja como Analista contable Estudia de lo mismo	Con sus padres
P2	Masculino	21 años	La Matanza	Trabaja en comercio	Con sus padres
P3	Masculino	20 años	CABA	Estudia contador publico	Con sus padres
P4	Masculino	24 años	La Matanza	Trabaja en una logística en deposito	Con sus padres
P5	Masculino	25 años	La Matanza	Trabaja como administrativo	Con sus padres
P6	Masculino	27 años	La Matanza	Trabaja en mercado libre, turno noche	Con sus padres

P7	Masculino	28 años	La Matanza	Trabaja en comercio	Con sus padres
P8	Masculino	27 años	La Matanza	Trabaja como analista en marketing	Con su pareja
P9	Masculino	29 años	La Matanza	Trabaja en sistema	Solo
P10	Masculino	26 años	La Matanza	trabaja en almacén de suelas	Con sus padres
P11	Masculino	26 años	La Matanza	Trabaja en una fábrica de industria alimentaria	Con sus padres
P12	Masculino	19 años	La Matanza	Trabaja en una fabrica	Con sus padres

Fuente: elaboración propia.

Motivaciones de Inicio y sostenimiento de la Práctica

En este marco se les preguntó a los participantes acerca del motivo por el cual los llevó a introducirse en las apuestas deportivas y las razones por las cuales continúan realizándolas hoy en día.

Los resultados que se obtuvieron son que, en su totalidad, comenzaron a apostar gracias a la influencia de sus grupos de pares, ya sea por comentarios en base a sus experiencias o mediante la participación en conjunto en apuestas; todos expresan: “Empecé a apostar con amigos”. Siendo así, la curiosidad y la diversión fueron factores claves a la hora de iniciar esta práctica, mencionan p1, p2, p3, p5, p7, p9 y p11: “Empecé con amigos, me parece divertido” y p6 y p8: “Empecé con amigos, por curiosidad”. La minoría comenzó apostando por una recompensa económica, p10 y p12: “Empecé con amigos, para ganar algo de plata”.

En la actualidad, los participantes señalaron que apuestan, en un principio, porque les divierte y representan una actividad de ocio. Asimismo, manifiestan que, además, gracias a esta práctica de ocio puede obtener un ingreso económico adicional, solo dos de ellos sostienen que “apuesto para hacer una diferencia económica”.

En relación con esto, mencionan, en su mayoría, que “me gusta el fútbol y que apostar agrega más emoción y adrenalina a los partidos”; inclusive, destacan que esta práctica les potencia el hecho de “consumir diversos eventos deportivos, los cuales no están acostumbrados a ver”.

Frecuencia y Disparadores

En este subapartado se les preguntó con relación a la frecuencia con la cual realizan apuestas deportivas, así como las situaciones que actúan como disparadoras del deseo de apostar.

Conforme a la frecuencia, los entrevistados p4, p7, p8 y p9 manifestaron realizar apuestas una vez por semana; p2, p3, p5, p10 y p11 indicaron hacerlo entre dos y tres veces a la semana, mientras que p1, p6, p12 señalaron realizarlas diariamente. Siendo esta práctica sostenida desde hace mínimo un año, algunos destacan que hace más.

Con respecto a las situaciones disparadoras, comentan p1, p2, p3, p4, p7, p12 que realizan apuestas deportivas ante “partidos importantes”. Si bien existen temporadas de mayor actividad deportiva, depende de las ligas, los países donde se desarrollan los encuentros y las disciplinas sobre las que apuesten.

Por otra parte, el aburrimiento fue identificado como un notable impulsor y un facilitador para estas prácticas. Del mismo modo, las reuniones con amigos y el consumo de alcohol surgen como un componente que incrementa el deseo de apostar.

A su vez, los entrevistados destacaron que la influencia no solo ocurre en un contexto social presencial, sino mediante grupos de WhatsApp destinados únicamente a la práctica de apuestas deportivas. En dicho grupo, intercambian pronósticos, estadísticas y estrategia de apuestas; de hecho, un participante comenta que “pasan el enlace por el grupo, entro y elijo el monto el cual quiero apostar, no busco ninguna estadística, así de fácil”. Otro factor fundamental es que el simple conocimiento de que se va a disputar cierto partido es suficiente para activar el deseo de apostar.

A su vez, otra situación disparadora va a depender de si pierde o gana la apuesta, y si gana, de qué manera lo hace y cuánto hayan ganado. Por ende, si pierden las apuestas, la mayoría (p2, p3, p4, p5, p6, p7, p8, p11 y p12) comentan que no mantienen ganas de apostar, pero advierten que el mayor factor por el cual no lo hacen es por el dinero mismo. Asimismo, dos entrevistados destacan que, al perder, quieren seguir apostando para recuperar lo perdido, pero justamente a veces no lo hacen debido a la influencia de lo económico. De esta manera y aunque no lo hacen en el momento, al otro día o a los dos días vuelven a realizar apuestas deportivas. Un participante comenta que tiene que “volver con más plata y más conocimiento”. Otro, menciona que el hecho de “perder seguido le saca las ganas de apostar”.

Ahora bien, si ganan, la mayoría refieren querer apostar al instante; solo p3 y p5 mencionan que no les genera ganas de apostar. Siendo así, quienes desean volver a apostar, tienen en cuenta el dinero que disponen para volver a hacerlo o por lo que les provocó emocionalmente el partido. El entrevistado p3, en particular, argumenta que, si gana en el último minuto, le produce tal malestar que no le da ganas de apostar porque no quiere volver a pasar por lo mismo: “No quiero pasar por los sentimientos de desesperación y ansiedad otra vez”. Sin embargo, vuelven a apostar luego de unos días.

Vivencias y repercusiones asociadas a las apuestas deportivas

Las preguntas que se realizaron en este apartado hacen referencia a cómo se sienten ellos al momento de apostar, antes, durante y luego de realizarlas. En este punto, el fin era que pudieran dar cuenta de lo que les sucedía en el cuerpo y mente. Para ello, se explicarán en tres subapartados.

Emociones Previas

En relación con las experiencias previas a las apuestas, siete de los participantes momentan “me siento ansioso” como sintomatología predominante. Si bien algunos participantes revelan que experimentan ansiedad a lo largo de todo el proceso de apuestas; es en la etapa previa donde más se repite esta sintomatología.

En este sentido, los entrevistados refieren una gran expectativa relacionada con la posibilidad de apostar “pienso en la posibilidad de ganar”, así como el deseo de que empiece el partido “me siento ansioso con ganas de que empiece el partido” y, ciertos entrevistados, se imaginan ya ganada la apuesta. Inclusive, los entrevistados señalan que, aun sabiendo que van a perder, sostienen la “ilusión” de ganar: “se que voy a perder, pero igual tengo la ilusión de ganar”.

Una conducta que sucede todo el tiempo es el hecho de la verificación constante de la aplicación, todos comentaron: “entro cada cinco minutos”, con el objetivo de observar el desarrollo de la apuesta. Dicha acción es realizada mientras miran los partidos en vivo.

Asimismo, los nervios, la respuesta fisiológica asociada a la adrenalina, los pensamientos recurrentes sobre las estrategias de apuestas y la disponibilidad de dinero son otras de las manifestaciones que surgen sobre las sintomatologías: “me genera adrenalina” “estoy nervioso por el comienzo del partido”.

Sin embargo, se destacan otros discursos que se contraponen con lo anterior mencionado; en particular, un entrevistado refiere sentirse tranquilo antes de apostar, mientras que otro señala no sentir responsabilidad por el resultado en este período.

Emociones Durante

En relación con las emociones identificadas por los participantes durante el transcurso de la apuesta, es decir, una vez iniciado el evento deportivo, la sintomatología ansiosa se presenta como el estado predominante todos comentan: “me siento ansioso, ahora mas que ante” . Asimismo, la adrenalina como respuesta fisiológica es otra de la sintomatología que manifiestan los entrevistados “siento mucha adrenalina”.

Por su parte, el enojo aparece como respuesta de uno de los participantes cuando el resultado del evento no se está dando en base a lo esperado o lo que las estadísticas sugieren como “seguro de que suceda”.

Por otra parte, la desesperación, la intriga y, en un caso específico, la sensación de alivio debido al hecho de haber concretado la apuesta emerge como relato de algunos participantes. Comentan: “siento intriga de lo que pasará” “me desespera que no pase lo que aposte” “me alivia el hecho de ya haber hecho la apuesta”.

En esta instancia, es cuando se observa que los participantes están más expectantes a los resultados de la aplicación, por lo que la atención está dirigida a verificar la aplicación en cada momento posible para chequear cómo va la apuesta realizada.

Emociones Posteriores

Con respecto a las emociones plasmadas a la posterioridad de la apuesta, es decir, una vez finalizado el evento deportivo, se observan diferencias significativas según el resultado del evento.

Cuando el desenlace es favorable, se repiten sensaciones como el entusiasmo, la euforia, la excitación. Los participantes describen estados de alegría, satisfacción y una percepción de éxito personal, llegando incluso a referir sentirse gloriosos y una ambición por continuar apostando. Asimismo, un entrevistado comenta que, si gana a último minuto, le produce ansiedad y desesperación.

En contraposición, cuando el resultado es desfavorable, se preguntan y se fijan qué es lo que hicieron mal para luego apostar de una manera diferente para poder ganar. Además, depende de la forma en la que pierden; les afecta de diferente manera. Si la apuesta no se concreta por un margen mínimo, predominan emociones como enojo y tristeza y la frustración. Siendo así, la cercanía de la victoria intensifica el malestar. En cambio, cuando pierden por un rango más amplio, expresan lamentar la ganancia no obtenida como principal problema.

Así como también, el hecho de perder el dinero apostado les genera un sentimiento de que pudieron haberlo invertido en otra cosa y que es “tiempo perdido”; en este punto surge la decepción como respuesta.

A otros participantes no les afecta el hecho de perder, ya que el dinero apostado estaba destinado a eso y no les influye ni en ese sentido, ni emocionalmente; solo revisan en qué se equivocaron.

Repercusiones Vinculares

En cuanto a las repercusiones vinculares, los relatos que verbalizan, si bien varios de los entrevistados minimizan el impacto interpersonal de las apuestas, se evidencian indicadores que permiten identificar conflictos en sus vínculos cercanos.

Una conducta que aparece es ocultar dicha práctica frente a familiares o pareja. Muchos comentan evitar compartir la frecuencia real en la cual realizan apuestas deportivas y así, las realizan a escondidas para prevenir conflictos, cuestionamientos o desaprobación.

Respecto al grupo de pares, se observan dos respuestas. Por un lado, dichos vínculos funcionan como facilitadores de la práctica, promoviendo la participación en las apuestas deportivas. Pero, por otra parte, algunos entrevistados refieren recibir advertencias por parte de los mismos pares, siendo estos mismos los que se preocupan si es algo riesgoso para el individuo.

Repercusiones cognitivas y emocionales.

En relación con este subapartado, los relatos permiten identificar que las apuestas deportivas generan diversas consecuencias, tanto emocionales como cognitivas, en los participantes. En primera instancia, la ansiedad emerge como la sintomatología más recurrente, manifestándose no solo de manera anticipatoria, sino también, durante el evento deportivo y, en algunos casos, hasta luego del evento. Dicha sintomatología se refleja con relación a la incertidumbre respecto del resultado, a la expectativa de ganancia y el chequeo constante de la aplicación. Todos los participantes manifestaron “me genera ansiedad apostar, entro todo el tiempo a la aplicación”.

Asimismo, varios entrevistados describen pensar en las apuestas incluso luego de finalizado el evento, especialmente cuando el resultado es desfavorable. Esta rumiación

persistente está centrada en revisar errores, replantear estrategias y evaluar aquellos que podrían hacerse de otra manera.

Por otra parte, las pérdidas suelen generar respuestas emocionales negativas como la frustración, el enojo, la tristeza y la decepción. Tal como mencionamos en un apartado más arriba, estas emociones tienden a intensificarse cuando la apuesta se pierde por un margen mínimo, lo que configura la percepción de cercanía con la ganancia no obtenida. Siendo así, el dinero perdido ocasiona un malestar, resignificando esa pérdida como un recurso que podría haberse destinado a otros fines.

Los relatos sugieren que las apuestas deportivas ocupan un lugar recreativo en la vida cotidiana de algunos participantes, quienes las describen como una forma de entretenimiento, de ocupar tiempos de espera y, en determinadas ocasiones, de afrontar estados de ansiedad o aburrimiento. Un participante en particular comenta que, cuando esta por salir a algún lado y ya está listo pero falta para irse, calma la ansiedad apostando algo y que “se pasa mas rápido el tiempo”.

Finalmente, se identifica un efecto negativo en el funcionamiento cotidiano, más específicamente, dificultades atencionales, procrastinar las actividades laborales y académicas. En este sentido, algunos participantes manifestaron que en horario laboral, dejan de hacer sus tareas para prestar atención a las apuestas hechas o próximas a realizar. Asimismo, un participante (trabaja de forma remota), posterga sus entregas de trabajo y académicas por este motivo.

Conductas asociadas.

Algunos participantes que consumen tabaco expresaron que, cuando apuestan, les incrementa el deseo de fumar, así como también el hecho de consumir alcohol incrementa el deseo de apostar. Por ejemplo: p1 y p2 “cuando tomo alcohol tengo mas ganas de apostar” y p1, p2 “fumo mucho más cuando apostado”

Percepción de Control y regulación de la conducta

Finalmente, en dicho apartado se investiga la percepción que tienen los participantes sobre la dificultad para abandonar la práctica de apuestas. La cual aparece como una dimensión ambivalente.

Los participantes p2, p3, p4, p7, p8, p10 y p11 mencionan creer que podrían abandonar la práctica sin dificultad. Entre las estrategias para lograrlo se encuentran el cierre de aplicaciones, la desinstalación de estas y la autoexclusión de las plataformas. En este sentido, predomina el discurso de poder lograrlo voluntariamente, sosteniendo que el dejar de apostar es principalmente una decisión personal.

Sin embargo, aun reconociendo los mecanismos para cesar la práctica, expresan dificultades para sostener la decisión en el tiempo. Un caso específico de un p11, quien refiere que, al haberse autoexcluido de la aplicación, emigró a otra, continuando con dicha práctica. Del mismo modo, p1, p5, p6, p9 y p12 reconocen que, aunque consideren posible dejar de apostar, les resultaría difícil debido a que esta práctica está arraigada en su cotidianeidad.

Discusión

En este apartado comenzaremos con el análisis y discusión en base a los resultados obtenidos y los antecedentes anteriormente recolectados.

En relación con los factores que incidieron en comenzar a apostar de manera deportiva, se encuentran, como principales motivaciones, los grupos de pares de los individuos, siendo en estos espacios donde surge y se sostiene dicha práctica. Además, mantienen un grupo de WhatsApp donde comentan y organizan las apuestas, lo cual hace que pasen más tiempo pendientes de estas. Siendo así, otros factores motivacionales que influyen a la hora de apostar son la diversión, y que mantienen esta práctica únicamente por ocio. Mencionan que “les parece divertido, que les gusta el futbol y que les agrega adrenalina a los partidos”; así también, mencionan que “genera más emoción al partido”. En este sentido, se

relaciona con la investigación de Amor-Iglesias (2024), la cual destaca que los motivos de juego de sus participantes son sociales y la búsqueda de emociones positivas.

En este sentido, los resultados permiten pensar que, para algunos participantes, las apuestas deportivas podrían cumplir una función de regulación emocional, en tanto son utilizadas no solo como actividad recreativa, sino también como una forma de gestionar el aburrimiento, la ansiedad o los tiempos de espera.

Otro factor que aparece, pero con menos fuerza, es la ganancia económica, la cual muchos argumentan que es para hacer una diferencia en relación con el sueldo que ganan. Tal como expresan Cuasnicu y Gómez (2025) en su estudio, los juegos en línea son promocionados como un medio para ganar dinero fácil y rápido. Y alude a que la necesidad de ganar dinero incrementa el grado de involucramiento de los jóvenes.

Asimismo, los participantes argumentan que es mucho más rápido y fácil apostar deportivamente debido a que no deben moverse de la casa; han mencionado que “cuando estoy aburrido, entro a la aplicación y apuesto, es más fácil; si tengo que ir al casino, es más engorroso”. Y esto a su vez permite que sea más riesgoso para los individuos, debido a que al estar al alcance de la solo abrir una aplicación permite que pasen mayor tiempo pendientes de los resultados, lo cual hace que incrementen las sintomatologías ansiosas. Del mismo modo, el estudio de Dash y Howard (2024) hace referencia al hecho de la posibilidad de apostar de forma online y el fácil acceso de esta hace que aumente el riesgo de producirse patologías como ansiedad, depresión y estrés.

En la presente investigación, la ansiedad surge como la sintomatología que predomina entre los participantes; apareciendo antes, durante y hasta posteriormente luego de apostar. Los participantes describen sentirse ansiosos en todo momento durante la práctica, refiriéndose no solo al tiempo que les toma apostar, sino antes y después de la misma. Se puede observar, en base a los resultados obtenidos, que coincide con el estudio de Dash y Howard (2024), donde expresan que la sintomatología ansiosa es la más recurrente al

mencionar los efectos negativos en la salud mental. Como también el estudio de Aonso-Diego (2024), el mismo arroja que hay una alta compatibilidad entre la ansiedad y el malestar moderado en la salud mental.

Entonces, la ansiedad es la sintomatología que más se repite en el discurso de los participantes del presente trabajo. Por lo que se evidencia que los participantes que realizaban esta práctica de forma recurrente (todos los días) presentan una ansiedad más elevada, la cual se expende hasta después de horas luego de finalizada la apuesta. Esto se ve reflejado a favor del estudio de Martínez et al. (2025), donde se advierte que cuanta más implicancia hay en el juego, mayor es el malestar que surge; en este caso, se evidencia especialmente sobre la ansiedad, como también en el pensamiento rumiante, donde pasan horas pensando luego de finalizado el evento deportivo qué hicieron mal y qué harían diferente.

Por su parte, se encontraron entre los principales resultados, en menor escala comparada con la ansiedad, la sintomatología triste. El mismo surge cuando los participantes no solo pierden cierta apuesta, sino que aparece como una emoción por el dinero que pudieron ganar y no lo hicieron. Pese a que no se lamentan solo por el hecho de perder, sino que se sienten tristes por el dinero que no ganaron. En contraposición, los estudios de Amor-Iglesias (2024); Aonso-Diego (2024); Dash y Howard (2024); Silva de Souza et al. (2025); Martínez (2025) y la OMS (2025) reportan niveles altos de sintomatología depresiva en los apostadores. Si bien en el presente trabajo se evidenciaron manifestaciones de tristeza en relación con las ganancias no obtenidas, no se identificaron indicadores de sintomatología depresiva. Siendo la última un cuadro de mayor complejidad.

Varios estudios encontraron que los apostadores describían señales de estrés, tales como el estudio de Amor Iglesias (2024), así también la investigación de Aonso-Diego (2024). Esto señala una divergencia respecto del presente estudio, dado que no se ha encontrado evidencia de estrés según la señalada. En cambio, surgen expresiones de frustración con respecto a perder, así también enojo y decepción.

Asimismo, entre los resultados obtenidos se destacan el nerviosismo y la preocupación constante a la hora de estar pendientes y preocupados por el resultado del partido. Esto produce que la ansiedad sea cada vez más elevada, ya que dedican mucho tiempo entrando y saliendo de las aplicaciones. Por ende, esta dependencia genera y prolonga la sintomatología ansiosa. Esto se puede constatar con el estudio de Villamizar y Carreño (2025), donde queda evidenciado que se identificaron consecuencias psicológicas con respecto a la preocupación constante, tensión, nerviosismo, dificultades para la concentración, alteraciones en el estado de ánimo, lo que puede afectar el rendimiento académico, entre otras.

A su vez, mencionaron algunos de los participantes que el hecho de perder plata les genera un malestar psicológico. Porque, si bien en su gran mayoría viven con sus padres, la falta de dinero genera igualmente un estrés y pensamientos rumiantes. Esto podemos verificarlo con la investigación de la OMS (2024); la misma hace referencia a que las apuestas deportivas pueden causar estrés económico.

Un discurso importante para destacar es la sensación de control, donde mencionan que no les afecta, pero, como evidencian las entrevistas, muchos pasan tiempo finalizada la práctica, pensando que hicieron mal, dejando como expuesta a la ansiedad y preocupación por recuperar lo perdido.

Además, la percepción de control coexiste con indicadores que sugieren una dependencia conductual al juego, tales como la necesidad de recuperar pérdidas, el incremento del deseo de apostar luego de ganar, la imposibilidad de sostener el abandono a las apuestas y la constante exposición a estímulos sociales vinculados a la práctica. Por tanto, se evidencia una contradicción sobre el control percibido y las dificultades relatadas. Ya que varios participantes sostienen que mantienen un control sobre la práctica, pero sus experiencias reflejan limitaciones para interrumpirlas. Esto se ve ligado con la investigación de Silva de Souza, et al. (2025), donde afirma que la dinámica de las apuestas deportivas crea

una relación estrecha de dependencia emocional y psicológica, compuesta por expectativas de ganancias rápidas y frustraciones con respecto a las pérdidas. Donde las etapas de esperanza y arrepentimiento refuerzan la conducta de apostar a pesar de las consecuencias negativas evidentes en su bienestar tanto emocional como social.

Asimismo, emerge en los discursos una tendencia a interpretar los resultados de las apuestas como consecuencia de decisiones y habilidades propias, lo cual podría relacionarse con un locus de control predominantemente interno. Sin embargo, frente a las pérdidas, esta misma lógica parece traducirse en autorreproches y revisiones constantes de las decisiones tomadas. En este sentido, los sujetos atribuyen el resultado desfavorable a factores externos que están fuera de su control, por ejemplo, cuando un jugador que debería patear al arco, no lo hizo. Esta atribución se asocia al locus de control externo. En este sentido, coincide con el estudio de Téllez (2025), con respecto a que la percepción de ilusión que mantienen los sujetos en base a los resultados de las apuestas está estrechamente ligado al locus de control interno. Demostraron que, a mayor severidad de juego, menor locus de control interno. Asimismo, la ambivalencia respecto a las pérdidas y los triunfos son consistentes con los planteados Meyer de Stadelhofen et al. (2009) en la medida en que los participantes atribuyen las victorias a sus decisiones y conocimientos deportivos (locus de control interno), mientras que las pérdidas suelen ser explicadas por factores externos vinculados al desarrollo imprevisible de los eventos deportivo (locus de control externo).

Otro discurso importante es el hecho de que cuando pierden, si bien algunos se enojan y mencionan que no mantienen interés en apostar, igualmente lo hacen en el transcurso de unos días, o hasta que haya otro partido importante. Mencionan cuidar y fijarse en su economía, pero igualmente, vuelven a hacerlo con un rango de dos días. Esto es importante mencionarlo porque los discursos son ambivalentes, ya que las veces que pierden son más frecuentes con relación a cuando ganan. Por lo que el castigo de perder no es suficiente para superar el valor reforzante de las apuestas.

Algunos participantes destacaron que desvían la atención hacia las prácticas de apuestas deportivas, procrastinando sus estudios y hasta tareas de su trabajo. Esto puede afectar, como mencionan de Villamizar y Carreño (2025), el rendimiento académico debido a la falta de concentración y alteraciones del estado de ánimo, lo cual puede afectar el rendimiento académico.

Por su parte, las consecuencias vinculares y psicológicas encontradas en esta investigación quedan evidenciadas en el estudio de Bahria y Cólera (2024), en el cual mencionan que puede afectar a las relaciones interpersonales. En el presente trabajo, se destaca la importancia de que, si los participantes no ocultaran la mayor parte del tiempo las apuestas que hacen, es muy probable que les afecte de manera significativa entre sus familiares y pareja, ya que justamente lo ocultan para evitar discusiones y quejas. Por lo que coincide con la OMS (Organización Mundial de la Salud, 2024), evidenciando que esto puede generar un deterioro en sus relaciones interpersonales. Los resultados obtenidos en este trabajo coinciden estrechamente con esto, ya que los participantes minimizan el impacto que puede generar en sus relaciones interpersonales y, por ende, los llevan a ocultarlos.

El estudio de Vázquez Fernández et al. (2020) señala que las apuestas deportivas online pueden asociarse a otras conductas adictivas, especialmente al consumo de tabaco y, en menor medida, al consumo de alcohol y cocaína. En concordancia con ello, en el presente estudio algunos participantes manifestaron que el consumo de alcohol incrementa el deseo de apostar, mientras que aquellos entrevistados que consumían tabaco refirieron un aumento en las ganas de fumar durante la práctica de apuestas deportivas. Si bien no se indagó específicamente sobre el consumo de sustancias asociado a las apuestas, los relatos permiten observar una posible articulación entre estas prácticas, particularmente en contextos recreativos y sociales. En este sentido, podría pensarse que el apostar, fumar y consumir alcohol no aparecen de manera aislada, sino como conductas que tienden a coexistir dentro de una misma dinámica de ocio y activación emocional.

Conclusión

A modo de conclusión, las apuestas deportivas representan una práctica cada vez más frecuente entre los jóvenes, favorecida por el fácil acceso a las plataformas digitales, la inmediatez de las apuestas y la influencia de la publicidad en el deporte. Los resultados permitieron dar cuenta de que estas prácticas generan repercusiones negativas en la salud mental de los jóvenes, siendo la ansiedad, la preocupación constante, el nerviosismo, la frustración y los pensamientos rumiantes las principales consecuencias. Asimismo, se evidenciaron dificultades para la concentración, procrastinación, ocultamiento de la práctica y conflictos en los vínculos interpersonales.

En segundo lugar, los hallazgos demostraron que la participación en las apuestas deportivas esta influenciada por distintos factores sociales y personales. El papel que cumplen los grupos de pares, las expectativas de ganancia económicas y el fácil acceso a las plataformas digitales como también la disponibilidad constante de estas, constituyen los principales motivos para iniciar y sostener las apuestas deportivas.

En tercer lugar, se observó que, si bien los jóvenes participantes sostienen que controlan la conducta de apostar, sus relatos reflejan una discrepancia entre esa percepción y las consecuencias emocionales, cognitivas y relacionales experimentadas. Sumado a ello, la necesidad de recuperar pérdidas y la fuerte implicación emocional frente a los resultados permiten inferir que esta conducta se encuentra influenciada por las creencias de control, expectativas de ganancia y sesgos cognitivos.

Para finalizar, los resultados obtenidos permiten concluir que las apuestas deportivas trascienden el entretenimiento y constituyen un fenómeno complejo, con implicancias emocionales, cognitivas, conductuales y relacionales, el cual afecta al bienestar psicológico de los jóvenes. Por tanto, es necesario abordar las apuestas deportivas como una problemática vinculada a la salud mental juvenil, promoviendo estrategias de prevención, detección temprana y promoción de la salud mental. De esta manera, es crucial continuar investigando

desde un enfoque cualitativo que permita profundizar en las experiencias subjetivas de los jóvenes en diferentes contextos.

Propuestas de Intervención

En este punto, las propuestas de intervención pueden ser:

1. Prevención y promoción de la salud.

A partir de los resultados obtenidos, se considera pertinente promover estrategias preventivas dirigidas a la población joven teniendo en cuenta que las apuestas deportivas son percibidas como una actividad recreativa, social y ampliamente normalizada entre los pares.

En este sentido, se podría implementar:

- a. Espacios psicoeducativos en escuelas secundarias y universidades.
- b. Espacios de reflexión acerca de la ilusión de control, la influencia del grupo de pares y los riesgos asociados a las apuestas deportivas.
- c. Campañas de sensibilización en redes sociales.

2. Detección temprana

La presencia de ansiedad, preocupación constante, pensamientos rumiantes y el ocultamiento de la conducta de apostar destaca la importancia del fortalecimiento de estrategias de detección temprana. En este sentido, se podría implementar la capacitación de los profesionales de la salud, educación y el ámbito deportivo para identificar indicadores de juego riesgoso.

3. Intervenciones comunitarias y familiares

Espacios de orientación para las familias e intervenciones comunitarias para reducir la normalización de esta práctica y los efectos de la misma.

4. Fortalecimiento de la autorregulación y la toma de decisiones.

Para finalizar, resulta importante considerar que los jóvenes tienden a minimizar los efectos de las apuestas deportivas, asegurando mantener un control. Sin embargo, como se ve

reflejado en los resultados, existe una discrepancia entre esta percepción y las experiencias relatadas. De esta manera, se plantea diseñar programas que favorezcan el desarrollo de las habilidades de autorregulación emocional y de toma de decisiones frente a las creencias de control, las expectativas de ganancias y los sesgos cognitivos en relación a las apuestas deportivas.

Aportes y Contribuciones de la Investigación

El presente trabajo aporta conocimientos sobre las experiencias subjetivas de los jóvenes apostadores, permitiendo aportar estudios que han sido abordados desde enfoques cuantitativos. Asimismo, nueva información cualitativa acerca de las motivaciones para iniciar y mantener esta actividad, así también explorar las consecuencias emocionales, cognitivas e interpersonales que los sujetos le atribuyen a las apuestas deportivas. De igual forma, ofrece información actualizada sobre los fenómenos de ansiedad, percepción de control y ocultamiento de la práctica. Finalmente, los hallazgos obtenidos brindan información útil para el diseño de estrategias de detección temprana, prevención y la promoción de la salud mental ligada a los jóvenes, como también, es útil para futuras investigaciones.

Limitaciones de la Investigación y Líneas de Investigación Futuras

En este apartado y en cuanto a las limitaciones del presente trabajo, principalmente, se trata de la muestra reducida de jóvenes varones, exclusivamente, y la mayor parte de La Matanza, que CABA. Además, los estudios encontrados reflejan el estrés como una de las consecuencias provocadas por las apuestas deportivas, es pertinente investigar más a fondo esta variable.

Con relación a las líneas futuras de investigación, es importante mencionar que se considera pertinente ampliar el estudio incorporando muestras más amplias y diversas con

relación a diferentes áreas y diferentes contextos socioculturales, con el fin de explorar posibles diferencias vinculadas a las apuestas deportivas.

Finalmente, se considera necesario continuar investigando las experiencias subjetivas de los jóvenes apostadores desde diferentes enfoques metodológicos, con el propósito de ampliar la comprensión de los factores psicológicos, sociales y culturales involucrados en este fenómeno de creciente relevancia.

Referencias

Aguilar, M. E. B. (2017). El estrés y su influencia en la calidad de vida. *Multimed*, 21(6).

Alejandra Cuasnicu y Raúl Ángel Gómez (2025). Juego de apuestas en línea: un estudio epidemiológico en jóvenes estudiantes de la Universidad Nacional de Córdoba. XVIII Jornadas Argentinas de Estudios de Población - V Congreso Internacional de Población del Cono Sur. Asociación de Estudios de Población de la Argentina, Córdoba.

Amor Iglesias, D. (2024). *Factores sociodemográficos, relacionados con el juego y el estado de ánimo como correlatos del juego patológico*. (Bachelor's thesis).

Aonso-Diego, G., González-Roz, A., Weidberg, S., y Secades-Villa, R. (2024b). *Depression, anxiety, and stress in young adult gamers and their relationship with addictive behaviors: A latent profile analysis*. *Journal Of Affective Disorders*, 366, 254-261. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2024.08.203>

Asociación Americana de Psiquiatría (2014). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5®), 5a Ed. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría.

Bahria Medjek, R. y Cólera Océn, A. (2024). *El deporte y el azar: las apuestas deportivas como problema patológico*. Universidad de Zaragoza, SOCIZ, Departamento de Psicología y Sociología, Área de Psicología Básica. <https://zagan.unizar.es/record/152654>

Barrio, J. A., García, M. R., Ruiz, I., & Arce, A. (2006). El estrés como respuesta. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 37-48.

Branz, J. B., y Murzi, D. (2024). *Apuestas online, deportes y jóvenes en la argentina contemporánea*. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/180338>

Branz, J. B., y Murzi, D. (2024). *Apuestas online en la adolescencia y juventud: una mirada desde lo biológico y lo social: Las apuestas online según los protagonistas*. CONICET. <https://www.conicet.gov.ar/apuestas-online-en-la-adolescencia-y-juventud-una-mirada-desde-lo-biologico-y-lo-social/>

Changotasig, K., y Cueva, M. A. (2024). *El juego patológico y el bienestar psicológico en estudiantes universitarios*. Deleted Journal, 4(2), 161-168. <https://doi.org/10.62305/biosana.v4i2.147>

Clark, D.A., & Beck, A.T. (2012). *Terapia cognitiva para tractor nos de ansiedad: Ciencia y práctica*.

Columb, D., Griffiths, MD, y O'Gara, C. (2022). *Juegos en línea y trastorno del juego: más que una simple actividad trivial*. *Irish Journal of Psychological Medicine*, 39 (1), 1–7. <https://doi:10.1017/ipm.2019.31>

Consejo Empresarial del Juego (CEJUEGO). (2025). *Juego y sociedad (XVI) 2025* (J. A. Gómez Yáñez & C. Lalanda, Eds.). CEJUEGO. <https://cejuego.com/wp-content/uploads/2026/02/JuegoySociedad-XVI-2025-1.pdf>

Dash, M., y Howard, E. (2024). *The Impact of Online Gambling on Mental Health in New Zealand: A Comparative Study*. *International Journal Of Scientific Research And Management (IJSRM)*, 12(06), 1069-1080. [file:///C:/Users/color/Downloads/The_Impact_of_Online_Gambling_on_Mental_Health_in_%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/color/Downloads/The_Impact_of_Online_Gambling_on_Mental_Health_in_%20(1).pdf)

Díaz Kuaik, I. y De la Iglesia, G., (2019). *Ansiedad: Revisión y Delimitación Conceptual*. *Summa Psicológica UST* 2019, Vol. 16, N° 1, 42 – 50. [doi: 10.18774/0719-448x.2019.16.1.393](https://doi.org/10.18774/0719-448x.2019.16.1.393)

Estévez, N., B. (2019). *LA ANSIEDAD ESTADO-RASGO Y LAS ADICCIONES*. Comillas, Universidad Pontifica, Madrid. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/31803/TFG%20-%20Nieto%20EstAvez%2c%20Beatriz.pdf?sequence=1&isAllowed=y%20pag%2017>

Forigua, J. C. (2018). Atención, sensación y percepción. *Fundación Universitaria Del Área Andina*.

Frauca, B. A. (2021). *Adicciones sin sustancias: Una revisión sobre el juego patológico en adolescentes y adultos jóvenes*. <http://hdl.handle.net/11201/156920>

García Salazar, M., A., Pavón Rosero, L., E., Medina García, G., S., y Pavón Coronel, M., G. (2025). *Generación de dinero fácil en la juventud mediante el uso de plataformas y aplicaciones tecnológicas*. *Ciencia y Educacion*, vol. 6 n. 2. <https://cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/zenodo.14948146/976>

García, L. R. (2018). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria. *methaodos. Revista de ciencias sociales*, 6(1).

García-Castillo, F., y Suría, R. (2025). El auge de los juegos de azar online y sus consecuencias en población universitaria. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 25(1), 1-7. <https://doi.org/10.21134/1048>

Gonzales, B. (2024). *Apuestas online en la adolescencia y juventud: una mirada desde lo biológico y lo social: La adolescencia y la adultez temprana como periodos críticos*. CONICET <https://www.conicet.gov.ar/apuestas-online-en-la-adolescencia-y-juventud-una-mirada-desde-lo-biologico-y-lo-social/>

González García, H., Pelegrín Muñoz, A., & Carballo Crespo, J. L. (2017). Link between locus of control, anger and sport performance in table tennis players. *Cultura _Ciencia _Deporte [CCD]*, 12(35).

Jervis, G (1975). MANUAL CRÍTICO DE PSIQUIATRÍA. <file:///C:/Users/micae/Downloads/manual-critico-de-psiquiatria.pdf>

Landazabal-Villamizar, A y Pinzon-Carreño, S. (2025). Niveles de ansiedad en estudiantes de la Universidad de Santander, campus Bucaramanga, que practican apuestas en línea. Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/12613>

Marrugo, B. I. C. (2011). *ANSIEDAD, DEPRESIÓN Y LOCUS DE CONTROL EN JUGADORES DE CASINO* (Doctoral dissertation, UNIVERSIDAD RAFAEL URDANETA).

Martínez, R. S., García-Castillo, F., Sánchez, C. L., Castrillo, E. V., y Balleste, C. C. (2025). *Exploration of Participation And Psychopathological Risks Associated With Online Games in University Students*. *Revista de Gestão Social E Ambiental*, 19(1), e010664. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v19n1-003>

Mayora-Pernía, C. A. (2015). Locus de control y rendimiento académico en educación universitaria: Una revisión bibliográfica. *Revista Electrónica Educare*, 19(3). <https://doi.org/10.15359/ree.19-3.16>

Mebarak, M., De Castro, A., Salamanca, M. D. P., & Quintero, M. F. (2009). Salud mental: un abordaje desde la perspectiva actual de la psicología de la salud. *Psicología desde el Caribe*, (23), 83-112.

Merleau-Ponty, M. (1957). *Fenomenología de la percepción*. Fondo de Cultura Económica. <https://www.academia.edu/download/42807333/51394821-MERLEAU-PONTY-Maurice-Fenomenologia-de-La-Percepcion.pdf>

Meyer de Stadelhofen, F., Aufrère, L., Besson, J., & Rossier, J. (2009). *Entre la ilusión de control y la impotencia: intento de situar el locus de control del jugador patológico*. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 9(1), 117-126.

- Navas, J. F. y Perales, J. C. (2021). *Guía práctica para profesionales: Prevención del trastorno por juego de azar*. Instituto de adicciones de Madrid salud.
- OPS/OMS | Organización Panamericana de la Salud. (2026, 12 febrero). *Salud mental*. <https://www.paho.org/es/temas/salud-mental>
- Organización Mundial de la Salud: OMS. (2024). *Juegos de azar y de apuestas*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/gambling>
- Oviedo, G. L. (2004). *La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría Gestalt*. <http://journals.openedition.org/revestudsoc/24808>
- Pérez, L., y Rodríguez, P. (2023). El mercado de las apuestas deportivas en España: Situación actual y desarrollos recientes. *Cuadernos Económicos De ICE (Serie histórica)*, (106). <https://doi.org/10.32796/cice.2023.106.7699>
- Pimienta Lastra, R., (2000). Encuestas probabilísticas vs. no probabilísticas. *Política y Cultura*, (13), 263-276. [Redalyc.Encuestas probabilísticas vs. no probabilísticas](https://doi.org/10.32796/cice.2023.106.7699)
- Plá Gómez, C. (2024-2025). LA INFLUENCIA DE LA PUBLICIDAD EN EL CONSUMO DE APUESTAS DEPORTIVAS DE LOS JÓVENES. Trabajo de Disertación. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/76868/TFG-N.%202513.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Restrepo D., A. y Jaramillo J., C. (2012). *Concepciones de salud mental en el campo de la salud pública*. *Rev. Facultad Nacional de Salud Pública*, vol. 30 n° 2. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-386X2012000200009&script=sci_arttext
- Retamal, P. (1998). *Depresión*. Editorial Universitaria.
- Rosales Sánchez, J., J. (2015). *Percepción y Experiencia*. *EPISTEME*, 35(2), 21-36. Recuperado en 09 de junio de 2025,

de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-43242015000200002&lng=es&tlng=es.

Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2014). *Metodología de la investigación*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>

San Molina, L., & Martí, B. A. (2010). *Comprender la depresión*. Editorial Amat.

Sevilla Muñoz, A., (2021). Apuestas online y adolescencia. Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Universidad Pontificia Comillas. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/50938/TFG-Sevilla%20Munoz%2c%20Andrea.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Smith, O. (2020). *Juego como estilo de vida, endeudamiento y ansiedad: una perspectiva del ocio desviado*. En G. Ríos & A. Silva (Eds.), *Nuevos horizontes en la investigación criminológica ultra-realismo* (pp. 181–203). Universidad de San Martín de Porres – Fondo Editorial.

Souza, VS de, Freitas, COC de, y Souza, JCP de. (2025). Las apuestas deportivas y sus impactos en la salud mental de los apostadores. *Cuadernos De Educación Y Desarrollo - QUALIS A4*, 17 (11), e10144. <https://doi.org/10.55905/cuadv17n11-107>

Téllez, A., J. (2025). El papel de la ilusión de control en el trastorno por juego: una revisión sistemática. Facultad de ciencias sociales y del trabajo. <https://zaguan.unizar.es/record/164859/files/TAZ-TFG-2025-2629.pdf?version=1>

Valdés, M., & De Flores, T. (1985). *Psicobiología del Estrés*. Barcelona: Martínez Roca, 2.

Vargas Melgarejo, L. M. (1994). Sobre el Concepto de Percepción. *Alteridades*, (8), 47–53. Recuperado a partir de <https://alteridades.izt.uam.mx/index.php/Alte/article/view/588>

Vázquez Fernández, M. J., y Barrera Algarín, E. (2020). El Juego Online en España y las Apuestas Deportivas: los Jóvenes como Nuevos Perfiles con Ludopatía. *Salud y drogas*, 20(2), 61-69.

Vélez, D. M. A., Garzón, C. P. C., & Ortiz, D. L. S. (2008). Características de ansiedad y depresión en estudiantes universitarios. *International journal of psychological research*, 1(1), 34-39.

Visdómine-Lozano, J. C., & Luciano, C. (2006). Locus de control y autorregulación conductual: revisiones conceptual y experimental. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 6(3), 729-751.

ANEXO/S

cuestionario de la entrevista semiestructurada

1. ¿Cuántos años tenes? ¿Dónde vivís? ¿A que te dedicas?
2. ¿Te soles sentir de alguna manera en particular normalmente? ¿en qué situaciones?
3. ¿Realizas apuestas deportivas actualmente? ¿Con qué frecuencia lo haces? ¿Qué aplicación usas? ¿Haces otro tipo de apuestas? ¿Cuáles?
4. ¿Por qué empezaste a apostar? Y hoy en día, ¿por qué apostas?
5. ¿En qué situaciones tenes ganas de apostar?
6. ¿Cuánto tiempo ocupa las apuestas en tu vida diaria? Se busca saber cuanto tiempo pasan en la app pendientes a la apuesta realizada
7. ¿Cuánto tiempo pasas pensando/organizando/diagramando las apuestas?
8. ¿Cómo te sentís antes de apostar? (que emociones y sensaciones aparecen)
9. ¿Cómo te sentís mientras apostas? ¿y después de apostar?
10. ¿Cuántas ganas tenes de apostar después de ganar? ¿y cuando perdes?
11. ¿De qué manera crees que las apuestas afectan tu vida diaria? ¿y la relación con amigos/pareja/familia? ¿alguna vez sentiste que apostar te ayudaba a desconectarte o manejar algún malestar?
12. Si quisieras dejar de apostar, ¿cómo lo harías? Se busca que logre identificar que tan difícil le resultaría (percepción de control)