UFLO UNIVERSIDAD

FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES. CARRERA: LIC. EN PSICOLOGÍA. PLAN. N° R.M.2322/17

Juego problemático en apuestas online en jóvenes de 18 a 21 años

Estudiante: Midali, Franco Miguel

Legajo: 23301

Director/es: Potes, Micaela

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

2026

UFLO
UNIVERSIDAD

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:
Dentro de los 6 meses posteriores a su aceptación

Lugar y fecha: 07/08/2026. Ramos Mejía, Buenos Aires.
Firma y aclaración del autor: Franco Miguel Midali



Resumen:....4
Introducción:....5
Objetivos e hipótesis....8
Objetivo General: 8
Objetivos Específicos:....8
Hipótesis....9
Hipótesis específica:....9
Estado del arte....10
Marco Teórico....17
Juego Patológico/Problemático: Evolución nosológica....17
Mercado de apuestas digitales....21
Adultez emergente....26
Auge de las apuestas online en jóvenes....29
Diseño....34
Participantes....35
Técnicas de recolección de datos....36
Resultados....42
Conclusión....56
Aportes y contribuciones de la investigación....58
Limitaciones de la investigación....58
Líneas de investigación futuras....58
Propuestas de intervención....59
Referencias Bibliográficas....61
Anexo 1: Consentimiento Informado 67
Sección I: Cuestionario sociodemográfico....68
Sección II: Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI):....70
Sección III: Cuestionario de Motivos de Juego-Financiero (GMQ-F):....73

Resumen:

El juego problemático consiste en un patrón recurrente y persistente de conducta de apuestas que se encuentra asociado a consecuencias negativas en múltiples áreas del desarrollo de las personas. El presente estudio tuvo el objetivo de determinar el nivel de severidad del juego problemático en apuestas online en jóvenes de 18 a 21 años residentes en el Gran Buenos Aires. Para esto, se utilizó un diseño cuantitativo descriptivo, mediante la administración de un cuestionario sociodemográfico, seguido por el Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI) y, finalizando con el Cuestionario de Motivos de Juego-Financiero (GMQ-F). Se espera aportar evidencia local sobre prevalencia, severidad y motivaciones asociadas al juego online en adultos jóvenes.

PALABRAS CLAVE: Juego Problemático – Jóvenes – Gran Buenos Aires – Adicción.

Abstract

Problem gambling constitutes a recurrent and persistent pattern of betting behavior associated with negative consequences across multiple areas of human development. The present study aimed to determine the level of severity of problematic online gambling among young people aged 18 to 21 residing in “Gran Buenos Aires”. For this purpose, a quantitative descriptive design was used through the administration of a sociodemographic questionnaire, followed by the “Problem Gambling Severity Index” (PGSI) and the Gambling Motives Questionnaire-Financial (GMQ-F). This study seeks to provide local evidence regarding the prevalence, severity, and motivations associated with online gambling among young adults.

KEYWORDS: Problem Gambling – Youth – Gran Buenos Aires – Addiction.

Introducción:

En los últimos años, los sitios de apuestas virtuales han atravesado un desarrollo sostenido, transformando las formas en que los jóvenes de nuestro país interactúan con los juegos de azar. La expansión del acceso a internet, el uso amplificado de dispositivos tecnológicos, y el desarrollo de sitios digitales de apuestas han facilitado significativamente la participación en conductas de juego de manera permanente, inmediata y con escasas barreras de acceso. La creciente presencia de las apuestas online en espacios de alto consumo juvenil, cómo lo es el fútbol, las redes sociales y los sitios de streaming han incentivado en los jóvenes la conducta de juego, contribuyendo progresivamente a su normalización.

En este contexto, las apuestas han adquirido una fuerte visibilidad en la coyuntura argentina, especialmente en los adultos jóvenes, quienes se encuentran expuestos de forma constante a estímulos publicitarios y a las modalidades actuales de consumo digital.

Desde el ámbito de la psicología clínica y la salud mental, este fenómeno adquiere una particular relevancia, debido a la posibilidad de que este tipo de conductas de apuesta evolucionen hacia patrones problemáticos, asociados con dificultades en el control de impulsos, consecuencias económicas y malestar psicológico. La etapa de la adultez emergente, comprendida entre los 18 a los 21 años, constituye un periodo caracterizado por procesos de búsqueda de autonomía, consolidación identitaria e independencia económica, por lo que resulta pertinente estudiar el juego problemático en apuestas online en jóvenes del Gran Buenos Aires, con el objetivo de aportar evidencia empírica sobre la magnitud del fenómeno y sus principales características.

Planteo del problema

Pregunta de investigación

¿Cuál es el nivel de severidad del juego problemático en apuestas online en jóvenes de 18 a 21 años residentes en el Gran Buenos Aires? El estudio consistió en un diseño de corte descriptivo, en donde se administraron tres cuestionarios: en primer lugar, el cuestionario sociodemográfico, que incluye preguntas de sexo, edad, lugar de origen, residencia y situación educativa. En segundo lugar, se administró el Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI), un instrumento de 9 ítems que evalúa comportamientos de juego y consecuencias adversas en los últimos 12 meses; asimismo, se administró el Cuestionario de Motivos de Juego-Financiero (GMQ-F) que consiste en una escala que se utiliza para evaluar las dimensiones motivacionales asociadas a las conductas de juego de apuestas. A través de estos cuestionarios, se busca obtener datos cuantitativos que permitan estimar la prevalencia de juego problemático, su nivel de severidad y sus posibles motivantes asociados en la población estudiada. Si bien a nivel global hay una gran cantidad y variedad de investigaciones sobre apuestas online en este rango etario, en Argentina, se presenta una notable escasez de datos cuantitativos que nos permitan abordar con precisión el nivel de severidad del juego problemático en nuestro país. El trabajo mantiene una gran relevancia tanto en la sociedad como en la comunidad científica debido al crecimiento sostenido de las plataformas de apuestas online en nuestra cultura y su creciente presencia en el ámbito juvenil. Este fenómeno ha generado un aumento significativo en la participación de jóvenes en conductas de juego virtual. La expansión del acceso a internet, el aumento de dispositivos móviles y la inclusión de las apuestas en espacios culturales de alto consumo juvenil (como

lo son, los eventos deportivos y transmisiones de *"streaming"* en plataformas digitales) han modificado las formas tradicionales de relación con los juegos de azar, facilitando su disponibilidad de manera permanente y con acceso inmediato.

Este fenómeno, adquiere una gran relevancia en la población de adultos jóvenes. Diversos estudios demuestran que, en la llamada "adultez emergente", de entre los 18 y 21 años, se consolidan procesos identitarios, además de una búsqueda de autonomía y un proceso de independencia económica del núcleo familiar. En una etapa en donde la exploración de experiencias y la percepción de riesgo aún se encuentra en desarrollo, este proceso puede incrementar la susceptibilidad a recaer en conductas de juego problemáticas.

Hoy en día, la sociedad argentina atraviesa la dificultad de tener en su población adulta emergente, una popularidad excesiva a la conducta de apuestas a los juegos de azar virtuales. Las últimas investigaciones demuestran datos sumamente alarmantes: en Argentina, el 40% de los jóvenes ha apostado recientemente o lo sigue haciendo. Es por esto, que se precisa de investigaciones que dimensionen este fenómeno creciente en la Argentina, para dimensionar el alcance y la penetración que tienen los juegos de apuestas virtuales, sobre todo, en una población demográfica vulnerada como lo son los jóvenes de nuestro país. De esta manera, se puede comenzar a analizar la posibilidad de trabajar en futuras políticas públicas que traten de regular este aumento significativo de juego problemático, combatiendo, principalmente, la exposición intensiva del marketing digital de consumo de los jóvenes en Argentina.

El estudio se planteó como exploratorio, ya que la literatura revisada reveló escasez de antecedentes y de investigaciones de campo a nivel local y regional sobre la temática

abordada. Por lo que es fundamental que se realicen investigaciones sobre el juego problemático virtual en jóvenes en Argentina.

El estudio presenta una alta viabilidad debido al acceso efectivo a la población estudiada. La muestra se recolectó a través de estudiantes de la Universidad de Flores y de jóvenes que transitan los últimos años de escuelas secundarias bonaerenses. En concordancia con los criterios de inclusión de la presente investigación, la convocatoria en los establecimientos secundarios se limitó de forma exclusiva a los alumnos de 18 años de edad, excluyendo a todo participante menor de edad.

Objetivos e hipótesis

Objetivo General:

1. Determinar el nivel de severidad del juego problemático en apuestas online en jóvenes de 18 a 21 años residentes del Gran Buenos Aires.

Objetivos Específicos:

1. Analizar el nivel de severidad según género del juego problemático en apuestas online en jóvenes de 18 a 21 años residentes del Gran Buenos Aires.
2. Analizar la relación entre severidad y motivación financiera del juego problemático en apuestas online en jóvenes de 18 a 21 años residentes del Gran Buenos Aires.
3. Describir la frecuencia de participación en conductas de juego en apuestas online en jóvenes de 18 a 21 años residentes del Gran Buenos Aires.

4. Describir la frecuencia de participación en conductas de juego en apuestas online según el género, en jóvenes de 18 a 21 años residentes en Gran Buenos Aires.

Hipótesis

1. Al administrar el Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI) en jóvenes de 18 a 21 años en el Gran Buenos Aires se espera encontrar presencia de niveles de riesgo y juego problemático en una proporción significativa de jóvenes de 18 a 21 años del Gran Buenos Aires.

Hipótesis específica:

1. Al administrar el Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI) en jóvenes de 18 a 21 años en el Gran Buenos Aires se verán reflejadas diferencias significativas en el nivel de juego problemático en apuestas online según el género, en donde se espera que los varones presenten mayores niveles de severidad que las mujeres.

2. Se espera que exista una relación positiva significativa entre la severidad del juego problemático y la motivación financiera, es decir, los jóvenes que juegan por motivación económica mostrarán mayores niveles de severidad.

3. Se espera que la frecuencia de participación en conductas de juego en apuestas online sea baja en la población estudiada, pero se espera identificar una proporción relevante de jóvenes con participación ocasional.

4. Se espera que la frecuencia de participación en conductas de juego en apuestas online varíe según el género, siendo mayor en los varones que en las mujeres.

Estado del arte

Diversos estudios recientes han abordado el fenómeno del juego problemático en jóvenes, demostrando tanto su prevalencia epidemiológica como también, los factores psicológicos y sociales que lo incentivan. A continuación, se mostrará una revisión de literatura e investigaciones científicas relevantes a la temática.

Pilatti (2020) realizó un estudio en la Universidad de Córdoba que trató de examinar en estudiantes universitarios las diferencias en impulsividad, distorsiones cognitivas y severidad en el involucramiento con juegos de apuestas, considerando distintos tipos de apuestas (estratégicas y. no estratégicas). Además de observar si los niveles de impulsividad varían según el grado de severidad del juego (sin riesgo, bajo riesgo, en riesgo). Dicho estudio propone manifestar la importancia de identificar las características psicológicas, y sus posibles consecuencias como factores de vulnerabilidad en los distintos tipos de apuestas en jóvenes argentinos.

Para llevarlo a cabo, la autora realizó una muestra compuesta por 295 estudiantes universitarios, en donde se aplicaron varios instrumentos para su confección: en primer lugar, se realizó un cuestionario para determinar la ocurrencia y preferencia por juegos de apuestas, el cuestionario *"South Oaks Gambling Screen"* (SOGS) para medir la severidad de la participación, la escala UPPS-P de impulsividad rasgo (validación española) y el Cuestionario de Creencias de Apostadores para identificar las posibles distorsiones cognitivas que los sujetos puedan tener en relación a las apuestas. Además, se diferenciaron los participantes según su interés por el tipo de apuesta, como lo son: estratégicas, no estratégicas o combinación de ambos. Además de medirlo según su severidad en el juego.

En los resultados, se observó que aquellos estudiantes que preferían apuestas estratégicas, o una combinación de apuestas estratégicas y no estratégicas, presentaban niveles más altos de impulsividad, distorsiones cognitivas y severidad de juego en comparación con quienes preferían solo apuestas no estratégicas o no participaban. Asimismo, se encontró que la impulsividad rasgo crecía con el aumento de la severidad del juego, es decir que los estudiantes categorizados como "en riesgo" tenían puntajes significativamente mayores de impulsividad que quienes estaban en bajo riesgo o sin riesgo.

En conclusión, Pilatti (2020) describe que existen características psicológicas claras asociadas con una mayor vulnerabilidad al juego problemático en estudiantes universitarios. El estudio sugiere que la preferencia por apuestas estratégicas o mixtas constituye un factor de riesgo relevante. Estos hallazgos indican la necesidad de focalizar programas de prevención en jóvenes universitarios, pero también permiten pensar cómo estos factores inciden en los jóvenes del Gran Buenos Aires día a día, dado el contexto digital y de exposición a apuestas online.

Por otro lado, en la comunidad Valenciana, España, el estudio de Martínez Martinez et al. (2021) evaluó a 647 estudiantes universitarios utilizando el cuestionario "*South Oaks Gambling Screen"* (SOGS). Los resultados mostraron que el 4.3% de los estudiantes se clasificó como jugadores patológicos, el 3.9% como jugadores problema, y el 21.8% como jugadores sociales. Asimismo, los resultados demostraron la relación negativa moderada entre el juego problemático y el bienestar psicológico indicando que, hay una relación entre el nivel de juego problemático y el bienestar psicológico: a mayor nivel de juego problemático, menor fue la percepción de bienestar psicológico. El 57.6% de los participantes

presentaron algún problema con el juego y el 47.5% mostró un nivel moderado de bienestar psicológico.

Desde el plano internacional, Manjón (2023) de la Universidad Complutense de Madrid realizó una investigación con un enfoque metodológico mixto que tiene como objetivo principal medir la reacción de la audiencia de los "streamers" que transmiten juegos de azar y como esta puede representar un riesgo considerable a los adolescentes que la consumen. La metodología de recolección de datos de este estudio emplea un muestreo no probabilístico basado en criterios de oportunidad, factores socioculturales y temáticos, centrándose en transmisiones de la página de creadores de contenido audiovisual en plataformas de transmisión en vivo o *"streaming"*: *"Twitch"* durante diciembre de 2022.

Se seleccionaron tres canales de transmisión en directo (de Reino Unido, Estados Unidos y Brasil), que presentan diferentes niveles de audiencia (menos de 500, menos de 3000, y más de 3000 espectadores respectivamente). A partir de las transmisiones de cada uno de los canales, se analizaron datos del chat para evaluar el compromiso y el sentimiento de los mensajes enviados por los espectadores. Según las conclusiones, todos los canales presentan una distribución de términos similar: entre los 20 más usados se encuentran comandos propios del canal para que su audiencia interactúe, se destacan los comandos *"bet"* para apostar puntos virtuales y del comando *"points"* para conocer el saldo de puntos actual de la persona usuaria y "500" como la cantidad de puntos que más suelen apostar la comunidad. Es por esto que el artículo conceptualiza el término "*gamblificacion"* que consiste en convertir la interacción dentro de la plataforma en una experiencia similar a

apostar, los usuarios acumulan puntos, participan de predicciones y compiten dentro de la comunidad, reforzando los mecanismos clásicos de la conducta de apuestas.

El estudio demostró que las comunidades de *"Twitch"* (la plataforma de "*streaming"* más popular en la actualidad) desarrollan fuertes vínculos "para-sociales", es decir vínculos emocionales, de característica unilateral entre los espectadores y los streamers. Los autores afirman la peligrosidad de este tipo de relaciones, ya que incrementa la predisposición de los jóvenes a imitar conductas observadas en las transmisiones, en donde se normaliza la conducta de juego de apuestas como actividad cotidiana.

Finalmente, el trabajo advierte sobre la necesidad de desarrollar regulaciones más estrictas, los autores refieren que, a pesar, de los cambios en la plataforma más popular de "*streaming": "Twitch*" se han creado nuevas plataformas que suplantan y compiten directamente, teniendo la ventaja económica que genera estar asociado a las apuestas virtuales. Es por esto que los autores demuestran la dificultad de combatir este tipo de promoción y enfatizan en la urgencia de implementar estrategias de prevención y políticas públicas orientadas a proteger a los jóvenes de la publicidad encubierta en redes sociales

Por otro lado, Branz y Murzi (2024) trataron de contextualizar la reciente expansión de las apuestas online y deportivas en la Argentina post-pandemia (2022), periodo que significó la legalización del juego virtual en la mayoría de las provincias de Argentina, con su consecuente desembarco de la mayoría de las casas de apuestas mundiales que se encuentran en el país. (Bplay, BetWarrior, Bet365, entre otras.) Debido a este plano coyuntural, es que el autor plantea una triple convergencia macro social, haciendo referencia a: la escasas regulación estatal, la inmensurable cultura de consumo deportivo en Argentina y el contexto

de crisis e inflación económica, que impulsa la necesidad social de circular el dinero de forma constante.

Debido a la triple convergencia macro-social que plantea el autor, se señala que existe un vaciamiento analítico respecto a la experiencia de los actores partícipes de esta práctica, por ello, el objetivo del estudio, fue desplazar el eje biologicista para indagar en los sentidos, valores y mediaciones que los sujetos le otorgan a la práctica de apostar.

El estudio se realizó mediante un abordaje cualitativo a través de entrevistas en profundidad a jóvenes varones de entre 13 a 21 años de Argentina. Los principales hallazgos implican la sociabilidad masculina y su dinámica colectiva, que remite a como las apuestas deportivas operan como un mecanismo lúdico de interacción colectiva y diversión, en donde la ganancia económica toma un rol secundario. Además, el estudio revela cómo se crean redes de confianza informales para atravesar los límites legales de las plataformas, recurriendo al uso compartido de cuentas (el mayor de edad apuesta por el resto y los menores le pasan la plata).

Además, Branz y Murzi (2024) señalan que, en este tipo de conductas de apuestas, se da un componente "en vivo" que intensifica la vinculación afectiva y la adrenalina del espectador, transformando la experiencia del espectáculo significativamente. Bajo esta perspectiva, el espectáculo adquiere una representación mayor en función del dividendo económico personal apostado. Según el autor, esto puede ser desde el resultado, como apuesta más popular, a apuestas "combinadas" en donde se puede llegar a realizar muchas apuestas distintas, en partidos distintos y bajo consignas atípicas, como lo es la cantidad de *"corners"* pateados, cantidad de faltas, o "fueras de juego" de un jugador.

Finalmente, el autor refiere que se genera una sensación de habilidad, o experticia en este tipo de conductas, dándole una perspectiva exitista en base a las cualidades del jugador, y no a consecuencia del azar o la suerte. No obstante, no solo se valida al apostador económicamente, ya que, según la investigación del autor, varios de las entrevistas han referido que este tipo de aciertos impactan en el plano de la sociabilidad, en donde ganar una apuesta funciona como una instancia de auto-gratificación y validación que otorga reputación y estatus entre el grupo de pares, y quien más aciertos tiene, es quien más sabe de fútbol.

Por otro lado, Changotasig (2024) de la Universidad Técnica de Ambato de Ecuador, realizó un trabajo de investigación cuantitativo, que tuvo como objetivo analizar la relación entre el juego problemático y el bienestar psicológico en estudiantes universitarios, tratando de identificar la manera en que la severidad de juego afecta la calidad de vida y la percepción de bienestar en cada uno de estos jóvenes.

Para esto, el autor utilizó un diseño cuantitativo, no experimental, de tipo correlacional y transversal. La investigación mantuvo una muestra de 118 estudiantes (75.4% hombres y 24.6% mujeres). Se emplearon el, principalmente, el cuestionario *"South Oaks Gambling Screen"* (SOGS) para medir el juego compulsivo y, en segundo lugar, la escala de Bienestar Psicológico de Ryff.

Con respecto a los resultados, la investigación refiere que hay una relación negativa moderada entre el nivel de juego problemático y el bienestar psicológico. Es decir, ante mayor severidad en el juego, menor es el bienestar reportado por los estudiantes a los que se le administró la escala. Además, se comprobó que un alto porcentaje de los jóvenes presentaban problemas asociados al juego.

Tras un análisis de los datos recabados, la conclusión a la que llega el autor, es que hay una significativa relación entre las variables de juego problemático y disminución del bienestar psicológico en los jóvenes universitarios, por lo que se debe tener una significativa precaución ante este tipo de conductas en esta población determinada. Finalmente, se recomienda desarrollar diversos programas de prevención y de cuidados, que integren educación emocional para el manejo del estrés y la impulsividad.

Raúl Gómez (2024), fue director de la investigación "Juego de apuestas en línea: un estudio epidemiológico en jóvenes estudiantes de la universidad Nacional de Córdoba", esta investigación estuvo centrada en analizar las conductas de juego en línea entre estudiantes universitarios. La investigación tuvo como objetivo principal identificar la prevalencia del juego en línea y los factores asociados al desarrollo de conductas de riesgo y problemas de juego en jóvenes de entre 18 y 21 años.

La investigación se llevó a cabo durante octubre de 2024, contando con una participación de 496 estudiantes de la Universidad Nacional de Córdoba. Con respecto a la metodología, se utilizó una de corte cuantitativa, en donde se aplicaron encuestas estructuradas que incluyen preguntas en relación a la frecuencia en la que los sujetos participaban en juegos de azar online, que tipos de juegos prefieren y la presencia de indicadores que estén asociados al juego problemático.

Con respecto a los resultados, la investigación reveló que, de la población total de estudiantes encuestados, un 40% había participado en juegos de apuestas en línea. Del grupo de estudiantes, un 16% indicó haber tenido problemas personales o sociales debido a los

juegos de azar, y el 22% presenta signos de riesgo que podrían llevar a situaciones más graves.

Por último, el autor explica que la adicción al juego tiende a desarrollarse a una edad más temprana cuando se trata de apuestas en línea. La edad de inicio en el juego problemático, se encuentra situada en la adolescencia media y tardía, es decir de 14 a 17 y 18 a 21 respectivamente. No obstante, cuando se trata de los juegos en línea, surge una edad más prematura, ya que, la facilidad en el acceso, y la ayuda colectiva para con este tipo de conductas, posibilitan este tipo de práctica.

En conjunto, los estudios revisados muestran una asociación consistente entre juventud, impulsividad, motivaciones económicas y mayor riesgo de juego problemático. Sin embargo, en Argentina aún existe escasa evidencia específica en la población de 18 a 21 años del Gran Buenos Aires. La creciente normalización de las apuestas online y juegos de azar en la sociedad, fomentada principalmente por el objetivo de consumo de los jóvenes, como lo son el fútbol, la moda y los *"streamers"* se encuentra en el punto medio de legalidad y vulnerabilidad que hace a esta franja etaria, un grupo de riesgo ante la conducta de juego problemático.

Marco Teórico

Juego Patológico/Problemático: Evolución nosológica

Para comprender la complejidad del concepto de juego problemático en apuestas online en la población de adultos emergentes, es menester realizar un exhaustivo recorrido histórico y conceptual, iniciando desde la misma conducta lúdica, pasando por su vertiente patológica hasta su concepción presente en la actualidad. La conceptualización de este

fenómeno ha atravesado diversos cambios en las últimas décadas, en el interjuego de una perspectiva de vicio, pasando por los modelos basados en la falla de control de impulsos, hasta la conceptualización presente, consolidándose bajo el paradigma de las adicciones comportamentales. Es por esto que se propone el recorrido histórico de la misma, con el objetivo de lograr una mayor profundidad conceptual de la temática a abordar.

Según Chóliz (2006) el juego como actividad lúdica tuvo su vertiente desadaptativa desde hace miles de años, sin embargo, su sistematización y delimitación dentro de una categoría nosológica formal comenzó a desarrollarse de manera rigurosa a partir del siglo XX, precisamente, es en el año 1980, donde se da comienzo al proceso de medicalización y psicopatologización de esta conducta a través de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (APA), quien lo introdujo en su tercera edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM-III) bajo la denominación de "Juego patológico "o "Juego problemático"

Asimismo, en esta edición, la perspectiva conceptual de "Juego problemático" que hace referencia a la problemática asociada al juego, fue clasificada e indexada dentro de la categoría de los "trastornos del control de los impulsos no clasificados en otros apartados" y la misma, estaba definida como un:

"...fracaso crónico y progresivo en la capacidad de resistir los impulsos a jugar y a la conducta de jugar, fracaso que compromete, altera o lesiona los intereses personales, familiares o vocacionales" (APA, 1980, p.292).

La misma plantea, desde esta génesis conceptual, como el núcleo patológico de la entidad se encontraba situado en la incapacidad del sujeto para frenar un impulso irrefrenable,

en este caso, el impulso de la conducta de apuestas. El acto de apostar, en este caso, opera como una respuesta adictiva ante una tensión interna creciente, donde la ejecución de la conducta de juego provee un alivio inmediato, o una liberación de la tensión. Este tipo de adicción tiene sus semejanzas desde la perspectiva del trastorno de control de impulsos con patologías como lo son la cleptomanía (trastorno que provoca la incapacidad de resistir el deseo incontrolable de robar objetos) o la piromanía (trastorno que lleva al sujeto a provocar incendios de forma deliberada).

No obstante, tras años de observación clínica y evidencia empírica acumulada, quedó demostrado como la conceptualización del constructo a través del trastorno del control de los impulsos resultaba insuficiente para abarcar el comportamiento real del paciente. Es por esto que, en el año 1987, con la publicación revisada de la tercera edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM-III-R) se modificaron significativamente los criterios diagnósticos del Juego problemático, en donde se ofrece una descripción con mayor complejidad del trastorno. No obstante, el cambio que modifica significativamente el paradigma del criterio diagnóstico previo, fue de índole conceptual. Se comenzó a otorgar una importancia preponderante a las notables similitudes que la conducta de apuestas presentaba con los criterios diagnósticos que se utilizaban en la dependencia a sustancias psicoactivas. Según Acevedo (2006) encontraron diversos elementos afines a este tipo de conducta, que generó en los investigadores, un indicio del patrón: la tolerancia (la necesidad latente de los apostadores en aumentar las apuestas para obtener la misma sensación), el síndrome de abstinencia lúdico, y la interferencia grave en el funcionamiento cotidiano. Es decir, fue el cambio paradigmático de pasar a pensar en cómo la conducta de apuestas (a

pesar de su diferenciación en la forma de consumo) presentaba, aún así, notables concordancias con los criterios diagnósticos de las sustancias psicoactivas.

Con la llegada de la cuarta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM-IV) y su versión de texto revisada (DSM-IV-TR), (en los años 1994 y 2000 respectivamente) la conceptualización del "Juego problemático" no presentaba variaciones significativas, ni grandes cambios en su posicionamiento diagnóstico manteniéndose, formalmente, dentro del trastorno del control de los impulsos. A pesar de esta formalidad diagnóstica, desde la práctica, los criterios psicométricos y descriptivos se refinaron de manera explícita para emular otro tipo de modelos de adicciones de la categoría de psicoactivos, como lo son los modelos de dependencia al alcohol u otras drogas, exigiendo el cumplimiento de un umbral de 5 a 10 criterios disponibles.

El verdadero cambio epistemológico y clínico se produjo en el año 2013, con la publicación de la quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM-V) en donde se genera el cambio fenomenológico que el ámbito científico y el contexto social reclamaba ante las nuevas realidades y formas de consumo. Es así como el juego problemático se unía a la misma categoría de los trastornos por el uso de sustancias. La Asociación Americana de Psiquiatría (APA) toma la decisión histórica de suprimir el diagnóstico de la categoría de los trastornos del control de los impulsos, para clasificarlo formalmente en una categoría, que así mismo, mantiene una nueva homologación denominada como "Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos" modificando a su vez, el término nosológico a trastorno por juego o juego problemático.

Es así que, además de su concepción de trastorno del control de los impulsos, se le agrega un énfasis, que si bien había tenido su génesis en el DSM III-R nunca había podido concretarse con exactitud. Es fundamental comprender el cambio paradigmático que generó esa decisión, es por esto que, en el año 2013, la APA justificaba su modificación, argumentando que la conducta de juego, activa el sistema cerebral de recompensa de forma similar a como lo hacen las drogas de abuso de sustancias, además de entender la sintomatología clínica que tenían los trastornos de sustancias y el trastorno provocado por el juego.

Una vez finalizado el recorrido histórico, en la práctica clínica e investigativa se adopta el criterio diagnóstico de la quinta y última edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales, por APA. Es necesario aclarar que, en esta versión, se produce un cambio en el término tradicional de "ludopatía" cambiándola por la denominación de "juego patológico o problemático", en donde, justamente se mantiene el énfasis etimológico de la palabra *"ludus"* en latín: juego; no obstante, adquiriendo de esta manera, el carácter de desorden conductual. Es por esto, que según el DSM-V (2013) se lo entiende como:

"juego patológico, problemático, persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo".

Mercado de apuestas digitales

Para analizar el impacto del juego problemático en la población de adultos emergentes del Gran Buenos Aires, es indispensable ahondar en el sistema de mercado de juegos online,

ya que este, representa un nuevo mundo configurado eficazmente bajo parámetros tecnológicos que potencian de forma deliberada la pérdida de control y la conducta adictiva de juego. Es por esto, que, inicialmente, se realiza un breve recorrido histórico, desde sus inicios, su desarrollo a nivel mundial y finalizando en su estado presente en la actualidad, con el objetivo de lograr un mayor entendimiento del impacto y los mecanismos que utiliza el mercado de apuestas digitales en la sociedad argentina.

Según Pizarro (2024) el mercado de juegos y apuestas online tuvo su inicio en convergencia con el avance de la tecnología y el internet. Lo que permitió la posibilidad de crear páginas web de sitios de apuestas tanto de juegos de azar como deportivas de manera online. Las primeras páginas web de apuestas deportivas datan de finales de los 90 e inicios de los 2000. Empresas pioneras en el desarrollo de los juegos de apuestas online como: *"Microgaming"* quien fue la primera empresa encargada de desarrollar software de juego online. Por otro lado, corporaciones como *"CryptoLogic"* implementaron los primeros protocolos de gestión de transacciones financieras de juego online de manera protocolar y encriptadas. Generando un sistema de seguridad imprescindible para la confianza de los usuarios y su consecuente persuasión a gran escala. Posteriormente, una vez generada la base para que los usuarios poseen un medio de apuesta y que este mismo genere confiabilidad con el capital, es que se da un crecimiento exponencial en el mercado de apuestas digital: el autor Carbonell y Montiel (2013) documentan al primer casino online en el año 1996: *"Intercasino".* Asimismo, un año más tarde, en 1997, eran más de 200 los casinos que aceptaban apuestas de manera virtual. Este crecimiento se fue desarrollando de manera tan exponencial, que, para el año 2008, ya coexistían 2000 plataformas de juegos de azar que aceptaban apuestas activamente en la web, pertenecientes a 500 firmas transnacionales.

Dicho crecimiento se mantuvo hasta la actualidad: según Pizarro (2024) hoy en día el mercado mundial de apuestas virtuales se encuentra posicionado como una de las industrias globales con mayor capacidad de lucro, superando una valoración 66.7 mil millones de dólares.

En Argentina, la estructura del mercado de apuestas online se profundizó de manera significativa a partir del contexto coyuntural post pandemia. Autores como Branz y Murzi (2024) señalan que en el año 2022 se marcó un punto de inflexión en Argentina, ya que la legalización y regulación del juego virtual en las jurisdicciones de mayor densidad poblacional del país (incluyendo la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, y la Provincia de Buenos Aires) se había concretado. Desde su legislación, procede un desencadenamiento masivo de las principales operadoras globales y locales (*Bplay, BetWarrior*, *Bet365*, entre otras) las cuales operaron bajo las mismas dinámicas de penetración de mercado utilizadas en distintos países de la región, asimismo, focalizado en un rango etario definido: el público joven de 18 años en adelante.

El mercado digital de apuestas, propone una gran variedad de modalidades y categorías, para su prevalencia en el mercado, López (2018), realiza una detallada labor taxonómica en donde clasifica jerárquicamente los tipos de apuestas más populares para los jóvenes, entre las que se encuentran:

- Apuestas de contrapartida, en donde se trata de jugar en base al acierto del pronóstico de un resultado o un acontecimiento deportivo en contra de una casa de apuestas.
- Póquer y juegos de cartas: en donde los jugadores tratan, a través de una combinación de cartas jerarquizada, apostar una suma de dinero.

- Casino virtual: que engloba dentro de sus más populares, los juegos de Black Jack, un juego en donde se trata de ganar a la casa de apuestas sacando una puntuación de 21 puntos, a acercarse a ello sin pasarse; Ruleta, en donde el jugador debe predecir en qué ubicación caerá una bola lanzada sobre un disco horizontal giratorio dividido en casilleros.
- Máquinas de azar virtuales (Slots): son uno de los juegos más consumidos por los jóvenes, en este juego se debe conseguir una combinación de signos en línea, accionando una palanca virtual o botón que moverá filas compuesta por distintos signos de manera aleatoria.

Diversos autores plantean que el mercado de apuestas digitales posee tanto éxito debido a su accesibilidad e inmediatez. Esta capacidad, opera de manera alentadora a la conducta de apuestas en los jóvenes, que, a diferencia del juego físico, tiene la posibilidad de evitar los frenos naturales que suceden en estos, como lo es el traslado al casino, los horarios, o el uso de dinero en efectivo. El psicólogo británico Griffiths (2003) fue quien describió las características estructurales del internet (accesibilidad, anonimato y asequibilidad) y como este opera de manera facilitadora para conductas patológicas en las personas.

Por un lado, el juego tradicional requería un desplazamiento geográfico y una exposición social. Desde las plataformas de juego online, esta barrera se ve eliminada, garantizando una accesibilidad durante las 24 horas del día, directamente desde los dispositivos móviles. Los autores expertos en adicciones, estudian los tiempos en los que el impulso de apostar y la conducta de apuestas propiamente dicha se generan, y lo comprenden como un factor clave para la reducción misma de la conducta. Este periodo de latencia impulso-conducta se encuentra totalmente eliminado, debido a la posibilidad de tener (tanto

desde las billeteras virtuales, como de la plataforma de apuestas) este impulso consumado con la inmediatez misma que propone la tecnología actual. Asimismo, esta inmediatez, anula a los jóvenes la capacidad de reflexión desde la corteza prefrontal, que juega un rol principal a la hora de controlar impulsos, por lo que facilita significativamente la compulsión y la conducta de apuestas.

Asimismo, autores como Loewenstein y Párele (1998) afirman, tras una investigación realizada a través de estudios de neuroimagen funcional, que cuando una persona pierde dinero en efectivo, en su cerebro se activa automáticamente la ínsula, una zona cerebral caracterizada por activarse en momento de dolor físico o sensaciones de rechazo o asco. Los autores realizaron esta asociación, ya que el dolor de pagar, en efecto, duele biológicamente. Este dolor posibilita frenos inhibitorios naturales de comportamiento de consumo. El cerebro percibe esta señal de alerta, asociando dicho estímulo a una pérdida de un recurso necesario para su supervivencia. De esta manera, se activan sesgos de rechazo a la pérdida y se detiene la conducta impulsiva. Sin embargo, los autores demuestran que en el caso de apuestas bajo tarjetas de crédito/débito, las personas apuestan, en promedio, el doble de dinero que apostarían si hubiesen jugado en efectivo. De esta manera, se demostró como el formato digital causa una alteración en la valoración cognitiva del costo y mitiga la barrera inhibitoria. Bajo esta línea, en el plano local, los investigadores Romeo (2024) en “apostar no es un juego” postulan que las plataformas online y las billeteras virtuales que posibilitan las transferencias inmediatas (Mercadopago) actúan de manera facilitadora ante la conducta de juego, transformando el significado del dinero. Quitándole entidad y banalizando su significado a un tipo de insumo abstracto. Anestesiando, de esta forma, la respuesta aversiva biológica que genera nuestro cerebro al momento de percibir la pérdida de dinero física.

Adultez emergente

Para comprender en profundidad, por qué las conductas de apuestas online penetran significativamente con esta franja etaria, es preciso articular distintos factores del desarrollo psicosocial en los individuos, con algunos de los estudios más recientes en neurociencias. Esta etapa de la vida no constituye indefectiblemente, un fin de la adolescencia ni tampoco, un principio inmediato de la adultez. Sino una etapa de transición, en donde se va configurando, progresivamente un estadio del ciclo vital, como lo es la trabajada en el presente estudio: Jóvenes de 18 a 21 años.

Los jóvenes de la población abordada en la presente investigación, se encuentran en una etapa de transición, en donde se le da fin a una reciente etapa de adolescencia. Para Erikson (1968) la adolescencia se configura como una etapa crítica del desarrollo humano, con relevancia por sus cambios en el plano emocional, cognitivo y social. Es una etapa en donde los jóvenes, tratan de buscar desarrollar su identidad y definirse en la búsqueda de su ser. Este tipo de trayectos, puede llevar a ciertos lugares en donde los jóvenes, tratando de experimentar y ser reconocido por sus grupos de pertenencia caigan en lugares de riesgo para su desarrollo emocional, cognitivo y social.

No obstante, a comienzos del siglo XXI, el profesor en psicología Arnett (2000) acuña el concepto de “adultez emergente”. Arnett, destaca que entre los 18 a los 25 años, los individuos transitan un período de exploración de identidad y autonomía, reconfigurando su sentido del yo. Esta descripción refiere a los casos de jóvenes que aún no tienen hijos, no viven en casa propia y/o no tienen ingresos suficientes para hacerse completamente independientes. Esta etapa de transición, en donde los jóvenes no se consideran adolescentes,

sin embargo, tampoco se sienten adultos por no cumplir dichos requisitos, continúa con el desarrollo de los jóvenes y su exploración de sentido. En referencia a lo conceptualizado por Erikson (1968), se encuentran similitudes entre los conceptos, sin embargo, debido a la diferencia de edad de estos jóvenes, adquiere tintes de independencia y autonomía que no poseen los menores de edad. Esta independencia remite a la posibilidad de hacer lo que se quiera, en tanto y en cuanto, los individuos tengan 18 años o más. Las publicidades de las páginas de apuestas deben, en el final de estas, remarcar la prohibición en menores de edad, sin embargo, se deja de lado jóvenes mayores de edad, que se encuentran en pleno proceso de desarrollo continuo, sin la madurez suficiente para afrontar pérdidas de dinero y ganancias desproporcionadas descontextualizadas. En el contexto sociodemográfico del Gran Buenos Aires, este escenario de exploración e inestabilidad se encuentra atravesado por un contexto de vulnerabilidad, dicha vulnerabilidad, puede ser, desde el plano neurológico, social, y en algunos casos, económico. No obstante, al cumplir los 18 años, los jóvenes adquieren la personería jurídica legal, lo que les permite de forma inmediata e indiscriminada exponerse de manera legítima en plataformas de apuestas online y abrir cuentas de billeteras virtuales para realizar transferencias. Sin embargo, esta adquisición de autonomía, raramente viene acompañada de un contexto de estabilidad laboral o madurez psicosocial consolidada, generando en los jóvenes, un desfasaje entre libertad de acción y la capacidad de autorregulación conductual.

La exposición a plataformas de apuestas online, facilitada por la accesibilidad de dispositivos móviles y la penetración de internet en el país, ha incrementado extremadamente su vulnerabilidad en este grupo etario. Cuando nos referimos a la vulnerabilidad en esta etapa, no solamente nos adentramos conceptualmente a la búsqueda de sentido, sino también

a un desarrollo neuropsicológico. Steinberg (2008) desde esta perspectiva, comprende a la adolescencia con un desarrollo asincrónico entre el sistema límbico (mayormente vinculado con la búsqueda de gratificación inmediata) y la corteza prefrontal (mayormente relacionada con el control inhibitorio y la toma de decisiones racionales). Si bien este modelo fue formulado originalmente para la adolescencia, autores tales como Arnett (2004) y Galván (2010) señalan que dicho desarrollo asincrónico entre el sistema límbico y la corteza prefrontal se extiende plenamente durante la adultez emergente, dado que la maduración estructural y funcional de la corteza prefrontal y sus conexiones con el sistema límbico no se completa de manera definitiva hasta promediar los 25 años. Es decir, durante este periodo de transición existe un desfase en la maduración de las regiones cerebrales implicadas en recompensa y control y, este desajuste (con una mayor reactividad a estímulos gratificantes y un control ejecutivo aún en desarrollo) facilita que muchos jóvenes opten por conductas con gratificación inmediata, cómo lo son las apuestas. Además, el autor refiere a que, en la adolescencia, la capacidad de razonamiento cognitiva se encuentra desarrollada, no obstante, la falta de autorregulación emocional de este grupo etario es lo que termina generando está predisposición hacia la impulsividad y a la búsqueda de emociones intensas.

Cuando hablamos de adultez emergente, es menester referirse al estudio de Montejano (2022) quien realizó una investigación sobre el papel de la impulsividad y la toma de riesgos como factores predictivos del consumo de alcohol en jóvenes argentinos. La autora, a través de un diseño prospectivo, analiza las variables de impulsividad en relación a la falta de planificación y la búsqueda de sensaciones. Según Montejano, hay una estrecha relación entre estas dimensiones y el incremento en el consumo de alcohol. Desde la temática del fenómeno de juego problemático con apuestas virtuales en jóvenes, es fundamental tener en cuenta estas

características, ya que la autora refiere que dichas variables se asocian a conductas adictivas tempranas y constituyen detectores transversales de lo que podrían ser posibles conductas adictivas al ámbito del juego online, donde las decisiones rápidas, la búsqueda de gratificación inmediata y la escasa evaluación de consecuencias cumplen un rol significativo en los jóvenes.

Auge de las apuestas online en jóvenes

Para Francisco-Lens y Rodríguez-Vázquez (2020), debido al aumento exponencial del internet, han cambiado los modos en que las personas consumen contenido audiovisual. Los *"centennials"* según Navarro (2020) demuestran una familiaridad significativa con la tecnología desde temprana edad, por lo que su forma de habitar su tiempo de ocio difiere ampliamente tanto en su manera de relacionarse de manera vincular, como en la participación de estos en la creación del espacio virtual en comparación con generaciones previas. Debido a este tipo de expansión, es que se ha instalado una metodología de contribución virtual normalizada, y está generación contribuye día a día en este mundo virtual.

Existe una oferta novedosa de nuevos productos y formas de interactuar con ellos, disímiles al de años anteriores. El auge de las apuestas online en jóvenes se ha incrementado notablemente en los últimos años. Según Palomar (2011) en Rubio García, L. (2018) uno de los factores con mayor preponderancia para la investigación, es la cantidad de publicidad excesiva que existe en eventos y clubes deportivos sobre plataformas online de juegos de azar. El objetivo es relacionar el éxito, la fama o la diversión con las páginas, es así, como los clubes más populares de la República Argentina, tienen en la actualidad, publicidad de

páginas de apuestas deportivas en los sponsors de su camiseta. Asimismo, la propia Asociación del Fútbol Argentino (AFA) tiene a una reconocida página de apuestas llamada *"BPlay"* auspiciando la liga de fútbol del país. Lo que deja en evidencia lo infiltrada que está la normalización de este tipo de consumos en jóvenes.

Por el momento, la legislación no prohíbe que las páginas de apuestas online busquen a público joven, que de manera agresiva arremete hasta en las principales figuras de entretenimiento, así afirma Branz y Murzi (2024) refiriendo que una de las principales estrategias de las casas de apuestas, es ser publicitadas a través de creadores de contenido audiovisual en plataformas de transmisión en vivo o también llamados: "streamers" quienes desde el humor y el entretenimiento virtual promocionan juegos de azar y realizan contenido en vivo apostando sobre eventos deportivos o incluso, jugando en las páginas de azar con dinero proporcionado por la misma página.

Según Manjón (2023) las páginas utilizan a estas figuras del entretenimiento, que debido al vínculo que se genera con estas figuras a través del chat del directo en cada uno de los jóvenes, se genera un vínculo "parasocial" que se presenta como una figura de confianza para los jóvenes, quienes pasan a creer sesgadamente en el accionar de los "streamers" y normaliza esta conducta en las páginas más importantes de apuestas sin prevenir en ningún momento sobre las precauciones que se deben tener y peligros que conllevan las apuestas. Según el autor el proceso de socialización que se hace durante las retransmisiones normaliza el juego de azar, ya que se crea un hábito cotidiano entre las personas presentes en la emisión. Es por esto, que se crea un sentimiento de pertenencia de grupo intenso y un aumento en la probabilidad de imitar la conducta del *"streamer",* el autor refiere que este tipo de

interacción tiene la característica de vertical y asimétrica, mostrando beneficios rápidos mientras se divierten, lo que invisibiliza los riesgos de los juegos de azar. Este sentimiento de pertenencia que se crea en las transmisiones en directo, se relaciona con lo referido por Romeo (2024) quien afirma que, en los jóvenes, se destaca la percepción de aislamiento de quienes no participan del hábito, generando una sensación de "quedarse afuera del grupo".

La sociedad argentina se encuentra completamente sumergida en el fenómeno de apuestas online, desde los medios de comunicación, las empresas y la falta de accionar del estado con políticas que regulen la actividad y propongan leyes más restrictivas para el juego online. Bajo esta vulnerabilidad es que se encuentra el público juvenil en Argentina, vertido de publicidad de páginas de apuestas en sus principales consumos de interés. Así mismo, Palomar (2011) en Rubio García, L. (2018) refiere a que la cantidad significativa de jóvenes que utilizan páginas de apuestas online, se debe en parte a la facilidad de acceso que tienen los jóvenes al internet y a la posibilidad que presentan, cada vez a menor edad, de manejarse eficazmente en este medio.

Según Sarabia et al., (2014), los jóvenes son las principales víctimas de las acciones de marketing de las casas de apuestas, ya que se encuentran, por su desarrollo evolutivo, en un estado de inmadurez, incredulidad y facilidad de persuasión que los deja vulnerables ante estas demandas publicitarias. Por otro lado, la autora Vázquez (2024), refiere que el acceso fácil y constante a plataformas de apuestas online crea un entorno donde jóvenes son empujados hacia el comportamiento compulsivo, es por esto que la autora destaca la importancia de establecer límites claros entre el juego y la vida real y advierte que se deben

proteger a las infancias y adolescencias de estos entornos digitales que explotan sus vulnerabilidades.

Esta situación de vulnerabilidad se suma, según lo conceptualizado por la autora Di Palma (2021) a las nuevas formas de *"socialidad"*. Estas nuevas formas modifican las maneras en las que somos y estamos en el mundo, la interacción constante a través de dispositivos digitales conforma un cambio en nuestra subjetividad, en donde la experiencia se ve legitimada a través del consumo virtual, sin límites de tiempo para las personas, y sobre todo para los jóvenes del país; de esta manera, se está promoviendo un "juego infinito" en donde se legitima el consumo de plataformas digitales de manera continua y sin pausa. Esta redefinición del juego está sometiendo a los jóvenes a un estado de vulnerabilidad, que precisa de una regulación de manera urgente con el propósito de protegerlos.

Romeo (2024), citando a Pavlovsky (2024) refiere a que los jóvenes tienen una irreal percepción de los juegos de azar, validada por un sesgo de confirmación que hace que pierdan sensibilidad sobre la plata perdida, es decir que estos no sientan el dolor de pagar. El joven que apuesta, no siente que esté perdiendo dinero, solamente que es una vicisitud común del juego de apuestas y, que, si continúa apostando, eventualmente lo recuperará. Es así como 6 de cada 10 apostadores consideran que es poco o nada lo que han perdido. Sin embargo, si nos adentramos a las consecuencias físicas y psicológicas que tiene para los jóvenes recaer en la conducta de las apuestas virtuales, refiere el autor Romeo (2024) que se observan signos de angustia, estrés, agresividad, insomnio, preocupación y tristeza, además de recaer en conductas negativas como los golpes, deudas y robos.

La complejidad del fenómeno, impulsado por la convergencia de publicidad masiva entre el deporte en vivo, la interacción con creadores de contenido audiovisual, los factores psicológicos y sociales propios de este rango etario, y la falta de políticas públicas efectivas que regulen este tipo de prácticas, subraya la necesidad de investigaciones locales que analicen el alcance y el impacto de estas conductas, así como la implementación de estrategias preventivas y servicios de educación en colegio dirigidas a los jóvenes del Gran Buenos Aires.

Por último, el análisis del juego problemático en la adultez emergente, no puede reducirse únicamente a variables neurobiológicas o a marketing estratégico. Es preciso realizar una comprensión profunda del entramado sociocultural e ideológico en el cual se desenvuelven los sujetos. Las conductas de apuestas online actuales atraviesan un contexto de digitalización de la vida cotidiana y un nacimiento de nuevas subjetividades relacionadas al capitalismo tardío actual. Si nos referimos a los escritos por el célebre filósofo coreano Byung-Chul Han (2014) en "La sociedad del cansancio" podemos observar como el autor realiza un estudio sobre la actualidad de las sociedades contemporáneas. Para este, el capitalismo neoliberal ha modificado alguno de los mecanismos de control social, la metodología se contrapone a la comúnmente denominada coerción externa, y se manifiesta de manera en que el sujeto mantiene una tendencia hacia la auto-explotación voluntaria, que se esconde bajo un "velo" de libertad y productividad, pero que, por detrás, se fomentan dinámicas nocivas de autoexigencia constante, sobreexposición y rendimiento. Para Byung-Chul Han, la sociedad moderna está contaminada por las plataformas digitales, que funcionan de manera en que la información y el placer inmediato se utilicen como herramientas de dominación sutil. Este tipo de dominación, lleva a los jóvenes a que busquen

constantemente estímulos rápidos, recompensas instantáneas y reconocimiento. Para el autor, las plataformas digitales operan de manera estratégica en esta dinámica de autoexplotación, este entorno digital no se presenta de manera amenazante ante el adulto emergente, sino, como un espacio de estimulación propia, recompensas instantáneas y reconocimiento. La lógica que existe en el mundo del mercado de apuestas digitales, explota eficazmente el mandato del que refiere el autor sobre una sociedad de rendimiento, existe la posibilidad de generar ingresos económicos de manera rápida, autónoma y mediante el uso de habilidades cognitivas o analíticas percibidas. De esta manera, el juego problemático se disfraza de esta manera, de una actividad productiva, financiera y auto gestionada desde el dispositivo móvil. Esto nos permite comprender cómo el entorno digital y la cultura de la inmediatez pueden favorecer formas de dependencia psicológica; y tal como se menciona previamente, estos mecanismos son fácilmente comparables a los que operan en el resto de adicciones, como lo es el juego problemático online, donde el placer inmediato y la ilusión de control refuerzan el comportamiento adictivo.

Método

Diseño

La presente investigación se trabajó con un tipo de enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, de corte transversal, y con un alcance descriptivo. Según Sampieri (2018), el enfoque cuantitativo se caracteriza por la utilización de procesos secuenciales y probatorios, en los cuales se plantea un problema de investigación delimitado, se recolectan datos mediante instrumentos estandarizados y se realiza un análisis estadístico con el propósito de establecer patrones de comportamiento, comprobar hipótesis y generar conocimiento objetivo

sobre el fenómeno estudiado. En relación con el diseño, se adoptó un diseño no experimental, en este sentido, Sampieri (2018), señala que este tipo de diseño se caracteriza por observar los fenómenos en su ambiente natural con el objetivo de analizarlos en las condiciones en las que ocurren, sin ningún tipo de intervención sobre las variables.

Asimismo, la investigación presentó un diseño de corte transversal, ya que tuvo como objetivo la recolección de datos en un solo momento temporal. De acuerdo con Sampieri (2018), los diseños transversales tienen como finalidad describir variables y analizar su incidencia en un momento específico determinado, por lo que los datos obtenidos en la aplicación del Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI) se circunscribieron a un corte temporal específico sobre la severidad del juego problemático en la población evaluada.

Finalmente, el alcance de la investigación fue definido como descriptivo. Según Sampieri (2018), este tipo de alcance mantiene un énfasis en especificar las propiedades, las características y los perfiles de las personas o grupos que se someten a un análisis, midiendo conceptos o variables de manera independiente, en este caso, la finalidad radicó en tipificar y caracterizar la severidad del juego problemático en adultos emergentes del Gran Buenos Aires.

Se buscó describir y analizar el estado del juego problemático vinculado a apuestas online en jóvenes de entre 18 y 21 años residentes en el Gran Buenos Aires. La recolección de datos se realizó mediante la técnica de cuestionarios autoadministrados.

Participantes

La muestra estuvo conformada por 54 jóvenes de 18 a 21 años de edad del Gran Buenos Aires. Se incluyeron participantes de distintos géneros que aceptaron voluntariamente

formar parte del estudio, habiendo completado un consentimiento informado vinculado a las cuestiones éticas sobre la protección y divulgación de la información recolectada en los cuestionarios. A los participantes se les administró un cuestionario sociodemográfico, el Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI) y el Cuestionario de Motivos de Juego-Financiero (GMQ-F).

Técnicas de recolección de datos

1. **Cuestionario Ad Hoc de datos sociodemográficos:**

Se elaboró un cuestionario ad hoc con propósito de relevar las principales características sociodemográficas de los participantes. El instrumento incluyó preguntas referidas al sexo, edad, lugar de nacimiento y residencia actual y situación educativa con el objetivo de definir el perfil sociodemográfico de la muestra y delimitar las variables estructurales de la conducta de apuestas online.

2. **Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI)**:

La variable del criterio referida a la gravedad de la conducta de juego se evalúa a través de la administración de la versión adaptada al español del Índice de Severidad del Juego Problemático: PGSI, confeccionado por Ferris y Wynne (2001) y su versión al español adaptada por Lopez - Gonzalez (2018). La misma, ha demostrado adaptarse a la modalidad de juego en línea, según Gainsbury (2016), como se citó en Lopez - Gonzalez (2018). El Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI) es un instrumento integrado por 9 ítems psicométricos que trabajan los criterios diagnósticos del DSM para el trastorno del juego de apuestas, evaluando tanto los factores conductuales de dificultad de control, como también,

sus consecuencias psicosociales y económicas negativas asociadas al juego en los últimos 12 meses. Cada uno de los 9 ítems se puntúan mediante una escala de respuesta de 4 puntos. En donde el 0 corresponde a “Nunca”; 1 a “A veces”; 2 a “La mayoría de las veces” y 3 a “Casi siempre”. De esta manera, el sumatorio total de las respuestas psicométricas, (que se encuentra entre un rango mínimo de 0 y un máximo de 27 puntos) indica según el puntaje las características de severidad de juego de apuestas. Las puntuaciones obtenidas se agrupan en cuatro categorías en orden de gravedad de la conducta de juego.

a. Jugador sin problemas (0 puntos): Sujetos que no exhiben consecuencias negativas ni indicadores de pérdida de control de conducta.

b. Juego de riesgo bajo (1 a 2 puntos): individuos que presentan de forma aislada algún comportamiento de riesgo, pero sin manifestar consecuencias clínicas o sociales significativas.

c. Juego de riesgo moderado (3 a 7 puntos): sujetos que refieren la presencia moderada de conductas desadaptativas y que pueden experimentar algunas consecuencias negativas asociadas a las apuestas

d. Juego problemático (8 o más puntos): Sujetos que evidencian una severa desadaptación en conductas de apuestas, afectando varias áreas de su vida, pérdidas económicas recurrentes y asociado a indicadores clínicos de dependencia comportamental.

Tabla 1

Ítems del Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI):

Nº	**Ítem**

1	Pensando en los últimos 12 meses, ¿has apostado más de lo que realmente podías permitirte perder?
2	¿Has tenido que apostar cantidades más grandes de dinero para sentir la misma sensación de excitación?
3	Cuando apostás: ¿Has realizado una nueva apuesta para intentar recuperar el dinero que habías perdido?
4	¿Has pedido dinero prestado o has vendido algo para tener dinero para apostar?
5	¿Has sentido que podrías tener un problema con las apuestas?
6	¿Apostar te ha causado un problema de salud, como ansiedad o estrés?
7	¿Las personas han criticado tu manera de apostar o te han dicho que tenés un problema con las apuestas?
8	¿Tus apuestas han generado un problema económico a vos o a tu familia?
9	¿Te has sentido culpable por tu manera de apostar o por lo que sucede cuando apostás?

3. Cuestionario de Motivos de Juego-Financiero (GMQ-F):

Para evaluar las características motivacionales que presentan los sujetos con conducta de apuestas, se administró la versión adaptada al contexto argentino del Cuestionario de Motivos de Apuestas en su versión extendida: (*Gambling Motives Questionnaire-Financial*, GMQ-F; Dechant, 2014; adaptación de Pilatti y Tuzinkievich, 2015). A diferencia de la versión tradicional de tres factores, está herramienta incorpora explícitamente la dimensión económica, quedando integrada por un total de 19 ítems distribuidos en cuatro subescalas: Social (5 ítems), Mejora (5 ítems) Afrontamiento, (5 ítems) y Financiera (4 ítems) (ver tabla 2). El Cuestionario de Motivos de Juego-Financiero (GMQ-F) codifica con qué frecuencia los participantes apostaron por los motivos indicados en cada ítem mediante una escala tipo Likert (desde *Nunca / Casi nunca* = 1 hasta *Casi siempre / Siempre* = 5). En la sumatoria de la puntuación de cada una de las respuestas, GMQ-F se ofrece como la alternativa más completa y consistente para la medición de los motivos de apuestas en la comunidad.

Tabla 2

Ítems y dimensiones del GMQ-F

	Ítem / Afirmación	**Subescala**
1	Como una forma de festejar	Social
2	Para relajarme	Afrontamiento
3	Porque me gusta cómo me hace sentir	Potenciación

4	Porque es lo que la mayoría de mis amigos hacen cuando se reúnen	Social
5	Para olvidar mis preocupaciones	Afrontamiento
6	Porque es excitante	Potenciación
7	Para socializar	Social
8	Porque me siento con más confianza o más seguro de mí mismo	Potenciación
9	Para generar una sensación de euforia	Potenciación
10	Porque es algo que hago en ocasiones especiales	Social
11	Porque ayuda cuando me siento nervioso o deprimido	Afrontamiento
12	Porque es divertido	Potenciación

13	Porque hace que una reunión social sea más entretenida	Social
14	Para sentirme mejor cuando estoy de mal humor	Afrontamiento
15	Porque me hace sentir bien	Potenciación
16	Para ganar dinero	Económico
17	Porque disfruto pensando qué cosas podría hacer con lo que gane	Económico
18	Porque si gano podría cambiar mi estilo de vida	Económico
19	Para generar dinero	Económico

Procedimiento

La recolección de datos se llevó a cabo mediante la administración de un cuestionario en formato digital. En primer lugar, se le presentó a los participantes un consentimiento informado, en el cual se detallaron los objetivos del estudio, el carácter voluntario de la participación y la confidencialidad de la información recabada, además del anonimato en

cada una de sus respuestas. Una vez aceptado el consentimiento, se dio comienzo a la administración de los cuestionarios, en caso de rechazarlo, se finalizó la participación y no se administró el cuestionario.

Una vez aceptado el consentimiento, se procedió a la administración de los instrumentos en el siguiente orden:

1. Cuestionario Ad Hoc de datos sociodemográficos
2. Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI).
3. Cuestionario de Motivos de Juego-Financiero (GMQ-F)

Dichos instrumentos seleccionados son de rápida administración, lo que favorece la participación y reduce el posible abandono del cuestionario, el acceso a la muestra será por conveniencia, a través de contactos disponibles en instituciones educativas y personas residentes del Gran Buenos Aires.

Resultados

A continuación, se presentan los siguientes datos sobre las características sociodemográficas y los patrones de juego correspondientes a la totalidad de jóvenes participantes del relevamiento (N=54). Estos se analizaron siguiendo el orden mismo de administración: datos sociodemográficos, Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI) y, por último, el Cuestionario de Motivos de Juego-Financiero (GMQ-F)

Características Sociodemográficas

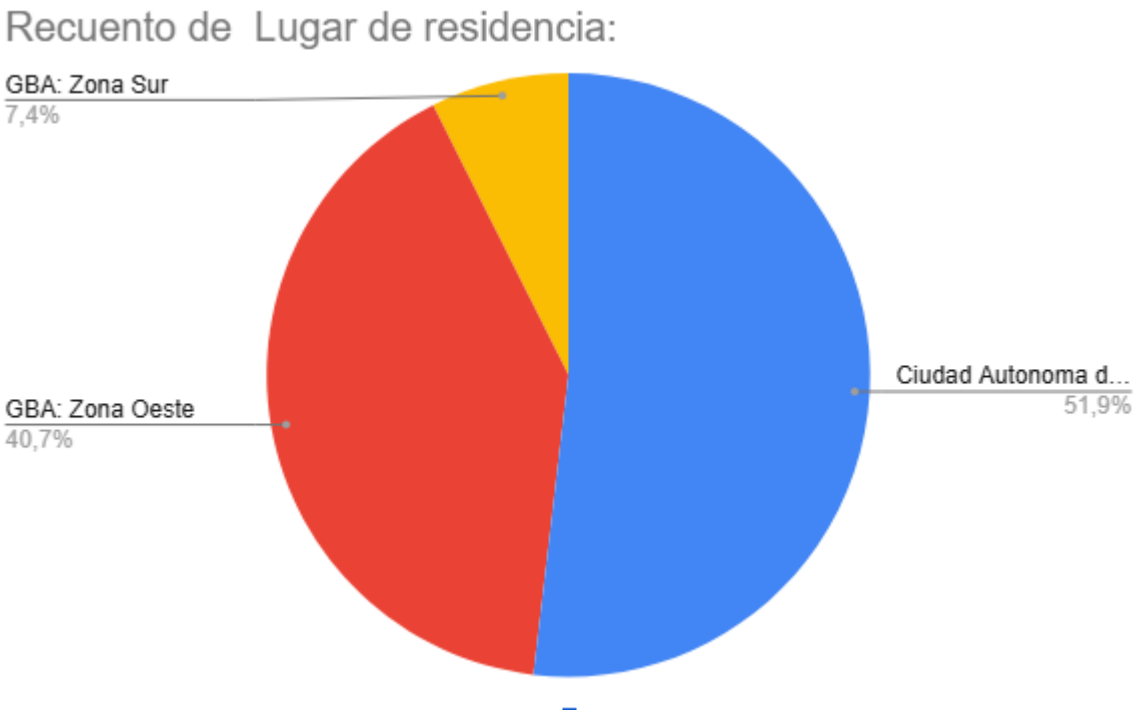
La muestra general estuvo constituida por un total de 54 sujetos con edades comprendidas de entre los 18 y los 21 años. En relación a la distribución geográfica de los participantes, los datos obtenidos muestran una leve mayoría en la Ciudad Autónoma de

Buenos Aires, seguido por la zona oeste del Conurbano Bonaerense, y en menor medida se encuentra zona sur.

- Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Concentrando la mayor proporción de la muestra, representa el 51.9% de los casos.
- Gran Buenos Aires (Zona Oeste): Seguido de CABA, la población agrupa el 40.7% de los jóvenes encuestados.
- Gran Buenos Aires (Zona Sur): En una menor porción, registra el 7.4% restante de los sujetos encuestados.

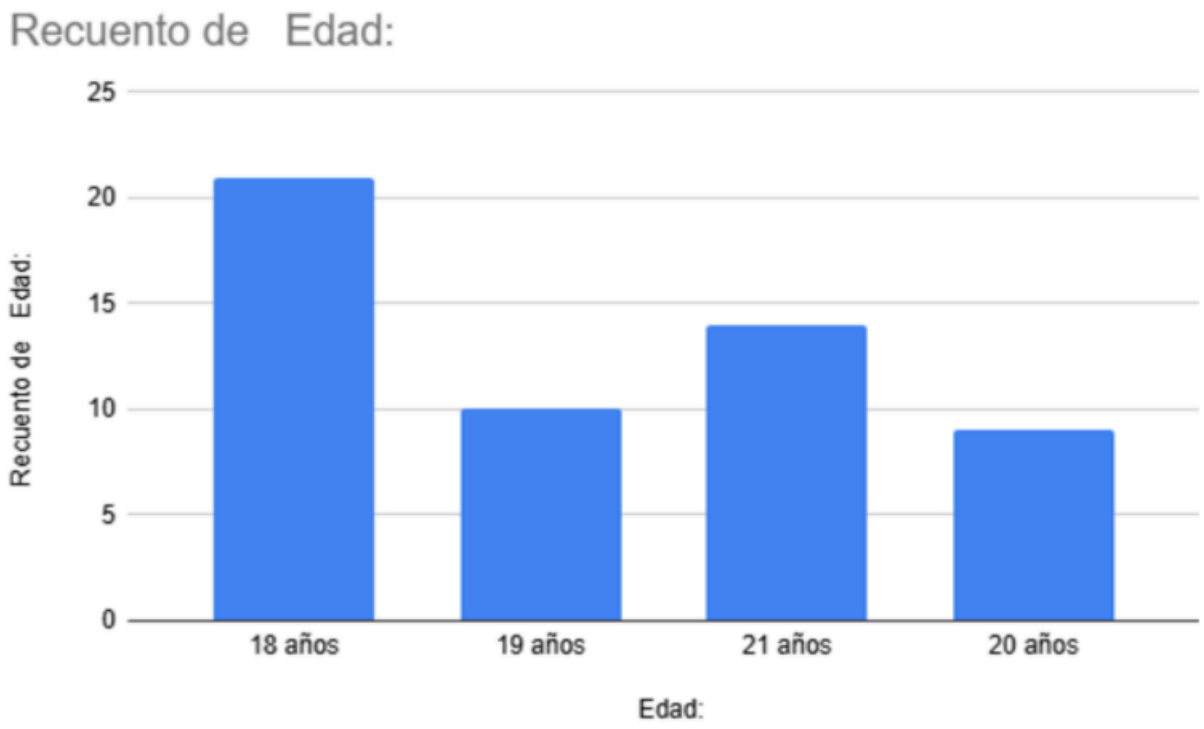
El alcance del estudio se ve enriquecido por la diversidad geográfica, otorgando una amplia visión del fenómeno de apuestas online en jóvenes del Gran Buenos Aires, como se observa en el primer gráfico.

Figura 1. Lugar de residencia



En el segundo gráfico, se puede observar la proporción por edad. En donde se observa una mayoría administrada en los jóvenes de 18 años (38,9%), seguido por la edad de 21 años (25,9%), en continuación por un porcentaje de (18,5%) para la edad de 19 años y finalizando con un (16,7%) con respecto a la edad de 20 años.

Figura 2. Edad



La muestra comprendida para la presente investigación consiste en un total de 54 jóvenes del Gran Buenos Aires, de ambos sexos, con una franja etaria de entre los 18 y los 21 años. En la misma se remarca la presencia de un total de 28 hombres (51,9%) y 26 mujeres (48,1%). Como se puede observar en la figura 3.

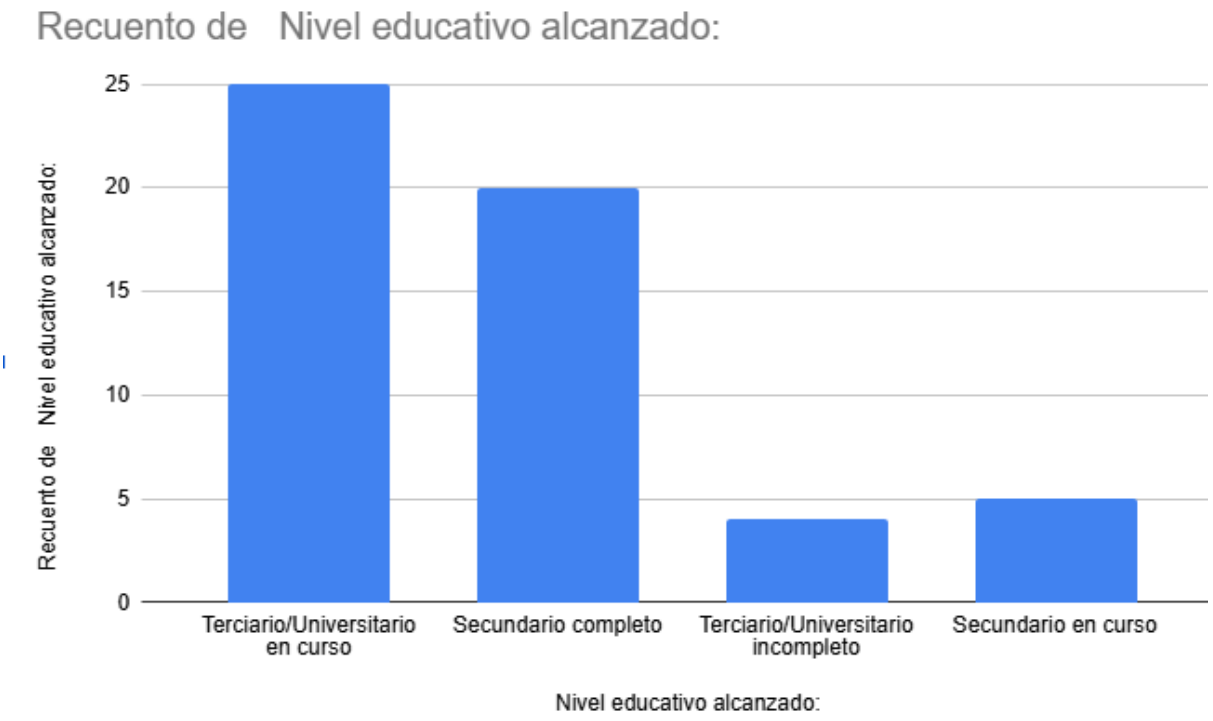
Figura 3. Género



Los indicadores de nivel académico de la muestra general evidencian como esta franja etaria de jóvenes se encuentra atravesado por procesos de formación y transición laboral. De acuerdo con el gráfico de la figura 4, los distintos niveles de formación en la muestra se distribuyen de la siguiente manera:

- Terciario/Universitario en curso: reúne la mayor parte de la muestra, con 25 casos (46.3%).
- Secundario completo: con un total de 20 sujetos (37.0%).
- Secundario en curso: concentrado en 5 casos de la muestra (9.3%).
- Terciario/Universitario incompleto: se observa como el porcentaje menos frecuente de la población, con 4 sujetos (7.4%).

Figura 4. Nivel Educativo

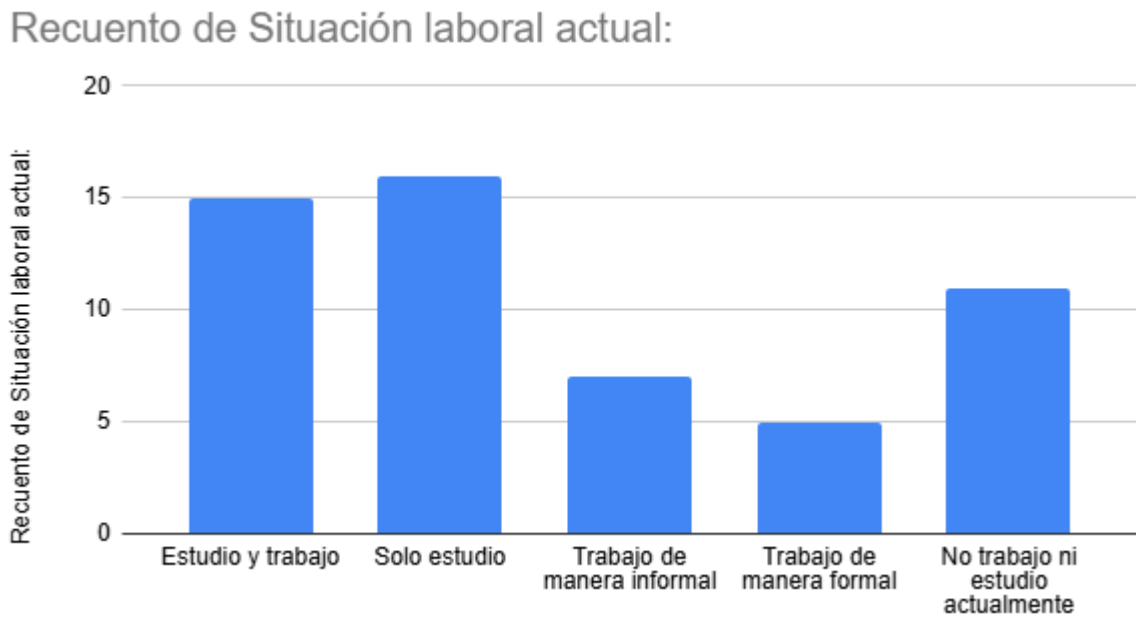


Con respecto a la situación laboral de los sujetos encuestados, los resultados reflejan una alta tasa de actividad, tanto en el ambiente laboral como el educativo. Como se observa en la figura número 5, la muestra mantiene las siguientes proporciones:

- Solo estudio: comprendida como mayoría de la muestra por 16 participantes (29.6%).
- Estudio y trabajo: en las que se observan 15 sujetos (27.8%).
- No trabajo ni estudio actualmente: agrupado en 11 casos (20.4%).
- Trabajo de manera informal: reportado por 7 sujetos (13.0%).

- Trabajo de manera formal: concentrado la menor proporción con 5 casos (9.3%).

Figura 5. Situación laboral.



Uno de los objetivos principales del estudio, fue tratar de analizar la tasa de penetración de las plataformas de apuestas online en jóvenes de Argentina. De acuerdo con los datos de prevalencia obtenidos, podemos observar en la figura número seis, como el gráfico indica una existencia del 33,3% de jóvenes que afirmaron haber apostado alguna vez en su vida, constituyendo una muestra de *(18).* Asimismo, los jóvenes que declararon no haber participado nunca en actividades de juego corresponde al porcentaje de 66.7%, con un total de 36.

Figura 6. Porcentaje que apostó

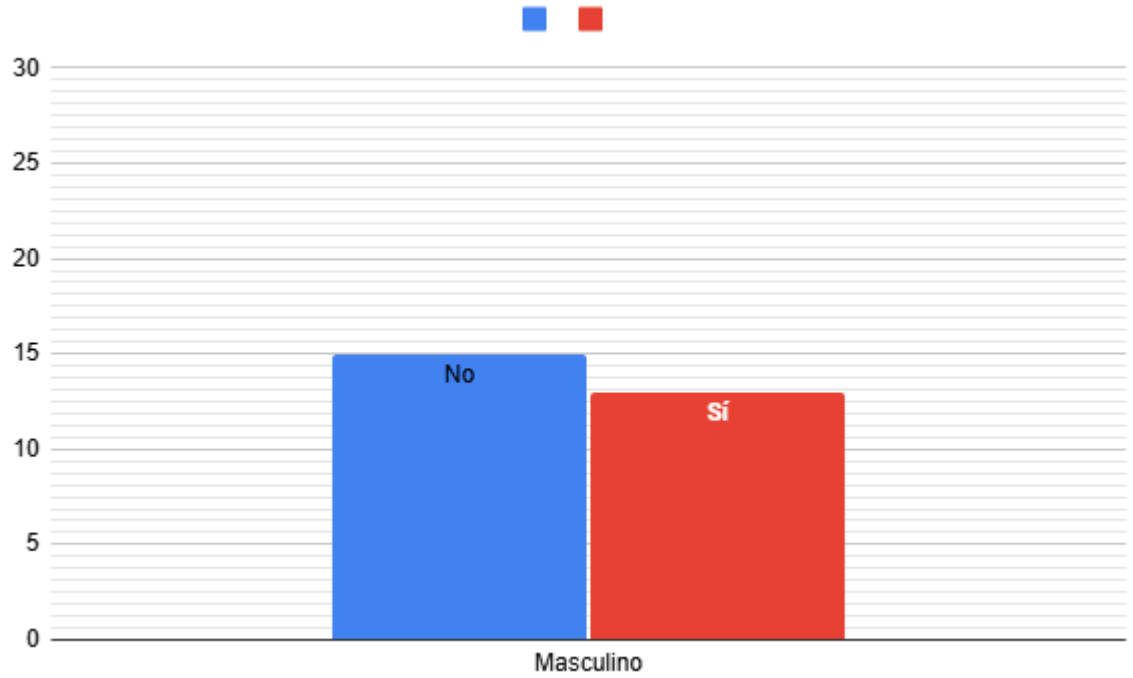


Cuando se hace referencia a la cantidad de grupos de sujetos que admitieron conductas de juego bajo una categorización por género. Los resultados en la figura 7 exhiben una distribución desigual con respecto al género masculino del femenino. Con respecto a la relación de sujetos que apostaron en la muestra de género masculino, se exhibe del total de 28 varones 15 que no han apostado, y 13 que, si lo han hecho, demostrado un porcentaje de sujeto con conducta de apuestas del 46.4%. Esta relación cambia drásticamente en el género femenino, la tendencia demostrada en dicha población exhibe del total de (26) un 80.8% de los sujetos que respondieron que no han apostado, mientras que se observa un 19.2% de la muestra que sí apostó.

Además, si aislamos exclusivamente los datos del grupo de apostadores que respondieron que, sí han tenido conductas de apuestas, se observa la siguiente brecha por género:

- Género masculino: 72.2% de los sujetos que han apostado (13)
- Género femenino: 27.8% de los sujetos que han apostado (5)

Figura 7. ¿Has realizado apuestas online alguna vez? (Masculino)



<u>Índice de Severidad del Juego Problemático *(PGSI):*</u>

Al hacer referencia a los datos obtenidos por el Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI), construidos por el registro de sus 9 ítems administrados (donde Nunca=0; Algunas veces=1; La mayoría de las veces=2 y Siempre=3), se identificó que el 77.8% (14) de los jóvenes que apuestan, ya presenta grados de afectación o riesgo en relación

a la conducta de juego. Con respecto a los datos obtenidos, la distribución de los apostadores se exhibe de la siguiente forma:

- Jugador sin problemas (0 puntos): representando el 22.2% de la muestra, corresponde a 4 jóvenes, lo que indica un juego de carácter recreativo, sin síntomas asociados.
- Juego de riesgo bajo (1 a 2 puntos): 5 jóvenes, presenta conductas de juego de apuestas esporádicas, no obstante, comienzan a manifestar indicadores de habituación y posible riesgo futuro.
- Juego de riesgo moderado (3 a 7 puntos): concentrado la mayor cantidad de respuestas, agrupa el 33.3% (f=6) de los jóvenes. Se reportan pérdidas económicas por fuera de lo planeado. Manifiesta riesgo clínico.
- Juego problemático (8 o más puntos): responde al 16.7% restante de los jóvenes que se encuentran en un rango clínico comprometido. Registran síntomas severos de falta de control conductual, sentimientos de culpa y consecuencia psicosociales y económicas negativas.

Cuestionario de Motivos de Juego-Financiero *(GMQ-F):*

Para evaluar las características motivacionales que presentan los sujetos con conducta de apuestas, se administró la versión adaptada al contexto argentino del Cuestionario de Motivos de Apuestas en su versión extendida: (*Gambling Motives Questionnaire-Financial*, GMQ-F; Dechant, 2014; adaptación de Pilatti y Tuzinkievich, 2015). A diferencia de la versión tradicional de tres factores, está herramienta incorpora explícitamente la dimensión económica, quedando integrada por un total de 19 ítems distribuidos en cuatro subescalas:

Social (5 ítems), Mejora (5 ítems) Afrontamiento, (5 ítems) y Financiera (4 ítems). El Cuestionario de Motivos de Juego-Financiero (GMQ-F) codifica con qué frecuencia los participantes apostaron por los motivos indicados en cada ítem mediante una escala tipo Likert (desde *Nunca / Casi nunca* = 1 hasta *Casi siempre / Siempre* = 5).

El mismo demostró una gran diferencia en los reactivos económicos/financieros (ítems 16, 17, 18 y 19), donde las respuestas de: "Para generar dinero "y "Para ganar dinero" fueron las más respondidas entre los jóvenes con conductas de apuestas con: "Algunas veces" y "La mayoría de las veces".

En segundo lugar, los motivos sociales (ítems 1, 4, 7, 10 y 13) mantienen una presencia moderada en las respuestas, concentrando la mayor parte de estas, en los ítems relacionados a las reuniones con amigos (ítems 4 y 13).

En relación a la subescala de mejora, (ítems 3, 6, 8, 9, 12 y 15) se observó una gran mayoría de respuestas en la opción "Nunca/Casi nunca", exceptuando el ítem: "Porque es divertido"

Por último, desde la subescala de afrontamiento, (ítems 2,5,11 y 14) se identifican los niveles más bajos de adhesión, con respuesta significativamente superiores en la opción de "Nunca/Casi nunca".

Estos indicadores confirman que, para los jóvenes de la muestra analizada, el entorno de apuestas online no se visibiliza principalmente desde el aspecto social, sino que es percibido como un medio potencial para generar dinero o mejorar su economía.

Discusión

Luego de haber presentado los resultados estadísticos de los cuestionarios administrados, se da inicio a un análisis contextualizado, con el fin de dar paso a una discusión sobre la temática integrando los hallazgos con los antecedentes revisados y con el marco teórico desarrollado.

Principalmente, en referencia a la presencia de conductas de juego en los jóvenes de 18 a 21 años residentes en el Gran Buenos Aires, el 33,3% (18) respondió haber apostado en plataformas online alguna vez en su vida. Sí bien, el 66,7% restante no ha participado en apuestas online, al analizar específicamente el grupo de jóvenes apostadores mediante el índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI) se observa una elevada tasa de vulnerabilidad clínica: el 77,8% presenta algún nivel de riesgo, distribuidos en riesgo bajo (27,8%), riesgo moderado (33,3%) y juego problemático severo (16,7%)

Estos resultados son equiparables con los estudios de Gomez (2024), quien señaló una tasa de participación en conductas de juego del 40% hallado en estudiantes universitarios de Córdoba. Asimismo, este porcentaje se encuentra afín a los resultados obtenidos en investigaciones previas en Argentina, como “apostar no es un juego”, en donde el 38% de adolescentes y jóvenes manifiesta haber apostado o estar apostando actualmente.

Asimismo, esto corrobora lo señalado por Gomez (2024) respecto a que las modalidades en línea presentan un inicio más prematuro y aceleran la transición hacia patrones clínicos de pérdida de control.

En segundo lugar, se confirmó de manera contundente la hipótesis de disparidad por género: al analizar las características sociodemográficas de la muestra, se observa una composición inicial equitativa en términos de identidad de género (51.9% varones) y (48.1%

mujeres). No obstante, esta equidad se ve contrariada con la marcada asimetría que se demuestra en los valores de conducta de apuestas. Mientras que en la población femenina la conducta de apostar se presenta como un fenómeno minoritario que afecta solo al 19.2% de las mujeres de su grupo, en la población masculina, la prevalencia es del 46.4%, casi alcanzando la mitad de la muestra de varones.

Esta brecha de género se visibiliza claramente al aislar la muestra de apostadores (n=18), en donde el género masculino mantiene el 72.2% de los casos analizados. No obstante, este dato obtenido responde claramente a la literatura epidemiológica global, así cómo lo remarcan Pilatti (2020) y Changotasig (2024) los cuales presentan al género masculino con una mayor vulnerabilidad con respecto a la conducta de juego y al riesgo de juego problemático.

Las dos dinámicas centrales que teorizaron los autores previamente analizados, refieren que los distintos procesos de sociabilización y construcción de la identidad son fundamentales a la hora de entender este fenómeno. Tal cómo señalan Branz y Murzi (2024), las plataformas de apuestas online dominantes, tanto nacional como internacionalmente, se hallan íntegramente asociadas a la *"gamificación"* y a los eventos deportivos. Estos entornos operan como un gran núcleo de validación entre grupos de pertenencia en jóvenes. Por lo que esta conducta se transforma en un espacio de ocio y vínculo social en un escenario en donde se generan diversas motivaciones, como el status, la competencia y la búsqueda de sensaciones. El sesgo al juego desde el género masculino, se ve potenciado de esta forma (y se ve tan marcada la diferencia con el género femenino) porque, según autores cómo Manjón (2023) y Branz y Murzi (2024) existe un mercado que arremete agresivamente hacia ellos,

pasando desde el mundo de los deportes, las casas de apuestas o los famosos, que desde plataformas de streaming realizan conductas de apuestas, que funcionan como medio normalizador y validador del juego para los jóvenes del país.

Por otro lado, desde el análisis del Cuestionario de Motivos de Juego-Financiero (GMQ-F), se expone de manera clara, como el principal motivante y reforzante de la conducta de juego está orientada al factor económico. Los datos empíricos revelan que el 83.3% de los jóvenes apostadores declara jugar con la intención de ganar o generar dinero. Esta premisa, mantiene una diferencia con lo señalado por Branz y Murzi (2024) quienes indican que en la ganancia económica se encontraba en segundo plano frente a la diversión de apostar entre pares. Esta premisa nos permite discutir el significado del juego en la adultez emergente. Las respuestas de la muestra en el cuestionario, mantienen una jerarquía clara al factor principalmente financiero (seguido por el social) lo que permite realizar preguntas en relación a la situación de estos jóvenes, adultos emergentes de 18 a 21 años, con todas las características que esta etapa implica (búsqueda de autonomía, constitución identitaria, inserción en el mercado laboral) precarizado o informal (como se puede observar en una parte de la muestra, con 13.0%). También se puede analizar un posible viraje de los motivantes de la conducta de apuestas en los jóvenes, en donde, de manera convergente con lo planteado por Pilatti (2020) las plataformas de juego virtual funcionan a través de la ilusión de control, ya que se desvía la vista de la palabra “azar” en el juego y se entiende como un medio controlado: por ende, mediante el análisis estadístico tanto en las apuestas deportivas, o patrones algorítmicos, como en el caso de las tragamonedas (slots) el joven cree que es capaz de predecir el azar y crear escenarios favorables matemáticamente. De está manera, se comprende la posibilidad de un potencial motivante, conducido progresiva y

sistemáticamente por la ilusión de control, a ser el principal desencadenante de las conductas de juego en los jóvenes del Gran Buenos Aires. Asimismo, cuando los jóvenes se enfrentan a la pérdida real, aparece el escenario desfavorable, y de está manera, se desencadena con mayor urgencia el motivante de "para generar/ganar dinero". Según los autores, desde esta situación ocurre una motivación que exacerba la conducta de juego, y está clasificada como "persecución de pérdidas" o *"chasing"* Según el DSM-5-TR (2022). La misma refiere a la necesidad de recuperar el capital perdido, para deudas generadas por el propio juego o para satisfacer la ilusión inicial de dinero a percibir. Este tipo de conductas se han podido visibilizar en algunos de los cuadros de riesgo moderado y problemático de la muestra, lo que es de especial atención, ya que se encuentran dentro del principal factor que predispone a la conducta de juego y altera el juicio crítico de los jóvenes, incrementando la tolerancia al riesgo económico y acelerando la falla de sus barreras regulatorias.

Tras lo analizado previamente, se han demostrado claras muestras de como la publicidad arremete fuertemente ante consumos, principalmente ante los más populares de los jóvenes masculinos. El fútbol y los "streamers" se han asociado estrechamente, dejando en vulnerabilidad a los jóvenes que han visto invadidos sus espacios favoritos, normalizando conductas que pueden poner en peligro el bienestar de los mismos.

Conclusión

El presente estudio permitió explorar y caracterizar de manera empírica la prevalencia, las características sociodemográficas y los factores motivacionales del comportamiento de apuestas online en la muestra de adultos emergentes de entre 18 a 21 años del Gran Buenos Aires. Con una muestra compuesta por 54 encuestados y bajo un exhaustivo

análisis de los datos, fue posible extraer conclusiones de alto valor clínico y científico en torno a la problemática social que aqueja a la república argentina.

Por un lado, una de las conclusiones más contundentes, y que se demuestra de manera alarmante en la realidad del país, es la elevada prevalencia de conducta de apuestas en jóvenes y la evidente brecha en vulnerabilidad del género masculino: los resultados han determinado que 1 de cada 3 jóvenes de la muestra que ha sostenido conductas activas de apuestas virtuales, y, asimismo, se consolida de manera contundente la hipótesis planteada sobre la brecha de género. Los varones representan el 72.2% de la muestra clínica de apostadores, y teniendo en cuenta la muestra de varones en total, casi la mitad de ellos (46.4%) ha apostado a lo largo de los últimos 12 meses. Esto ubica a la población masculina joven en una posición alarmante, y demuestra como la publicidad en el fútbol y las transmisiones en directo tiene una alta eficacia en el impacto de la vida de los jóvenes.

Asimismo, estos resultados demuestran un crecimiento en la presencia de conductas de apuestas en jóvenes del Gran Buenos Aires. Se observa que existe un 33,3 % de los jóvenes que han apostado alguna vez, residentes en el Gran Buenos Aires. Esto se sostiene con los datos recabados en la investigación a nivel nacional de: “Apostar no es un juego” dando una cifra similar a lo que se recabó a nivel país.

Por otro lado, si se delimita el análisis de los datos obtenidos por el Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI), se concluye que el juego de azar virtual ha dejado de ser un fenómeno reducido en el país. El 77.8% de los jóvenes que apuestan ya experimentan algún grado afectación o riesgo conductual, ubicándose con un preocupante 33.3% en riesgo moderado y un 16.7% bajo criterios de juego problemático.

Aportes y contribuciones de la investigación.

Principalmente, es preciso señalar que el presente estudio mantiene un carácter acotado, no pretende ser objetivamente generalizable, sino operar como indicadores de tendencia y bases empíricas. Asimismo, la vertiginosa evolución de la tecnología en apuestas virtuales y su reciente auge en Argentina limitaron la disponibilidad de antecedentes teóricos nacionales.

Limitaciones de la investigación.

Principalmente, se recomienda trabajar con una muestra poblacional mayor que la analizada en la presente investigación. Se precisa una mayor cantidad de investigaciones, ya que tanto los aportes y contribuciones, como las limitaciones en la confección de esta investigación fueron profundizados por la enorme limitación en cantidad de investigaciones sobre la temática abordada. Argentina se encuentra en sus primeros pasos en el ámbito de los juegos de apuestas virtuales, por lo que una gran limitación para trabajar la temática y a la hora de buscar otros trabajos para indagar y profundizar, se vio complejizada por bajo número de investigaciones.

Líneas de investigación futuras

Se recomienda profundizar en las líneas de investigación sobre esta temática, ya que Argentina se encuentra en un punto similar al de otros países del mundo en cuanto a tendencias de consumo, no obstante, se posee la información y las metodologías que utilizaron otros países para aplacar esta problemática. La línea de investigación se plantea desde la imperiosa necesidad de expandir el tamaño muestra mediante diseños probabilísticos

y de corte longitudinal que permitan evaluar la prevalencia y evolución de los sujetos con conductas de apuestas a lo largo de su ciclo vital. Se debe enfocar en promover investigaciones más abarcativas e integrativas de todos los rincones de nuestro país, para poder obtener datos sólidos sobre la actualidad del juego problemático online en jóvenes de Argentina. Además, se debe comenzar a indagar sobre cuestiones de género y el impacto de las publicidades, ya que las tendencias denotan una gran diferencia entre el consumo femenino del masculino. Otra línea que puede ser un gran aporte a la construcción científica de nuestro país es comenzar a trabajar las variables de nivel socioeconómico y juego problemático, ya que se ha encontrado en varios países de Latinoamérica que suele ser una variable que se encuentra conectada con el juego de apuestas en línea en jóvenes, ya que se conecta directamente con la esperanza y la posibilidad de crecer económicamente a través del juego.

Propuestas de intervención

En principio, se recomienda el trabajo de políticas públicas que abarquen el rango etario trabajado con respecto al fenómeno del juego problemático, específicamente el juego en línea., ya que se ha demostrado que es el más popular entre los jóvenes de nuestro país, y que se posiciona día a día como una de las nuevas propuestas de consumo y entretenimiento, entre los grupos de jóvenes hoy en día.

Asimismo, desde el ámbito de la salud mental, se vuelve tema central el diseño de programas de investigación y prevención en instituciones educativas y comunitarias que aborden específicamente la desmitificación del juego como trabajo, los peligros del juego y la ilusión de control. Además de propuestas para que los jóvenes desarrollen habilidades de

autorregulación frente al mercado de apuestas virtuales que se encuentra cada vez más, en constante expansión.

Referencias Bibliográficas

American Psychiatric Association. (1980). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (3.ª ed.).

American Psychiatric Association. (1987). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (3.ª ed., rev.).

American Psychiatric Association. (1994). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4.ª ed.).

American Psychiatric Association. (2000). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4.ª ed., texto rev.).

American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5.ª ed.). https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596

Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. American Psychologist, 55(5), 469–480. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469

Branz, J., & Murzi, D. (2024). Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo. Ludopédio, 179(15). https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/236969/CONICET_Digital_Nro.6b50a826-1252-4430-ad4d-a28afd7d3ff2_L.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Branz, J., & Murzi, D. (2024). Apuestas online, deportes y jóvenes en la Argentina contemporánea [Presentación de ponencia]. XII Jornadas de Sociología de la UNLP, Ensenada, Argentina.

Calle, M. J. (2022). Funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en estudiantes de la Institución Educativa “Simón Bolívar” [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31787/FUNCIONAMIENTO_FAMILIAR_CALLE_%20VILA_%20MARIAJOSE.pdf

Carbonell, E. y Montiel, I. (2013). El juego de azar online en los nativos digitales.https://archive.org/details/eljuegodeazaronl0000enri/page/n7/mode/2up

Changotasig, K., y Augusta Cueva, M. (2024). El juego patológico y el bienestar psicológico en estudiantes universitarios. Revista Científica de Salud BIOSANA, 4(1). https://doi.org/10.62305/biosana.v4i2.147

Chóliz, M. (2014). Historia de una adicción: Del vicio al trastorno del juego. Cuadernos de Medicina Psicosomática y Psiquiatría (111), 57-67. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4906963.pdf

Di Palma, C. (2021). Derecho al juego digital: usos y apropiaciones de consumos culturales interactivos de las infancias actuales. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, (130), 115–129. https://doi.org/10.18682/cdc.vi130.4894

Echeburúa, E. (1994).Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS): Validación española. Análisis y Modificación de Conducta, 20(74), 769-791. https://nyproblemgambling.org/wp-content/uploads/2023/03/SOGS_spanishversion.pdf

Erikson, E. H. (1968). *Identidad, juventud y crisis*. Editorial Paidós. https://es.scribd.com/document/493752824/Erikson-Erik-H-Identidad-Juventud-Y-Crisis

Ferris, J., & Wynne, H. (2001). The Canadian Problem Gambling Index: Final report. Canadian Centre on Substance Abuse. https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Ferris%20et%20al(2001)The_Canadian_Problem_Gambling_Index.pdf

Francisco-Lens, N., & Rodríguez-Vázquez, A. I. (2020). La innovación de la televisión pública europea en la oferta audiovisual digital: Nuevas plataformas para la generación Z. *RAE-IC Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, *7*(13), 185–212. https://doi.org/10.24137/raeic.7.13.9

Galván, A. (2017). Adolescence, brain maturation and mental health. Nature Neuroscience, 20(4), 503–504. https://doi.org/10.1038/nn.4530

Gómez, R., Luque, L., Aballay Bazán, A. S., Dell'Orsi, M. S., & Cuasnicu, A. (2024). *Juego de apuestas en línea: un estudio epidemiológico en jóvenes estudiantes de la Universidad Nacional de Córdoba* (Informe de investigación). Instituto de Investigaciones Psicológicas; Unidad de Estudios Epidemiológicos en Salud Mental, Facultad de Psicología de la UNC. https://drive.google.com/file/d/1KkYhGH25ewoNzZS5UAd6GJ_Bb3wu3A1a/view

Gutiérrez-Manjón, S. (2023). Promoción de juegos de azar en transmisiones en directo: Análisis del poder de prescripción de los streamers. Revista de Ciencias Sociales, 11(2). https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.721

Griffiths, M. (2003). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. CyberPsychology & Behavior. https://scispace.com/pdf/internet-gambling-issues-concerns-and-recommendations-1uksvoxnv6.pdf

Griffiths, M.D. (1999). Gambling technologies: prospects for problem gambling. Journal of Gambling Studies 15:265–283.

Han, B.-C. (2017). La sociedad del cansancio (A. Saratxaga Arregi & A. Ciria, Trads.). Herder Editorial.

López, F. (2018). El auge del juego y las apuestas online: La evolución del sector en España en los últimos cinco años [Trabajo de fin de grado, Universidad de Sevilla]. Repositorio CORE. https://idus.us.es/items/a4cd244c-f9eb-45f1-baf2-92de93552968

Lopez-Gonzalez, H., Estévez, A., & Griffiths, M. D. (2018). Spanish validation of the Problem Gambling Severity Index: A confirmatory factor analysis with sports bettors. Journal of Behavioral Addictions, 7(3), 814–820. https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.84

Martínez Martínez, K., Agost-Felip, M. R., & Martín Alfonso, L. (2019). Prevalencia de juego patológico en población universitaria de la Comunidad Valenciana, España.

Revista del Hospital Psiquiátrico de La Habana, *16*(2), 15–31. https://revhph.sld.cu/index.php/hph/article/view/140

Montejano, G. (2022). Impulsividad y toma de riesgos: Efecto prospectivo sobre el consumo de alcohol en adolescentes argentinos [Tesis doctoral, Universidad Nacional de Córdoba]. CONICET Digital. https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/162424/CONICET_Digital_Nro.243ed041-c456-4d37-a59b-d7110572ec81_A.pdf

Navarro Robles, M., & Vázquez - Barrio, T. (2020). El consumo audiovisual de la Generación Z. El predominio del vídeo online sobre la televisión tradicional. Ámbitos: Revista internacional de comunicación, 50, 10 - 30. https://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i50.02

Organización Mundial de la Salud. (2019). Trastorno por juego de apuestas, predominantemente en línea. En Clasificación Internacional de Enfermedades (11.ª ed.). https://icd.who.int/es/

Pavlovsky, F. (2024). Apuestas online. La tormenta perfecta. Crianza digital y adicciones emergentes. Implicancias clínicas y lineamientos prácticos. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico

Pilatti, A., Michelini, Y., & Rivarola Montejano, G. (2020). Juego de apuestas en estudiantes universitarios argentinos: Prevalencia, motivos y consecuencias negativas. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, *12*(3), 45–58. https://doi.org/10.31260/ReACC.v12.n3.28190

Pilatti, A., & Tuzinkievich, F. B. (2015). Valoración de las propiedades psicométricas del Cuestionario de Motivos de Apuestas en jóvenes y adultos argentinos. Repositorio Institucional Conicet Digital. https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/104390

Pizarro, M. (2024). La evolución de las apuestas deportivas en casinos: Del físico al online. Lecturas: Educación Física y Deportes, 29(315), 236–241. https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/7817

Prelec, D. (1998). The red and the black: Mental accounting of savings and debt. Marketing Science, 17(1), 4–28. https://doi.org/10.1287/mksc.17.1.4

Romeo, M., Cabani, F., & Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego [Informe de investigación]. https://ugc.production.linktr.ee/cd2596a8-1dce-4f38-b151-a217d61227f1_informe-resultados-apostar-no-es-un-juego-2024-final-IMPRENTA-v2.pdf

Rubio-García, L. (2018). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria. methaodos.revista de ciencias sociales, 6 (1): 139-148. http://dx.doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.207

Sarabia Gonzalvo, I., Estévez Gutiérrez, A., Herrero Fernández, D. (2014). Perfiles de jugadores patológicos en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencias*, *39*(2), 46–58. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5014205

Steinberg, L. (2008). A social neuroscience perspective on adolescent risk-taking. Developmental Review, 28(1), 78–106. https://doi.org/10.1016/j.dr.2007.08.002

Anexo/s

Anexo 1: *Consentimiento Informado*

UFLO
UNIVERSIDAD

FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de ..... de UFLO Universidad, desean conocer .....

Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar sobre .....

Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de los cuestionarios que se me entregarán en el marco de la investigación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad ..... y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326.

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a sinvestydes@uflo.edu.ar.

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:	**Firma Profesional Informante:**
Aclaración:	**Aclaración:**
DNI:	**DNI:**
Fecha:	**Protocolo N°:**

Arq. Ruth Fische
Rectora
UFLO

Sección I: ***Cuestionario sociodemográfico***

¿Acepta participar de manera voluntaria en esta investigación? *

- ◯ Sí, acepto participar
- ◯ No, no acepto participar

Edad: *

- ◯ 18 años
- ◯ 19 años
- ◯ 20 años
- ◯ 21 años

Género con el que te identificas: *

- ◯ Femenino
- ◯ Masculino
- ◯ No binario / Otro
- ◯ Prefiero no decirlo

Lugar de residencia: *

- ◯ Ciudad Autonoma de Buenos Aires
- ◯ GBA: Zona Norte
- ◯ GBA: Zona Sur
- ◯ GBA: Zona Oeste

Nivel educativo alcanzado: *

- ◯ Secundario incompleto
- ◯ Secundario en curso
- ◯ Secundario completo
- ◯ Terciario/Universitario en curso
- ◯ Terciario/Universitario incompleto
- ◯ Terciario/Universitario completo

Situación laboral actual: *

- ◯ Trabajo de manera formal
- ◯ Trabajo de manera informal
- ◯ Estudio y trabajo
- ◯ Solo estudio
- ◯ No trabajo ni estudio actualmente

¿Has realizado apuestas online alguna vez? *

- ◯ Sí
- ◯ No

<u>Sección II</u>: *Índice de Severidad del Juego Problemático (PGSI):*

Pensando en los últimos 12 meses, ¿has apostado más de lo que realmente podías permitirte perder? *

- ◯ Nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ Mayoría de las veces
- ◯ Siempre

Aun pensando en los últimos 12 meses, ¿has tenido que apostar cantidades más grandes de dinero para sentir la misma sensación de excitación? *

- ◯ Nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ Mayoría de las veces
- ◯ Siempre

Cuando apostas: ¿Has realizado una nueva apuesta para intentar recuperar el dinero que habías perdido? *

- ○ Nunca
- ○ Algunas veces
- ○ Mayoría de las veces
- ○ Siempre

¿Has pedido dinero prestado o has vendido algo para tener dinero para apostar? *

- ○ Nunca
- ○ Algunas veces
- ○ Mayoría de las veces
- ○ Siempre

¿Has sentido que podrías tener un problema con las apuestas? *

- ○ Nunca
- ○ Algunas veces
- ○ Mayoría de las veces
- ○ Siempre

¿Apostar te ha causado un problema de salud, como ansiedad o estrés? *

- Nunca
- Algunas veces
- Mayoría de las veces
- Siempre

¿Las personas han criticado tu manera de apostar o te han dicho que tenés un problema con las apuestas, más allá de que vos pienses o no que sea cierto? *

- Nunca
- Algunas veces
- Mayoría de las veces
- Siempre

¿Tus apuestas han generado un problema económico a vos o a tu familia? *

- Nunca
- Algunas veces
- Mayoría de las veces
- Siempre

¿Te has sentido culpable por tu manera de apostar o por lo que sucede cuando apostas? *

- ◯ Nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ Mayoría de las veces
- ◯ Siempre

Sección III: *Cuestionario de Motivos de Juego-Financiero (GMQ-F):*

A continuación hay una lista de razones por las que algunas veces las personas realizan juegos de apuestas.

Pensá en todas las veces que realizaste juegos de apuestas: ¿con qué frecuencia podrías decir que realizaste juegos de apuestas por cada una de las siguientes razones?

Como una forma de festejar *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre

Para relajarme *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre

Porque me gusta cómo me hace sentir *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre

Porque es lo que la mayoría de mis amigos hacen cuando se reúnen *

- Nunca / Casi nunca
- Algunas veces
- El 50% de las veces
- La mayoría de las veces
- Casi siempre / Siempre

Para olvidar mis preocupaciones *

- Nunca / Casi nunca
- Algunas veces
- El 50% de las veces
- La mayoría de las veces
- Casi siempre / Siempre

Porque es excitante *

- Nunca / Casi nunca
- Algunas veces
- El 50% de las veces
- La mayoría de las veces
- Casi siempre / Siempre

Para socializar *

- Nunca / Casi nunca
- Algunas veces
- El 50% de las veces
- La mayoría de las veces
- Casi siempre / Siempre

Porque me siento con más confianza o más seguro de mí mismo *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre

Para generar una sensación de euforia *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre

Porque es algo que hago en ocasiones especiales *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre

Porque ayuda cuando me siento nervioso o deprimido *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre

Porque es divertido *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre

Porque hace que una reunión social sea más entretenida *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre

Para sentirme mejor cuando estoy de mal humor *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre

Porque me hace sentir bien *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre

Para ganar dinero *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre

Porque disfruto pensando qué cosas podría hacer con lo que gane *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre

Porque si gano podría cambiar mi estilo de vida *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre

Para generar dinero *

- ◯ Nunca / Casi nunca
- ◯ Algunas veces
- ◯ El 50% de las veces
- ◯ La mayoría de las veces
- ◯ Casi siempre / Siempre