



FUNDACIÓN H. A.
BARCELÓ
FACULTAD DE MEDICINA



TRABAJO INTEGRADOR FINAL

CARRERA: LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

DIRECTOR/A DE LA CARRERA:

DRA. FILIPPIS, GALA.

NOMBRE Y APELLIDO DEL AUTOR:

CHIAVASSA, LUCIA MICAELA.

TÍTULO DEL TRABAJO:

CASINO ONLINE EN ADOLESCENTES: ¿UNA NUEVA FORMA DE ENTRETENIMIENTO O UNA PROBLEMÁTICA EMERGENTE DE LA ERA DIGITAL?

SEDE:

LA RIOJA.

DIRECTOR/A DE TIF:

LIC. GUARAGLIA, EMANUEL.

FECHA DE PRESENTACIÓN:

18/12/2025.

Sede Buenos Aires
Av. Las Heras 1907
Tel./Fax: (011) 4800 0200
☎ (011) 1565193479

Sede La Rioja
Benjamín Matienzo 3177
Tel./Fax: (0380) 4422090 / 4438698
☎ (0380) 154811437

Sede Santo Tomé
Centeno 710
Tel./Fax: (03756) 421622
☎ (03756) 15401364



**LICENCIATURA EN PSICOLOGIA DEL INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS
DE LA SALUD
FUNDACIÓN H. A. BARCELÓ**

PAGINA DE APROBACION

EVALUACION DEL TRABAJO FINAL DE INVESTIGACION

Clasificación:.....

**DEFENSA ORAL DEL TRABABO FINAL DE
INVESTIGACION**

Clasificación:.....

TRIBUNAL EXAMINADOR

.....

.....

.....

Sede Buenos Aires
Av. Las Heras 1907
Tel./Fax: (011) 4800 0200
☎ (011) 1565193479
informesba@barcelo.edu.ar

Sede La Rioja
Benjamín Matienzo 3177
Tel./Fax: (0380) 4422090
☎ (0380) 154811437
informeslr@barcelo.edu.ar

Sede Santo Tomé
Centeno 710
Tel./Fax: (03756) 421622
☎ (03756) 15401364
informesst@barcelo.edu.ar

Oficina Posadas
Félix de Azara y Córdoba,
local 12, galería "El Paseo"
Tel.: (0376) 4440521
posadas@barcelo.edu.ar



LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

TRABAJO INTEGRADOR FINAL

“Casino online en adolescentes: ¿Una nueva forma de entretenimiento o una problemática emergente de la era digital?”

- **Autora:** Chiavassa, Lucia Micaela.

EQUIPO DOCENTE:

- **Asesor docente:** Lic. Guaraglia, Emanuel
- **Asesor metodológico:** Lic. Gallardo, Horacio; Lic. Tutino, Alejandra

AGRADECIMIENTOS

El cierre y culminación de esta etapa no habría sido posible sin el apoyo constante y la inmensa fe que depositaron en mí personas fundamentales que me acompañan en el día a día.

Este logro va dedicado, de manera especial, a mis padres y a mi hermano Nicolás, quienes nunca me dejaron sola en este trayecto. Gracias por su apoyo incondicional en cada paso; este triunfo es, sin duda, en gran parte, suyo.

A mi mamá, pilar fundamental de mi vida, que me acompaña siempre desde el amor y el entendimiento. Agradezco cada mimo, café y acto de servicio, que hicieron más amenas las horas de estudio. Por ser refugio y calma ante las angustias, pero, sobre todo, por creer siempre en mí.

A mi papá, por cuidarme y guiarme con sabiduría y afecto, por hacer más llevadero este camino y celebrar siempre mis victorias con entusiasmo y orgullo. Gracias por ser ese lugar seguro y de contención al que sé que siempre podré volver.

A mis abuelos, Carlos y Claudia, por su cariño incondicional y por nunca dudar de lo lejos que puedo llegar. Gracias por cada rezo y velita prendida en mi nombre; sus palabras de aliento y felicitaciones son un impulso constante para ir por más.

A mi abuelo Osvaldo, por quien agradezco profundamente a la vida por permitir tenerlo a mi lado para compartir este momento. Encarnación de fortaleza y superación.

A mi abuela Lucía, el ausente más presente en mi vida. Quien es luz, guía y vigor en los días difíciles.

A mi novio, Federico, quien fue refugio y soporte en momentos en que me sentía perdida. Por su paciencia, comprensión y confianza ciega en mi potencial. Gracias por respaldarme todos estos años desde el cuidado y el amor.

A mis amigos de siempre, Anahí, Macarena, Julieta y Gonzalo, por tener siempre la palabra justa en los momentos precisos, por ser calma, distracción y

risa. Gracias por ser ese espacio seguro al que sé que siempre puedo acudir.

Nunca los doy por sentado.

A mis amigos facultativos, Camila, Valentina, Santiago y Paula, por hacer que estos años de carrera a su lado hayan sido inigualables. Por alentarnos y apoyarnos en cada paso desde el afecto sincero y por convertir juntos cada desafío en victoria. Son, sin duda, de las mejores cosas que me ha dejado este recorrido.

A mis hijos de cuatro patas, Copito, Popina, Miel y Molly Miel, mis fieles compañeros de estudios y noches de desvelo. Mi gran apoyo emocional en los días de soledad.

A mi asesor, Emanuel Guaraglia, por quien tuve la suerte de ser guiada en este proceso. Gracias por su acompañamiento, por calmar ansiedades y ayudar a enfrentar los desafíos que se presentaban con confianza.

Finalmente, a todas aquellas personas que, de una u otra manera, contribuyeron a este proceso con palabras de aliento, consejos oportunos o simplemente creyendo en mí. Su apoyo ha sido fundamental para llegar hasta aquí. Gracias a todos por formar parte de este camino

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
ANTECEDENTES	9
CONTEXTUALIZACIÓN.....	11
FUNDAMENTACIÓN.....	12
Justificación	12
Planteamiento del problema.....	13
MARCO TEÓRICO	14
Adolescencia	14
¿Diversión o adicción?	17
Adicciones	19
Adicciones comportamentales.....	20
Ludopatía adolescente	23
Casino online.....	28
Regulación y marco legal.....	31
OBJETIVOS	37
Objetivo general.....	37
Objetivos específicos.....	37
DISEÑO METODOLÓGICO	38
Lógica de investigación	38
Tipo de investigación	38
Unidad de análisis	39
Muestra	39
Variables	40
Instrumentos y técnicas de recolección de datos.....	41
RESULTADOS OBTENIDOS	43
ARTICULACION TEORICO PRÁCTICO	57

Un fenómeno silencioso	57
El ingreso al juego	59
El rol de los padres	61
La delgada línea entre la diversión y el riesgo.....	63
Ludopatía virtual hoy.....	64
CONCLUSION.....	68
BIBLIOGRAFÍA.....	71
ANEXO.....	74

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se lleva a cabo con el fin de cumplir con los requisitos establecidos por el Instituto Universitario de Ciencias de la Salud “Fundación H. A. Barceló” para la adquisición del título de grado de “Licenciatura en Psicología”.

En el mismo, se pretende conocer el impacto del casino online en la población adolescente, teniendo en cuenta que este es un grupo particularmente vulnerable, no solo por la etapa evolutiva en la que se encuentran, sino también por estar en plena construcción de su identidad.

El trabajo de campo se realizó en el Instituto Argentino de Estudios Superiores (I.A.E.S.), tomando como población a estudiantes de 3er y 4to año, los cuales rondan entre los 15 y 17 años de edad. A través del análisis de sus percepciones, creencias, motivaciones e influencia del entorno, se busca comprender cómo se da el uso del casino online, con qué frecuencia, en qué contextos, y qué sentido le otorgan estos jóvenes a esta práctica, con el objetivo de proporcionar una base empírica para futuras investigaciones y reflexionar sobre la influencia de este nuevo hábito en la población adolescente y los posibles riesgos asociados a la ludopatía.

De modo que, en este trabajo final se propone abordar el casino online no solo como una nueva forma de entretenimiento sino también como una posible problemática contemporánea que interpela tanto a la familia, comunidad docente, pares y grupos de amigos, sociedad, sistema de salud y profesionales.

ANTECEDENTES

Adrián Mallén Marcos (2017) realizó un Trabajo Final de Máster en Comunicación con Fines Sociales. Estrategias y Campañas, en la Universidad de Valladolid de España, llamada “Los jóvenes y su relación con los juegos de azar y apuestas online. Propuesta y puesta en marcha de la campaña “hazte un fuera de juego” en la ciudad de Burgos”. El trabajo es de carácter cualitativo y tiene como finalidad disminuir el número de jóvenes entre 14 y 25 años que llevan a cabo prácticas en juegos de azar y apuestas online, a la par que busca visualizar esta situación. Por lo que se realiza una serie de preguntas a un grupo de discusión de personas, logrando evidenciar un aumento progresivo de la participación y del gasto económico de la juventud en este tipo de prácticas. El 30% del total de los jugadores activos son jóvenes entre 18 y 25 años y, para disminuir esta tendencia, elabora una campaña de comunicación integral, apoyada por la Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Burgos, para advertir a este sector poblacional los riesgos y consecuencias derivados de la adicción al juego, donde se trabaja con estudiantes de institutos y universidades.

Álvaro Botella Guijarro (2023) llevó a cabo una Tesis Doctoral en la Universidad Nacional de Educación a Distancia de España, llamada “La función de los factores psicosociales en el inicio y mantenimiento del juego de azar en adolescentes”. Realiza un estudio longitudinal para establecer la prevalencia del juego, identificar los factores asociados a la conducta de juegos y ajustar el modelo para predecir la conducta de juego. Lleva a cabo un seguimiento en un conjunto de 1074 estudiantes de 13 a 18 años durante 12 meses, donde se detecta que la prevalencia del juego alcanza un 42,0%; que los varones juegan un 2,7% más que las mujeres; y que la edad de inicio en que los adolescentes comienzan a jugar es entre los 13 y 14 años. El inicio y mantenimiento del juego se asocian con el género, la edad, la búsqueda de sensaciones, la percepción del riesgo, la actitud de los padres hacia el juego, la presión del grupo, la exposición a publicidades, accesibilidad, entre otros. Los resultados apuntan hacia la conveniencia de dirigir programas universales de prevención destinados a menores de 15 años, con el objetivo de conseguir retrasar o evitar la conducta de apostar en la adolescencia.

Heredia Mara Magalí (2024) llevó adelante un Trabajo Final de Grado, en la Universidad Siglo 21 de Córdoba Argentina, llamada “Prevención de Apuestas Online en Adolescentes del I.P.E.M. N°193 José María Paz”, que tiene como objetivo sensibilizar a los alumnos sobre los riesgos asociados con las apuestas online. Se aborda esta problemática al llevar a cabo un programa de prevención a través de un sistema de tutorías dirigido a estudiantes de segundo año, el cual consiste en ocho sesiones, una vez a la semana, de una hora de duración aproximadamente. De esta forma, se busca prevenir de manera proactiva el desafío emergente de las apuestas online y abordar de forma integral los riesgos asociados a las mismas, con el objetivo de proporcionar a los estudiantes herramientas y conocimientos adecuados para manejar de manera responsable su interacción con estas plataformas. Este programa de intervención demuestra que, mediante un enfoque integral y participativo, es posible no solo abordar los desafíos inmediatos, sino también fortalecer las competencias personales y sociales de los estudiantes, preparándolos para enfrentar con éxito los riesgos de la era digital.

CONTEXTUALIZACIÓN

El presente trabajo de investigación se enmarca en el “Instituto Argentino de Estudios Superiores” (I.A.E.S.), una institución de Gestión Privada presente en la Ciudad Capital de La Rioja, Argentina, desde el 06 de noviembre de 1985, ubicada en calle Abel Bazán y Bustos.

El I.A.E.S. ofrece programas de educación a nivel medio, superior y cursos de capacitación, con un enfoque particular en dar respuesta al mercado informático y a las nuevas tecnologías. Esta orientación se alinea con su misión de brindar una educación integral e inclusiva con el objetivo de estimular el pensamiento reflexivo en diálogo con las nuevas tecnologías. Asimismo, su visión es ser una institución de referencia que provee enseñanza de calidad a través de un currículo innovador, formando personas autónomas, responsables y con espíritu crítico, capaces de construir su propio proyecto de vida y acceder al mundo laboral o a estudios superiores.

A partir del año 2020, la institución transita el Proyecto InnovarTE, con el fin de construir gradualmente una propuesta educativa que habilita diferentes alternativas de enseñanza y aprendizaje, junto con un cambio sustancial en las formas escolares. Este paradigma de trabajo implica pasar de un modelo tradicional de enseñanza a un modo de aprendizaje activo, colaborativo e integrado, con foco en el desarrollo de capacidades a través de la realización de proyectos y otras modalidades de trabajo. El objetivo central es plantear una forma de acercamiento al conocimiento contextualizado y conectado con la comunidad y el mundo real.

El desafío de la escuela es lograr la inclusión y el egreso, ofreciendo los conocimientos y herramientas necesarias para cumplir los tres fines de la educación secundaria: la formación de ciudadanos, la preparación para la vida, el mundo del trabajo y la preparación para los estudios superiores.

FUNDAMENTACIÓN

Justificación

El interés personal por esta temática surge a raíz del crecimiento exponencial que ha tenido el casino online estos últimos años en los adolescentes, pero sobre todo por el vacío legal y de investigación que hay en Argentina y específicamente en la provincia de La Rioja.

A pesar de que los casinos online están destinados específicamente a personas mayores de edad, resultan altamente atractivos ante los ojos de los adolescentes, no solo por su fácil accesibilidad a diversos juegos de azar, sino también por su disponibilidad las 24 horas del día, los 7 días de la semana, convirtiéndolo en una actividad difícil de regular para los adolescentes. Se suma a esto el fuerte marketing digital llevado a cabo por diversas personalidades famosas y la masiva publicidad en distintas redes sociales y medios tradicionales, lo cual acrecienta su atractivo y normaliza su práctica.

A su vez, la adolescencia es una etapa vulnerable del desarrollo, que tiene como característica la exploración de nuevas vivencias, la búsqueda de identidad y la presión por pertenecer a un grupo social. Esto, junto con el fácil acceso, el anonimato y la estimulación constante que ofrecen los juegos online, da lugar a un escenario propicio para el incremento de conductas de riesgo, como lo es la ludopatía o la adicción al juego.

Por esta razón, el presente trabajo de investigación busca identificar qué factores han de favorecer la participación, como así también las percepciones y creencias de los adolescentes, y las posibles consecuencias derivadas de un uso problemático de estas plataformas.

Planteamiento del problema

La pregunta central que guía la investigación es la siguiente:

¿Constituyen los casinos online una nueva forma de entretenimiento o es una problemática actual en crecimiento según la percepción de los adolescentes de 3er y 4to año del Instituto Argentino de Estudios Superiores (I.A.E.S) de La Rioja Capital, durante el ciclo lectivo 2025?

A continuación, se plantean ciertos interrogantes que conducen la presente investigación.

- ¿Cuál es la regularidad con la que participan del casino online los adolescentes del I.A.E.S.?
- ¿Cómo perciben los adolescentes del I.A.E.S. el casino online?
- ¿Consideran los adolescentes del I.A.E.S. al casino online como una actividad común entre sus pares?
- ¿Cuáles son las motivaciones principales que impulsan a los adolescentes del I.A.E.S. a participar del casino online?
- ¿De qué manera obtienen los adolescentes del I.A.E.S. dinero para participar del casino online?
- ¿Experimentan los adolescentes del I.A.E.S. que participan del casino online consecuencias negativas en las diversas áreas de su vida?
- ¿Existe correlación entre la exposición a publicidades del casino online y la frecuencia de participación de los adolescentes del I.A.E.S. en esta actividad?

MARCO TEÓRICO

Adolescencia

Empezaremos definiendo la “adolescencia” como un momento de cambio y transformación. La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2004), la define como un periodo comprendido entre los 10 y 19 años, marcada por la transición de la infancia a la vida adulta, que trae consigo cambios no solamente físicos y biológicos, sino también psicológicos, sociales e intelectuales.

Si bien, es fundamental tener en cuenta que cada individuo vive la adolescencia de manera única, ya que las experiencias individuales en este periodo son diferentes; factores como la familia, el entorno social, la cultura y las experiencias personales juegan un papel crucial en cómo cada adolescente enfrenta los desafíos propios de esta etapa. Además, el apoyo emocional y educativo que reciben puede marcar la diferencia en su desarrollo.

Pero la adolescencia no es solo una etapa de vulnerabilidad sino también de oportunidad, donde es posible contribuir a su desarrollo, para ayudarlos a enfrentar diversos riesgos y prepararlos para que sean capaces de desarrollar sus potencialidades.

Amparo Moreno (2007) plantea que al definir a una persona como “adolescente”, solemos hacer alusión a su pertenencia a un grupo de edad determinado, pasando por alto múltiples características que también lo definen como persona y que son fundamentales, como: La familia de procedencia, el hecho de estudiar o trabajar, su entorno, el momento histórico, etc.

Por lo que podemos caracterizar la adolescencia como un momento vital, en el que suceden numerosos cambios que afectan todos los aspectos fundamentales de una persona. Muchos autores hablan de este periodo como de un segundo nacimiento, dado que a lo largo de estos años se modifica nuestra estructura corporal, nuestros pensamientos, nuestra identidad y las relaciones que mantenemos con nuestra familia y la sociedad. El término latín “*adolescere*”, del que se deriva el de “*adolescencia*”, señala este carácter de cambio: “*Adolescere*” significa “*crecer*”, “*madurar*”. Es así, que la adolescencia

constituye una etapa de cambio, y que a diferencia de otros estadios, nos conduce a la madurez.

Este es un periodo de transición entre la infancia y la vida adulta, que se da entre los 11/12 años hasta los 18/20 años aproximadamente. Lo que nos da un amplio intervalo de edad, que llevó a la necesidad de establecer sub-etapas.

Es por ello, que podemos hablar de una adolescencia temprana que es de los 11 a 14 años de edad; de una adolescencia media, que es entre los 15 a 18 años y una adolescencia tardía o juventud, que es a partir de los 18 años aproximadamente.

Pulido, Pellitero y Palenzuela Panigua (2025) mencionan que la adolescencia es un periodo común de la mayoría de las culturas, pero como ya se mencionó anteriormente, la duración de la misma, su contenido y experiencia es lo que varía y hace que esta sea una etapa única de cada persona.

Si bien, en la adolescencia hay distintas sub-etapas, tomamos las siguientes:

- **Pre-adolescencia:** Se da a partir de los 9 años aproximadamente, donde el niño comienza a dar señales de que está dejando de serlo y empieza a tener ideas y opiniones propias acerca de cómo vestirse y asearse. Sus amistades suelen ser del mismo sexo y mantienen un buen equilibrio entre ellos mismo y su familia.

- **Primera adolescencia, adolescencia temprana o pubertad:** En las chicas comienza a las 11-13 años y en los chicos a los 13-15 años. Se da un cambio físico notable, pero se desarrollan de forma desigual: Las manos y pies se desarrollan antes que los brazos y las piernas, y estos dos antes que el tronco. Todo esto ocasiona que se sientan angustiados en algún momento y se muestren irritables. Normalmente, en esta etapa el adolescente suele ser espontáneo y emotivo. Movidos por el entusiasmo y apasionados en exceso por las cosas. Normalmente son críticos ante las normas ya impuestas, buscando modificarlas. Comienzan a buscar cierta autonomía queriendo separarse de sus padres, aunque este distanciamiento es más psicológico que físico. Todas estas actitudes dan pie a que descubran su identidad, como

también en qué aspectos de la vida pueden destacar y formen las bases para su vida adulta. Su interés central está en agrandar su grupo de pares, el cual ejerce una gran presión en la toma de decisiones. En esta etapa mejoran las capacidades cognitivas, aparecen objetivos vocacionales idealistas e irreales como convertirse en modelos o estrellas de rock. Además, empiezan con faltas de control de impulsos, desafían la autoridad y dan lugar a conductas arriesgadas o peligrosas. Por todo esto, se recomienda que en esta etapa se establezcan las bases para una buena comunicación.

- **Adolescencia media:** En las chicas comienza a los 13-16 años y en los chicos a los 15-18 años de edad. En esta etapa el adolescente entra en un proceso de introspección e interacción con personas de su edad, aislándose de los adultos que influyen en su vida. Aparecen también pensamientos reflexivos y es común que vean fallas en ellos mismos que los angustian. Tienen sentimientos particulares de la nueva forma que va adquiriendo su cuerpo. Comienza a cobrar fuerza el estímulo sexual. Acá aparece la figura del amigo/a íntimo. A su vez, carecen de experiencias en distintos ámbitos, por lo que cualquier acontecimiento que consideren importante, adquieren tintes dramáticos si tarda su aparición (ser el último en afeitarse o la última de la clase en tener la menstruación). Presentan un estado de crisis interna y una conducta contradictoria, rebelde e insegura.

- **Adolescencia tardía:** En las chicas se extiende desde los 16-19 años y en los chicos desde los 18-21 años de edad. En esta etapa el adolescente deja de reaccionar de forma imprevista contra todo y todos. Empiezan a tener obligaciones de adultos, como votar, conducir. Comienzan a consolidar su identidad, a asumir más responsabilidad y a tomar decisiones sobre su educación. Este período se define principalmente por el acceso a la independencia económica, social y la consolidación de las relaciones de pareja.

¿Diversión o adicción?

Entendemos por recreación a todas aquellas experiencias que producen placer y pertenecen a una educación no formal que contribuye en el desarrollo integral del participante y son llevadas a cabo en el tiempo libre de forma voluntaria. (Salazar, 1996, citado por Meneses Montero y Monge Alvarado, 1999)

Chicharro, Gil y Gómez (2024) entienden por ocio digital a cualquier tipo de actividad de tiempo libre que se lleva a cabo utilizando algún dispositivo electrónico y que requiere uso de internet.

Existen ciertas diferencias entre el ocio digital y el “tradicional” con respecto al uso. Este ocio digital se caracteriza por su inmediatez, por su carácter interactivo, por su microsegmentación y por su duración reducida (Igarza, 2009, citado por Chicharro et al. 2024)

Las actividades de ocio y tiempo libre contribuyen a generar sentimientos de pertenencia y a desarrollar actitudes sociales, ya que interactuar de forma lúdica con el otro (de forma presencial o a través de una pantalla) potencia el reconocimiento social. El ocio, por lo tanto, no es solo una manera de ocupar el tiempo libre que tienen las personas, sino también, un medio de desarrollo, autorrealización y satisfacción personal que nos permite una mejor calidad de vida y bienestar social (Valdemoroso et al., 2016, citado por Chicharro et al. 2024).

Pero, no podemos ni debemos afirmar que por el mero hecho de que los adolescentes hagan uso de las tecnologías de información y la comunicación (TIC) van a ser adictos a las mismas, pero sí debemos tener en claro que todos los que hagan un uso desmedido/problemático le dediquen un tiempo desmesurado, dejen de realizar otras actividades y generen actitudes de dependencia y falta de control sobre sus conductas (Oliva et al., 2012, citado por Díaz, Mercader y Gairín, 2020).

Si bien, las TIC por sí solas no suponen un riesgo, pero el uso problemático se plantea cuando su utilización ininterrumpida impacta negativamente en el desarrollo normal de la vida de los adolescentes, provocando que descuiden sus actividades académicas, laborales y/o

domésticas por estar más tiempo del que es debido en el mundo “virtual” que en el “real” (Billieux, 2012; castellana, Sánchez Carbonell, Graner y Beranuy, 2007; Charlton y Danforth, 2007; Puerta-Cortés y Carbonell, 2014, citado por Díaz et al. 2020).

Adicciones

El concepto de adicción es muy diverso y puede hacer alusión a diferentes aspectos. No obstante, independientemente del tipo de adicción al que nos referiremos en este trabajo final, existen algunos elementos y características comunes que definen toda adicción, como la dependencia y la falta de control.

La Real Academia Española (RAE) define el concepto de adicción como la “Dependencia de sustancias o actividades nocivas para la salud o el equilibrio psíquico”.

Esta dependencia, hace que las personas que padecen adicciones continúen consumiendo ciertas sustancias o manteniendo determinados comportamientos a pesar de las consecuencias negativas que esto les produce.

La Lotería de la Ciudad (s.f.) clasifica el vínculo con los objetos que se consumen en tres categorías:

- **Uso:** Consumo circunstancial en situaciones aisladas que no provocan problemas para la salud.
- **Abuso:** Consumo excesivo que puede tener como función, aliviar el malestar, reducir la fatiga o mejorar el ánimo. Esto puede ser ocasional o crónico, generando dificultades en la salud.
- **Dependencia:** El consumo se vuelve inevitable y foco central de la vida de las personas, afectándolo en todos los aspectos. Si bien, esta categoría debe ser diagnosticada por un profesional de la salud.

En el DSM-V (APA, 2014) también nos plantea la diferenciación entre:

- **Adicciones a sustancias**, que son las que involucran el consumo compulsivo de sustancias químicas.
- Y **adicciones comportamentales**, que hacen referencia a conductas compulsivas o repetitivas, que son en las que haremos foco en este trabajo.

Adicciones comportamentales

Mora, Dolengevich-Segal y Quintero (2015) nos hablan de estas adicciones comportamentales. Acá no nos encontramos con una sustancia psicoactivas como base del fenómeno adictivo (alcohol, tabaco, marihuana, cocaína, etc.), sino con una conducta que se convierte en patológica en función de la intensidad, frecuencia o cantidad de dinero invertida en ella, y del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y/o laborales de las personas implicadas.

Hay hábitos de conducta aparentemente inofensivos, pero que en determinadas circunstancias se convierten en adictivos y pueden interferir gravemente en la vida de las personas. Esto quiere decir, que cualquier actividad de la cotidianidad percibida como placentera es potencialmente susceptible de convertirse en una conducta adictiva.

Por su parte, Echeburúa (2000) caracteriza a las adicciones comportamentales por la dependencia que tiene la persona hacia una determinada actividad, no pudiendo hacer un uso controlado de la misma.

Inicialmente, en estas adicciones nos encontramos con un dominio de reforzadores positivos (el aspecto placentero de la conducta en sí), pero terminan siendo gobernados por refuerzos negativos (buscando el alivio de la tensión/malestar emocional). El sujeto muestra una fuerte dependencia psicológica hacia las mismas, actuando con ansia y de forma impulsiva, perdiendo el interés por cualquier otra actividad gratificante, sin ser capaces de pensar en las consecuencias negativas experimentadas (Cfr. Gil Roales, 1996, citado por Echeburúa, 2000)

La secuencia evolutiva habitual de las adicciones psicológicas es la siguiente (Krych, 1989, citado por Echeburúa, 2000):

- a)** La conducta es placentera y recompensante para la persona.
- b)** Hay un aumento de los pensamientos referidos a dicha conducta en los momentos en que la persona no está implicada en ella.
- c)** La conducta tiende a hacerse cada vez más frecuente. El sujeto pierde interés por otro tipo de actividades anteriormente gratificantes.

d) El sujeto tiende a quitar importancia al interés o al deslumbramiento suscitado en él por la conducta (mecanismo psicológico de la negación).

e) Se experimenta un deseo intenso (sentido periódicamente) de llevar a cabo la conducta y se tienen expectativas muy altas acerca del alivio del malestar que se va a sentir tras la ejecución de la conducta.

f) La conducta se mantiene a pesar de las consecuencias negativas crecientes. Hay una justificación personal y un intento de convencer a los demás por medio de una distorsión acentuada de la realidad.

g) A medida que los efectos adversos de la conducta aumentan, el adicto comienza a tomar conciencia de la realidad y realiza intentos (habitualmente fallidos) de controlar la conducta por sí mismo.

h) Lo que mantiene ahora la conducta no es ya el efecto placentero, sino el alivio del malestar. Este alivio es cada vez de menor intensidad y de más corta duración.

i) El sujeto muestra una capacidad de aguante cada vez menor ante las emociones negativas y las frustraciones cotidianas. Las estrategias de afrontamiento se empobrecen debido a la falta de uso. De este modo, el comportamiento adictivo se convierte en la única vía para hacer frente al estrés.

j) La conducta adictiva se agrava. Una crisis externa (la ruptura de la pareja, una estafa, la pérdida de empleo, etc.) lleva al paciente o a la familia a solicitar tratamiento

Como consecuencia de todo ello, los comportamientos adictivos se vuelven automáticos, emocionalmente activados, con poco control intelectual sobre el acierto o error de la decisión. El adicto sopesa los beneficios de la gratificación inmediata, pero no reparan en las posibles consecuencias negativas a largo plazo.

Pero, como plantea Mínguez et al. (2015) las adicciones comportamentales son distintas entre sí, aunque aun así comparten ciertas características clínicas, no solo entre ellas, sino también con las adicciones a sustancia como:

- La tensión o excitación excesiva antes de realizar dicha conducta; con sentimientos de urgencia e incluso ansia por realizarla.
- El placer, gratificación o alivio en el momento de realizar la conducta. Con una reducción de la ansiedad previa y una euforia excesiva como resultado.
- El descuido de actividades importantes, invirtiendo más tiempo del deseado en la conducta adictiva.
- Sentimientos de vacío cuando se priva de su comportamiento adictivo.
- Pensamientos continuos sobre la conducta patológica.
- La mentira respecto al tiempo o dinero empleado en el mismo. Minimizar el gasto en el caso del juego patológico; así como engañar respecto a las horas de uso de Internet o del celular.
- Y problemas a nivel social, como: Conflictos familiares, aislamiento social, problemas económicos e incluso legales.

Como dice Pedrouzo et al. (2025) una epidemia es un problema de salud, que se da por un agente externo y que afecta a cierta parte de la población en un determinado momento y se extiende rápidamente, por lo que podemos pensar que en la actualidad la adicción a los juegos en línea es una epidemia que afecta a los adolescentes, debido a la legalización y ausencia de una regulación con el objetivo de prevenir esta problemática.

Ludopatía adolescente

Pedrouzo, Krynski y Melamud (2025) plantean que la adolescencia es una etapa de alta vulnerabilidad, en la que los jóvenes atraviesan diversas situaciones relacionadas con la falta de contención, alteraciones socio-afectivas, fracaso escolar, situaciones de violencia o exclusión, competencia desmedida, sensación de vacío existencial y pobre autoestima, por lo que tienen un mayor riesgo de desencadenar patrones adictivos.

El cerebro del adolescente se caracteriza por tener una mayor sensibilidad a las recompensas y una menor capacidad de control de los impulsos; esta condición también los expone a riesgos.

En el DSM-V, la ludopatía pasa a ser considerada como juego patológico, incluyéndose dentro del apartado de los trastornos relacionados con sustancias (APA, 2014). Esta versión, a diferencia de la anterior, pone de manifiesto el componente adictivo como rasgo característico de la ludopatía.

Si bien, es importante aclarar, que el DSM ha sido reacio a reconocer las adicciones sin sustancia como un trastorno mental, pero, en la última revisión (DSM-V) esta tendencia ha cambiado. Así, el juego patológico, clasificado anteriormente en el apartado de trastornos del control de impulsos no clasificados en otros apartados, se ha incluido dentro de los trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos, considerándolo sin lugar a dudas como un trastorno adictivo.

El DSM-V lo define como un “Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses:

1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
2. Estar nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego
3. Esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.

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

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

6. Después de perder dinero en las apuestas, suelen volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).

7. Mienten para ocultar su grado de implicación en el juego.

8. Han puesto en peligro o han perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.

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

Por otro lado, Paulina Martínez y Pablo Duran (2020) definen la “ludopatía virtual” como un trastorno que conlleva la pérdida de control del comportamiento en relación con el juego en línea, y se produce especialmente por la capacidad adictiva que aparea al juego en línea, en cuanto transcurre poco tiempo entre la apuesta y el premio conseguido.

El tiempo de desarrollo de la ludopatía virtual es estimado en un año, mientras que una ludopatía normal puede llevar entre 7 y 8 años.

Según la psicóloga Débora Blanca, especialista en ludopatía, el juego online es mucho más complejo que el tradicional porque la persona queda atrapada en una conducta adictiva, silenciosa, difícil de detectar, ya que hoy en día no hace falta ir al bingo, sino que desde casa, desde el trabajo, desde la universidad, o donde uno se encuentre ya puede empezar a apostar.

El mundo real desaparece y se pasa a formar parte otro mundo virtual, que al principio tiene impronta de entretenimiento, cómodo, de fácil acceso y que abre las 24 horas del día, los siete días de las semanas. Un lugar, que en exceso, puede convertirse lentamente en un escape de los problemas cotidianos pasando el jugador a ser otra persona y quedando lo creativo en segundo plano, para dar lugar a la adicción.

Para Echeburúa (2000), los juegos de apuestas son un fenómeno viejo pero que han emergido de forma nueva en nuestra época. La irrupción de las máquinas tragamonedas es un fenómeno moderno, así como la incorporación de los adolescentes a estos juegos que hasta ahora estaban reservados a los adultos.

El crecimiento exponencial que tuvo la ludopatía estos últimos años tiene cierta relación directa con el aumento y difusión sin restricciones de las diversas ofertas de juego que hay. La indefensión ante esta influencia, como es habitual en otros fenómenos (tabaco, alcohol, etc.) afecta especialmente a los adolescentes y a las personas más vulnerables.

El juego patológico se singulariza por la incapacidad del sujeto para controlarse y por las diversas alteraciones que se produce en áreas significativas de la vida de la persona (familia, amigos, escuela, trabajo, etc.). Convierten al juego en el centro de sus vidas, y como ocurre con otras adicciones, los jugadores patológicos se descontrolan y son incapaces de parar de jugar, incluso cuando desean hacerlo, ya que tienen un hábito muy arraigado del que no se sienten capaces de desprenderse.

La transición o cambio del juego normal a patológico no siempre es lineal. La persona comienza a apostar más dinero del debido o del que tenía pensado, por lo que comienzan a optar por hacerlo a solas para intentar recuperar lo perdido y hacerle frente a las deudas, pero continuando con el juego a pesar de las reiteradas pérdidas y recurriendo a mentiras.

La Lotería de la Ciudad (s.f.) da una guía del juego de apuesta, que describe el índice de severidad del juego problemático (PGSI) como una herramienta para evaluar el comportamiento de juego. Este índice clasifica a los jugadores en categorías como jugador social, jugador problema y jugador patológico.

- **Jugador social:** Juega de manera ocasional o regular, por entretenimiento o satisfacción. Tiene control total sobre la conducta de juego y puede abandonarla cuando desea.
- **Jugador problema:** Juego de manera frecuente o diaria con un gasto habitual de dinero (en ocasiones excesivo). Tiene menos control de la conducta

y es, por esto, una persona con riesgo potencial a convertirse en jugador patológico.

- **Jugador patológico:** Presenta una dependencia emocional del juego. Hay una pérdida total del control de la conducta e interferencia con el desarrollo normal de su vida cotidiana.

Identifica también tres fases por las que un jugador pasa hasta convertirse en un jugador patológico

- **Fase de Ganancia:** La motivación inicial para jugar de la persona es la expectativa del premio y la incertidumbre del resultado. Si bien, la ganancia de dinero es la mayor motivación para jugar, por lo que las apuestas se suelen realizar con mayor frecuencia e intensidad. El jugador se empieza a creer excepcional o que la suerte está de su lado. Esto conduce a una mayor excitación por el juego, por lo que la persona empieza apostar con más frecuencia.

- **Fase de pérdida:** El jugador empieza a tener una actitud excesivamente optimista que suele conducir a aumento excesivo de la cantidad de dinero que apuesta. Esto lo lleva a grandes pérdidas de dinero que son difíciles de tolerar, y a empezar a jugar simplemente por el propósito de recuperar el dinero perdido.

- **Fase de Desesperación:** Debido a la fase anterior el jugador genera una gran deuda. Se encuentra desesperado, angustiado, no ve solución a su situación. En este contexto la persona siente el irrefrenable deseo de recuperar las sensaciones agradables de los momentos de ganancias.

Echeburúa (2000) plantea que el malestar experimentado y la urgencia que siente la persona ludópata al querer realizar la conducta cuando se le impide hacerlo es similar al deseo compulsivo y al síndrome de abstinencia sufridos por los toxicómanos.

El juego se perpetúa en función de diversas distorsiones cognitivas que mantienen los efectos: Como la negación o minimización del problema; la ilusión de control, es decir, la percepción de que el juego está bajo control; los recuerdos selectivos de las ganancias en el juego y el olvido de los momentos amargos sufridos; y la subestimación de las pérdidas.

Hay diversas motivaciones que puede tener un ludópata para jugar, como:

- **Superar el aburrimiento o tener relaciones sociales.** En personas con pocos intereses o aisladas socialmente, el juego puede desempeñar estas funciones.
- **Ganar dinero.** Si bien, el juego no es un buen camino para ganar dinero. Una persona normal, cuando apuesta puede ganar o perder; un jugador patológico, por el contrario, a la larga pierde siempre, independientemente de que tienda a hablar más de las ganancias que de las pérdidas.
- **Olvidar los problemas.** Aunque lo que realmente ocurre es que el juego contribuye a aumentarlos.
- **Conseguir niveles altos de excitación.** Si bien, cuando una persona se encuentra excitada, cuenta con una mayor probabilidad de tener problemas con el control del dinero.
- **Ser fiel a un hábito adquirido.** La costumbre puede llevar a una persona a no abandonar un hábito que ha comenzado a crearle dificultades.

Casino online

Paulina Martínez y Pablo Durán (2020) definen al “casino online” como versiones de los casinos tradicionales (se puede jugar dados, ruletas, máquinas tragamonedas, etc.) en una modalidad on-line, que permite apostar contra el operador del juego en línea.

En el casino online, a diferencia de los tradicionales, el acceso de dinero puede ser mediante tarjetas de crédito, de débito, tarjetas prepagas, transferencias bancarias, billeteras electrónicas, monedas digitales (Bitcoin), Bonos, etc.

Pedrouzo et al. (2025) hacen alusión al crecimiento exponencial que tuvieron las apuestas online durante la pandemia, y como siguen creciendo gracias a las publicidades, promociones en redes sociales (streamers, youtubers, tiktokers, celebridades e influencers) y el patrocinio de equipos de fútbol. Además, muchas empresas ofrecen bonificaciones y recompensas para aumentar sus alcances.

Si bien, aunque en Argentina las apuestas son legales a partir de los 18 años, los jóvenes acceden con facilidad, falseando datos y haciendo uso de billeteras virtuales habilitadas por sus tutores para gastos cotidianos. Aun así no existe una ley nacional sobre los juegos en línea; y en la práctica, la actividad tampoco está regulada y no existe la verificación de datos de acceso.

Es por ello, que la Lotería de la Ciudad (s.f.) plantea que apostar solo resulta seguro y legal cuando se realiza en sitios que han obtenidos una autorización por parte de LOTBA S.E tras cumplir con ciertos requisitos legales y técnicos establecidos a fin de garantizar un juego justo, íntegro, fiable y transparente. Para poder identificar fácilmente una página de juego legal, su dominio debe finalizar en .bet.ar.

Por su parte UNICEF (2025), nos da una diferenciación entre los sitios de apuestas online legales e ilegales:

- **En los legales:** El sistema de apuestas online está provincializado. Cada jurisdicción decide cómo regular la actividad, cuántos sitios se autorizan, bajo qué requerimientos y con qué controles. Estos sitios tributan en cada

jurisdicción y tienen, en el marco de las regulaciones, exigencias para controlar la edad de quienes ingresan a sus plataformas.

- Mientras que en los sitios de apuestas **ilegales**: El control es escaso o nulo (en muchos casos, basta con tildar un casillero que “confirma” que quien ingresa tiene más de 18 años). No pagan impuestos, no están regulados y no son seguros.

El 80% de los ingresos desde Argentina a sitios de apuestas online, se hace a plataformas ilegales, y la edad de inicio está asociada al registro de billeteras virtuales, que actualmente ocurre en torno a los 13/14 años de edad, las cuales son un mecanismo fundamental para apostar.

Estos sitios suelen usar como estrategias un bono de bienvenida para volver fácil y atractivo el ingreso. El cual invisibiliza a la familia el acceso de menores de 18 años a estos sitios de apuestas. Y a su vez, esto hace imposible al inicio rastrear las billeteras virtuales ya que no hay dinero utilizado. Incluso, este bono puede servirles a los adolescentes por un tiempo prolongado, haciendo que luego continúen con apuestas bajas tipo “hormiga” haciendo que esto complejice también la detección de los movimientos bancarios.

Acá también nos encontramos con personas que tienen el rol de “cajeros”, funcionando como intermediarios entre quienes apuestan y las plataformas virtuales, gestionando, a cambio de una comisión. Los jugadores, sobre todo adolescentes, llegan a ellos a través de estados de WhatsApp, recomendaciones en grupos de Facebook, Discord, Instagram, TiK-Tok o por recomendación entre amigos. Si bien, los menores de 18 no son los únicos que acuden a esta figura, ya que es un eslabón clave en los sitios de apuesta, estando disponible mediante apps de mensajería para gestionar las apuestas.

Un elemento clave, que hace al éxito de esta nueva forma de apostar, es la publicidad, que vemos todo el tiempo y en todos lados. Camisetas de fútbol, transmisiones deportivas, radio, televisión, vía pública, redes, canales de streamings. Funcionando como un anzuelo que invita constantemente a apostar.

Acá los influencers juegan también un rol fundamental, canalizando mucha de la publicidad (tanto legal como ilegal) y haciéndolo desde canales que no suelen consumir adultos, pero que sí son referentes para adolescentes. Transmitiendo que apostar es fácil, que puede realizarse en cualquier momento y en cualquier lugar, con chances de éxito asegurado y resultados rápidos, sin dar ninguna advertencia específica sobre los posibles efectos o consecuencias. A su vez, la naturaleza azarosa de este tipo de apuestas suele invisibilizarse, escondiendo la dificultad que pueden llegar a tener los usuarios de controlar esta experiencia. Asimismo, se construye una narrativa que asocia a la apuesta con experiencias positivas como, el éxito, la pertenencia y las ganancias inmediatas.

Regulación y marco legal

En Argentina no existe una ley nacional que regule el juego en línea, quedando a decisión de cada una de las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires la facultad para legislar de manera exclusiva todo lo referente a los juegos de azar en general y a los juegos en línea en particular, dentro de sus respectivos territorios.

Por lo que en la provincia de La Rioja contamos con:

La Ley Provincial N° 10.743, sancionada el 19 de septiembre de 2024 y promulgada el 10 de octubre del mismo año, la cual establece el marco legal para la regulación del juego en línea en la provincia de La Rioja, Argentina.

Su principal objetivo es proteger la salud mental y la economía de los consumidores, prevenir el acceso de menores de edad a los juegos en línea, mitigar los riesgos asociados a la ludopatía y erradicar el juego clandestino.

La presente ley regula toda las modalidades de juego en línea, que operan mediante medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, incluyendo también futuras tecnologías.

Se entiende por:

- **Sistemas de juegos basados en plataformas digitales:** Al conjunto de equipos y aplicaciones mediante los cuales se transmiten, ofrecen, captan, procesan, reciben, pagan y promocionan juegos y apuestas desde o hacia la ubicación del jugador, incluyendo los sistemas de cómputos empleados para proveer y controlar la actividad, la interfaz de comunicación que conecta los sistemas al internet y las interfaces de comunicación que conectan los sistemas con otros equipos fijos y/o móviles.
- **Juegos de azar en línea y/o modalidad virtual:** Son todas aquellas actividades en las que estén en juego cantidades de dinero u objetos, económicamente evaluables sobre los resultados y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predominen en ellos el grado de habilidad, destreza o maestría de los jugadores o sean exclusiva y primordialmente de suerte o azar, siempre que se lleven a cabo únicamente a través de medios y/o plataformas digitales, electrónicas,

informáticas, telemáticas, interactivas, de telecomunicación, y/o los que en el futuro se desarrollen.

- **Apuestas y/o pronósticos deportivos en línea y/o modalidad virtual:** todo aquel cuyo resultado, futuro e incierto, esté vinculado en todo o en parte, directa o indirectamente a una competencia deportiva de cualquier naturaleza, creada o a crearse, con participación de una o más personas y con prescindencia de la modalidad de su realización y/o del tipo de apuestas de que se trate, incluyendo las carreras de caballos, siempre que se lleven a cabo únicamente a través de medios y/o plataformas digitales, electrónicas, informáticas, telemáticas, interactivas, de telecomunicación, y/o las que en el futuro se desarrollen.

El organismo encargado de supervisar y aplicar esta ley es La Administración Provincial de Juegos de Azar de La Rioja (AJALAR), la cual es la encargada de otorgar licencias, controlar las plataformas de juego y garantizar el cumplimiento de las medidas de protección al consumidor.

A su vez, esta ley también prohíbe la publicidad, patrocinio o promoción de juegos de azar en línea sin la autorización de AJALAR y en horarios de protección al menor. Dichas publicidades deben ser claras, veraces y no engañosas, alertando acerca de las consecuencias de la ludopatía e incluyendo la leyenda “el jugar compulsivamente es perjudicial para la salud”, la cual tampoco debe ser atractiva ni dirigida a grupo vulnerables y menores de edad.

Se crea también, **el Programa de Asistencia para Ludópatas**, con el objetivo de brindar atención integral, prevención, detección temprana, tratamiento y rehabilitación de la ludopatía en la provincia de La Rioja.

Las sanciones/penalidades se clasifican de acuerdo a la gravedad del hecho en leves, graves y muy graves. El monto de las multas se calcula en litros de nafta súper del Automóvil Club Argentino de La Rioja:

- **Faltas leves:** Multa hasta Ocho Mil litros de nafta súper.
- **Faltas graves:** multa hasta Quince Mil litros de nafta súper.
- **Faltas muy graves:** multa hasta Treinta Mil litros de nafta súper.

El destino de lo recibido será destinado al Fondo Especial para el financiamiento del Programa de Prevención y Lucha contra la Ludopatía.

Por otro lado, en septiembre del 2024 se aprobó por unanimidad el **Proyecto de Ley para la Prevención y Tratamiento de la Ludopatía Adolescente** en la Provincia de La Rioja, por la Legislatura provincial.

La cual, tiene como finalidad establecer un marco legal integral para abordar la ludopatía adolescente, enfocándose en la prevención, detección temprana, tratamiento e investigación.

Enmarcándose en un enfoque basado en los derechos humanos, reconociendo la ludopatía adolescente como un problema de salud pública que afecta el pleno goce de los derechos de los jóvenes.

Y también establece disposiciones específicas para la regulación del juego en línea en la provincia, con el objetivo de prevenir el acceso de menores de 18 años, mitigar los riesgos asociados a la ludopatía, erradicar el juego clandestino y salvaguardar la salud mental y económica de los consumidores.

Entre las leyes provinciales también podemos destacar la **Nº 8.111**, sancionada el 21 de diciembre del 2006 y promulgada el 13 de febrero del 2007, la cual establece **la prevención y tratamiento de la ludopatía como una política de salud e interés público en la provincia de La Rioja, Argentina**. Siendo el Ministerio de Salud Pública, la Autoridad de Aplicación, la cual debe registrar la ludopatía como enfermedad y determinar su tratamiento, diseñar programas de prevención de la ludopatía, gestionar la habilitación de una línea telefónica de acceso gratuito e instrumentar la habilitación del “Centro de Asistencia, Información y Control Estadístico de la Ludopatía”.

La presente ley define la ludopatía como “adicción patológica a los juegos electrónicos o de azar”. Es adicto al juego la persona que no tiene la capacidad de resistir el impulso a apostar perdiendo el control de sus actos”

A su vez, también impone a los establecimientos de juegos de azar colocar un letrero visible con la leyenda “jugar compulsivamente es perjudicial para salud - ley 8.111”, y deben impedir el ingreso de personas afectadas por la ludopatía, por lo que los organismos de salud deben brindar a las empresas de

juego, de forma fehaciente, la documentación respiratoria para la identificación del enfermo.

Y la creación del Fondo Especial para el financiamiento del Programa de Prevención y Lucha contra la Ludopatía, el cual se integrará con:

El 15% de los importes percibidos por la Dirección General de Ingresos Provinciales, en concepto de impuestos sobre los ingresos brutos correspondiente con las actividades relacionadas con juegos de azar.

Y por aportes, legados y/o donaciones de personas físicas, entidades y/u organismos oficiales y privados.

Por otro lado, desde la Nación tomaremos **la ley N° 6.330 de Prevención y Concientización del Juego Patológico y asistencia a quienes lo padecen y a sus familias**, la cual fue sancionada el 24 de septiembre del 2020 y promulgada el 19 de octubre del mismo año, la cual tiene como finalidad la prevención y concientización del juego patológico, así como también la asistencia a quienes lo padecen y a su familiares.

La presente ley tiene como objetivo, prevenir el juego patológico en todas sus formas; concientizar a la sociedad sobre el juego patológico y evitar sus consecuencias a nivel individual, familiar y social; y asistir a las personas afectadas por el juego patológico y a sus familiares.

Tomando esta ley, se entiende por:

- **Juegos de Apuesta:** A los juegos de azar, destreza y apuestas mutuas, en los que, con la finalidad de obtener un premio o recompensa, se comprometen cantidades de dinero u otros bienes u objetos económicamente valuales, susceptibles de ser transferidos entre los participantes, en función de un resultado incierto, con independencia de que predomine la habilidad, destreza o maestría de las personas jugadoras o sean de suerte, envite o azar, y tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas, instrumentos o soportes, de cualquier tipo o tecnología, como si se llevan a través de competiciones de cualquier tipo.

- **Juego Patológico:** Es un trastorno adictivo que se manifiesta cuando la persona jugadora pierde la capacidad de controlar su conducta de juego y ésta genera un malestar clínico y un deterioro en varias áreas de su vida.
- **Publicidad de juegos de apuesta:** Divulgación o el anuncio del mismo cualquiera sea el medio utilizado para tal fin.
- **Promoción de juegos de apuesta:** Acción de plazo determinado consistente en la entrega de bienes, consumibles o no, o en la prestación de servicios, o cualquier otra actuación, con carácter gratuito u oneroso y/o por precio inferior al de mercado o la reducción de costos de ingreso o la oferta de premios consistentes en dinero u cualquier otro objeto. En ellas se incluyen, entre otras, las bonificaciones, bonos u otras ofertas gratuitas o sujetas a condiciones de depósito o participación en los juegos, premios, sorteos, descuentos y regalos, programas de fidelización, resultando no taxativo esta enumeración.

Esta ley, también plantea políticas de juego responsable, se debe proporcionar a los usuarios información precisa y completa respecto al tipo de juego, reglas y probabilidad de ganar; disponer de perfiles de juegos que le permita a los apostadores acceder de manera sencilla a su historial de juego y comportamiento; establecer un sistema de alerta sobre el tiempo y dinero apostado que indique cuando esté cerca de alcanzar los límites establecidos; informar sobre la edad permitida, la cual debe encontrarse visible en la plataforma de juego antes de iniciar sesión; y disponer de un procedimiento para verificar la edad e identidad del apostador.

Y por último, es importante hacer mención de lo establecido en el **art. 301 bis del Código Penal de la Nación Argentina (1921)**, que establece que será reprimido con prisión de tres a seis años el que explotare, administrare, operare o de cualquier manera organizare sin la debida autorización juegos de azar.

Si bien, esta norma penal esta enfoca más en la actividad ilícita de los operadores que, al margen de la ley, lucran con el juego sin contar con las licencias correspondientes.

En este corriente años, diversos influencers fueron imputados por infringir dicho artículo, debido a la promoción de plataformas no autorizadas.

OBJETIVOS

Objetivo general

Analizar si los casinos online constituyen una nueva forma de entretenimiento o es una problemática actual en crecimiento según la percepción de los adolescentes de 3er y 4to año pertenecientes al Instituto Argentino de Estudios Superiores (I.A.E.S) de La Rioja Capital, durante el ciclo lectivo 2025.

Objetivos específicos

- Conocer la frecuencia y el patrón de uso del casino online en los adolescentes de 3er y 4to año del I.A.E.S.
- Explorar las percepciones y creencias que poseen los adolescentes de 3er y 4to año del I.A.E.S. sobre el casino online
- Identificar las distintas motivaciones que impulsan a los adolescentes a participar en casinos online.
- Examinar las consecuencias del casino online en el comportamiento y hábitos de los adolescentes
- Indagar la influencia de las redes sociales y la publicidad de casinos online en la percepción y participación de los adolescentes en estos juegos.

DISEÑO METODOLÓGICO

Lógica de investigación

En función de las necesidades de la investigación, se procede a utilizar una **metodología cualitativa**, dado que no se busca generalizar los resultados obtenidos, sino enriquecer la comprensión del fenómeno de estudio, a partir de las experiencias, percepciones y significados que los adolescentes de 3er y 4to año del Instituto Argentino de Estudios Superiores (I.A.E.S.) construyen en relación al casino online. Esta elección metodológica permite comprender cómo perciben el casino online, conocer qué representaciones tienen sobre esta práctica, describirla, qué valoraciones atribuirle y analizar de qué manera integrarla o problematizarla dentro de la vida cotidiana.

Tipo de investigación

A fin de cumplir con los objetivos planteados, se implementa un **diseño exploratorio-descriptivo**. Esto se debe a que la temática elegida es poco analizada y comprendida en su totalidad en este contexto geográfico, y a su vez, por el hecho de que es difícil plantear hipótesis precisas que nos permitan llegar a conclusiones generalizadas sobre el fenómeno.

Este tipo de investigación permite identificar diversas dimensiones del fenómeno; como la manera en que lo perciben y experimentan los adolescentes, sus motivaciones para participar, su percepción de los riesgos y beneficios, y las posibles consecuencias en sus vidas.

Además, permite recopilar datos iniciales y construir un antecedente para futuras investigaciones.

“Los estudios exploratorios se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que tan sólo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si deseamos indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, Baptista Lucio, 2014, p.91).

***“Los estudios descriptivos** buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas”.* (Hernández Sampieri, Fernández Collado, Baptista Lucio, 2014, p.92).

Unidad de análisis

Como unidad de análisis se trabajó con la población escolar de tercer y cuarto año del establecimiento secundario “Instituto Argentino de Estudios Superiores” (I.A.E.S) de la Capital de La Provincia de La Rioja, Argentina.

Muestra

En esta investigación, se toma **un muestreo no probabilístico intencional**: específicamente, **un muestreo por criterio**, ya que se selecciona a los participantes teniendo en cuenta ciertos criterios predeterminados:

- Tener entre 15 y 17 años de edad.
- Ser alumno/a regular y activo/a del Instituto Argentino de Estudios Superiores (I.A.E.S) de La Rioja Capital, durante el ciclo lectivo 2025
- Haber participado alguna vez en juegos de casinos online
- Estar cursando actualmente 3er o 4to año en el Instituto Argentino de Estudios Superiores (I.A.E.S) de La Rioja Capital, durante el ciclo lectivo 2025
- Estar dispuestos voluntariamente a ser participantes de la investigación

Por lo tanto, el muestreo está sujeto a la cantidad de estudiantes que cumplen con los criterios requeridos para la investigación. Por ello, se lleva a cabo una encuesta simple, a un total de 35 alumnos, para filtrar a los estudiantes y así poder obtener la muestra total que está compuesta por 11 adolescentes.

Variables

Variable	Dimensión	Indicadores
Casino Online	Percepción acerca del casino online	Resultados de encuestas
		Discurso de los estudiantes
	Frecuencia de participación	Resultados de encuestas
		Discurso de los estudiantes
Redes Sociales y Publicidad	Asociación entre publicidad y ganas de jugar	Resultados de encuestas
		Discurso de los estudiantes
		Observación
Motivación	Búsqueda de entretenimiento o diversión	Discurso de los estudiantes
	Escape y forma de regulación emocional	Discurso de los estudiantes
	Influencia de pares en la participación	Resultados de encuestas
		Discurso de los estudiantes
Consecuencias	Conflictos con el entorno	Resultados de encuestas
		Discurso de los estudiantes

Instrumentos y técnicas de recolección de datos

“Un instrumento de recolección de datos es, en principio, cualquier recurso de que se vale el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información” (Sabino, 2002, p.99)

Las técnicas de recolección de datos que se implementaron para obtener la información necesaria fueron:

- **Entrevista semi-estructurada.** Favorece la obtención de información profunda, contextual y subjetiva. Este tipo de entrevista se caracteriza por la flexibilidad, la cual permite el desviar del guión original de preguntas para profundizar en ciertos aspectos, repreguntar para aclarar cuestiones que no hayan quedado claras y permitir que los entrevistados pueden expresarse en sus respuestas.

Se entrevista a los estudiantes para comprender sus motivaciones, experiencias y percepción acerca del juego.

Entrevista semiestructurada, *“Parte de un guión (un listado tentativo de temas y preguntas) en el cual se señalan los temas relacionados con la temática del estudio. En el desarrollo de la entrevista, se van planteando los interrogantes sin aferrarse a la secuencia establecida previamente, permitiéndose que se formulen preguntas no previstas pero pertinentes. El guión indica la información que se necesita para alcanzar los objetivos planteados. Sin embargo, el guión no es una estructura cerrada y limitante al que deben someterse entrevistador y entrevistado, sino que es un dispositivo definido previamente que orienta el curso de la interacción”* (Yuni, Urbano, 2006, p.83).

- **Encuesta.** La encuesta permiten recopilar datos estandarizados y comparables. Se utiliza un cuestionario estructurado que permite medir opiniones, actitudes, comportamientos o características sociodemográficas. La misma, se lleva a cabo de forma virtual, específicamente, mediante formulario Google.

La encuesta es definida como *“la técnica de obtención de datos mediante la interrogación a sujetos que aportan información relativa al área de la realidad a estudiar”*. (Yuni, Urbano, 2006, p.65).

Encuestas por correo: *“Se envían por correo y en la actualidad por sistemas electrónicos. La eficacia de este tipo de encuestas depende de la claridad con que se hayan elaborado las preguntas y de la estrategia que se implemente en el seguimiento de la misma”* (Yuni, Urbano, 2006, p.66).

- **Observación no participante.** Este tipo de observación se caracteriza por la distancia que el investigador mantiene respecto al objeto de estudio, actuando como espectador externo, con el objetivo de evitar influir en lo que se observa.

“Supone un cierto distanciamiento del investigador respecto a los fenómenos de la realidad observada”. (Yuni, Urbano, 2006, p.41).

- **Observación participante.** El investigador se involucra activamente en el objeto de estudio, lo que permite una comprensión profunda del fenómeno de estudio y acceso a información que podría ser inaccesible a través de otros métodos.

“Supone la participación más o menos intensa del observador en la realidad observada” (Yuni, Urbano, 2006, p.42).

RESULTADOS OBTENIDOS

Taller: Casino online: ¿Diversión o riesgo?

El taller inicial se implementa como una herramienta de sensibilización y de punto de partida para la investigación. Tiene como objetivo principal concientizar sobre la problemática de riesgo creciente que representan los casinos online en los adolescentes, fomentar el pensamiento crítico ante las estrategias de marketing y promover el desarrollo de conductas preventivas y la búsqueda de ayuda. Simultáneamente, se busca generar un espacio de diálogo dinámico y participativo que permita explorar los saberes previos de los adolescentes acerca de esta problemática.

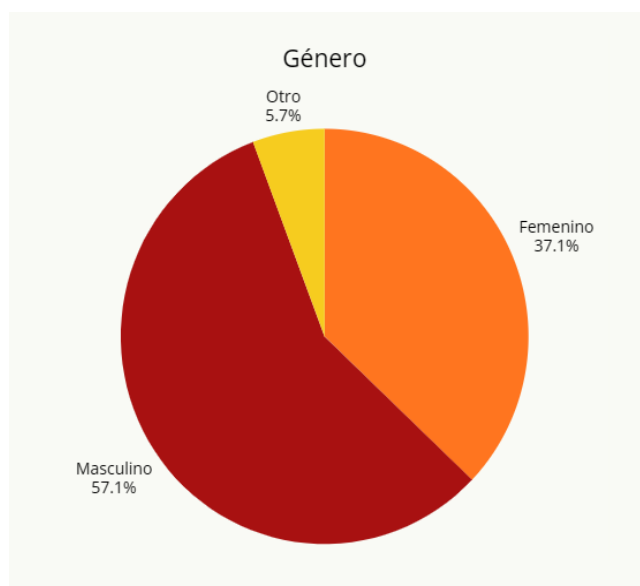
El desarrollo del taller se estructura para brindar a los adolescentes información desde los conocimientos básicos del fenómeno de estudio hasta las estrategias de afrontamiento. Aquí se presentan los contenidos a abordar:

- Definición del casino online y diferencia con los casinos físicos tradicionales
- Una breve reseña histórica, resaltando hitos importantes
- La relación de este fenómeno con los distintos medios de comunicación
- Explorar la delgada línea entre la diversión y el riesgo
- Desarrollar estrategias de prevención y autocuidado

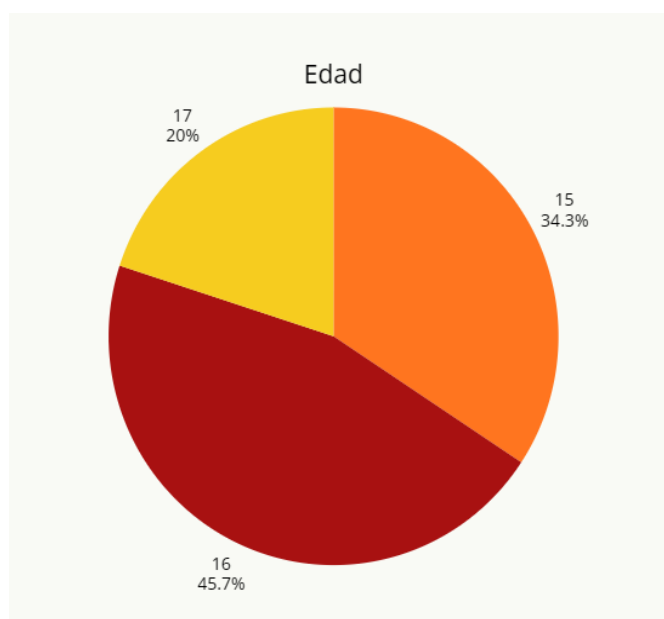
Donde se logra una mayor participación de los alumnos (sin necesidad de insistir repetidamente para que intervengan) es en la relación que tiene este fenómeno con los distintos medios de comunicación. En este punto los adolescentes no solo confirman seguir influencers y observar este tipo de promociones en sus redes sociales, sino que también nombran activamente diversas personalidades públicas, equipos de fútbol patrocinados y programas de televisión tradicional que hacen publicidad de casinos. Estas evidencias anecdóticas confirman el alto grado de saturación mediática al que están expuestos los adolescentes actualmente.

Cuestionario

Se aplica un cuestionario de manera online a los adolescentes de tercero A, B y cuarto año A del Instituto Argentino de Estudios Superiores - IAES. Se obtienen 35 respuestas, siendo el 57.1% correspondiente al género “masculino”, mientras que el género “femenino” alcanza un 37.1% y un 5.7% pertenece a “otro género”.



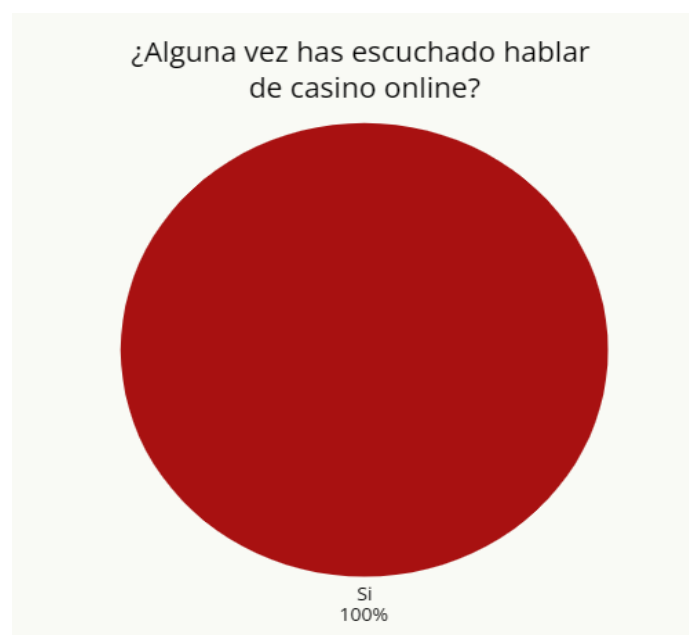
Con respecto a las edades, gran parte de la muestra corresponde a adolescentes de “16 años”, los cuales abarcan el 45.7%; a estos le siguen los jóvenes de “15 años” con un 34.3% y finalmente, la franja de “17 años” con el 20% restante.



La distribución por curso muestra que el 45.7% de los adolescentes pertenece a “4to año A”, el 28.6% son estudiantes de “3ero A” y el 25.7% procede de “3ero año B”.



El 100% de los adolescentes afirma haber escuchado alguna vez hablar del casino online

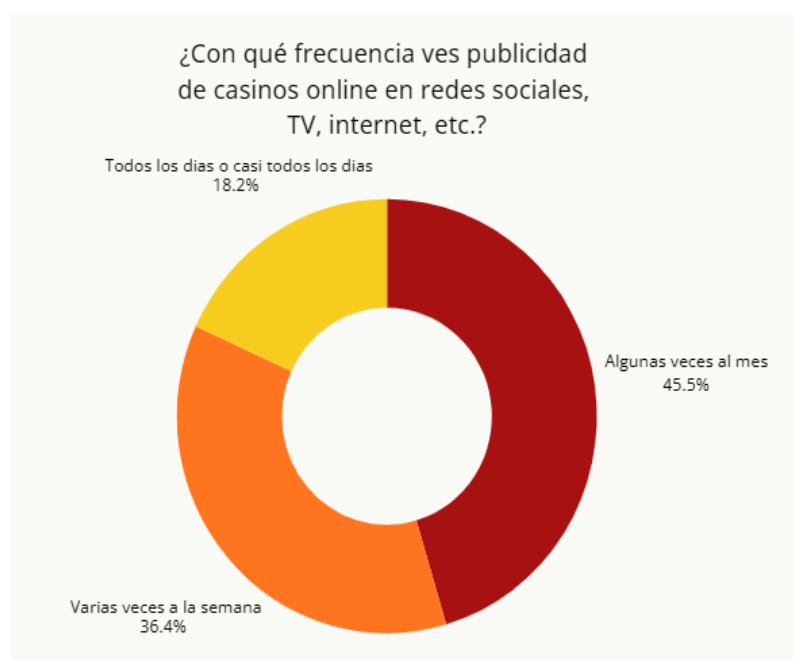


Con respecto a la pregunta de si alguna vez han jugado al casino online, el 68.6% de los adolescentes afirman que “no”, mientras que el 31.4% admite que “sí”.

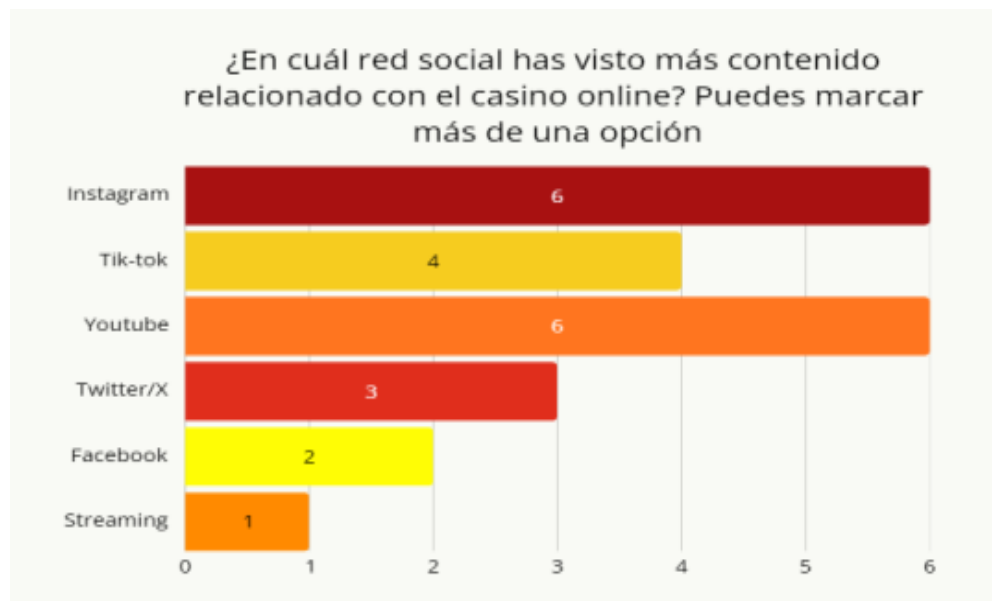


Gracias al ítem anterior fue posible seleccionar la muestra poblacional sobre la que posteriormente se realizaría el trabajo. Por lo tanto, los siguientes datos se basan en 11 adolescentes que afirman haber participado en casino online alguna vez.

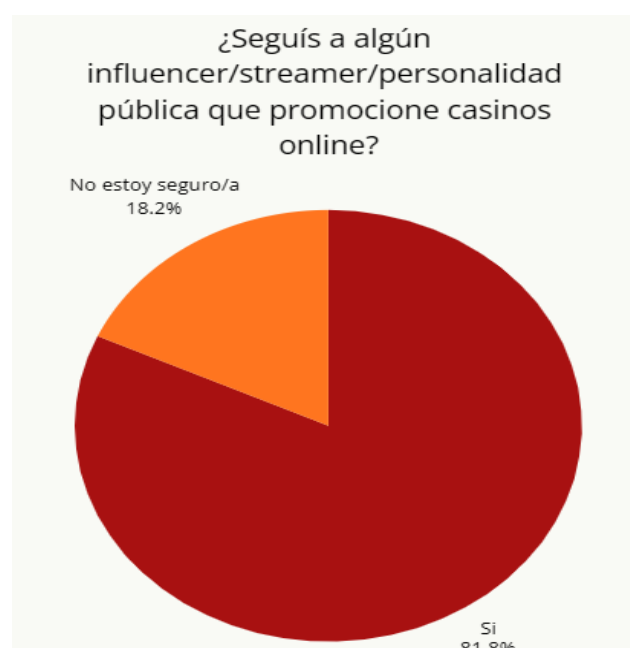
Con respecto a la frecuencia con que ven publicidad acerca del casino en redes sociales, TV, internet, etc., el 45.5% manifiesta que las ve “alguna veces al mes”; el 36.4% declara verlas “varias veces a la semana” y el 18.2% sostiene ver “todos los días o casi todos los días”.



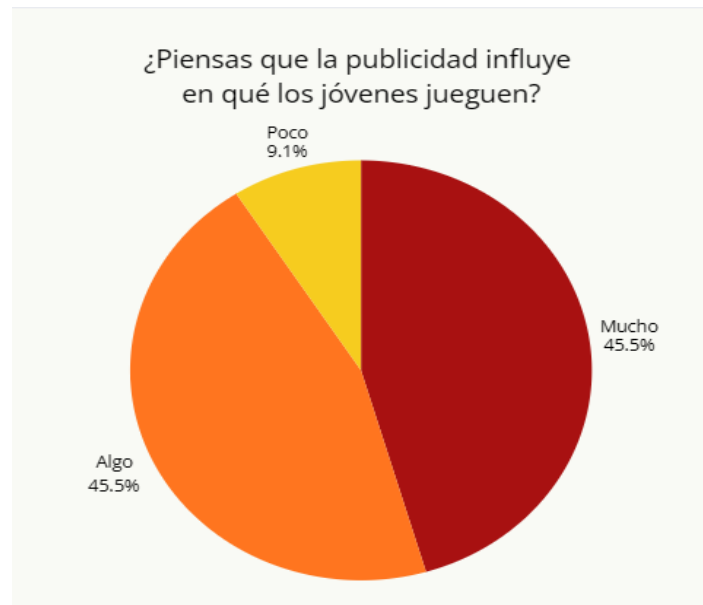
Teniendo la posibilidad de marcar más de una opción, 6 de los adolescentes manifestaron haber visto mayor contenido relacionado con el casino online en “Instagram” y en “YouTube”. A esto le sigue “Tik-tok”, elegido por 4 encuestados. En menor medida, 3 adolescentes señalaron haber encontrado este tipo de promociones en “Twitter”. Luego se ubica “Facebook”, seleccionado por 2 alumnos, y por último, la plataforma “Streaming”, mencionada por 1 alumno.



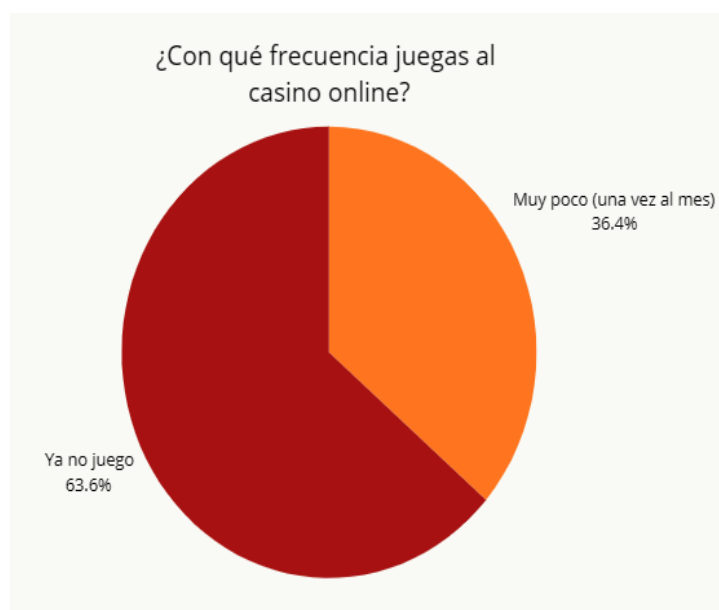
En relación con el seguimiento de influencers, streamers y personalidades públicas que promocionan casino online, el 81.8% señala que “sigue este tipo de perfiles”, mientras que el 18.2% declara “no estar seguros”.



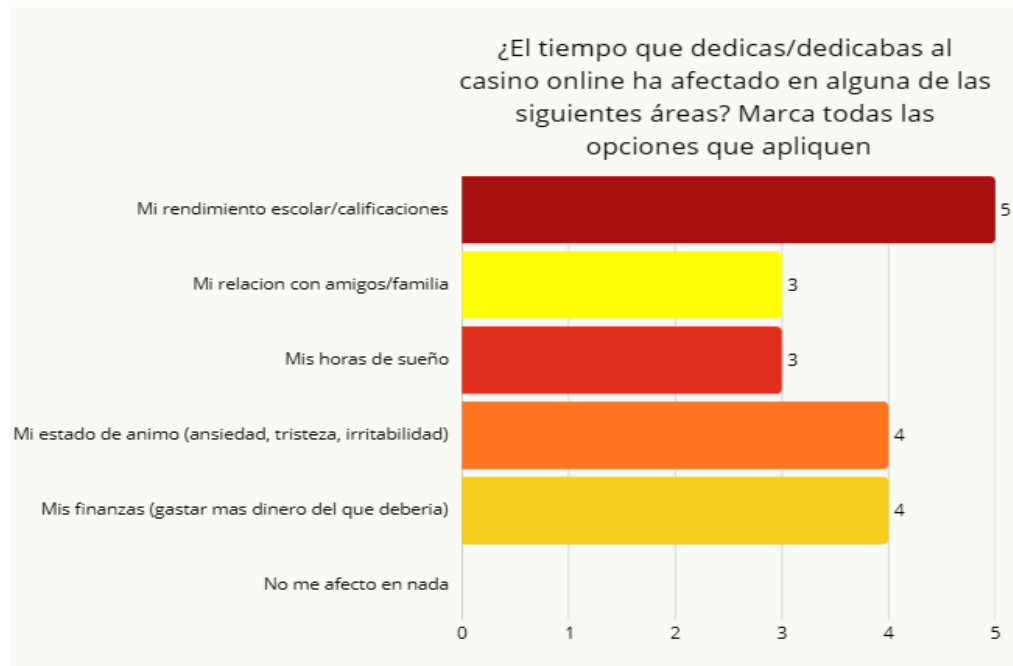
Al consultarles a los encuestados si creen que la publicidad influye en que los jóvenes jueguen, el 45.5% manifiesta que la injerencia es “mucho”, mientras que el otro 45.5% señala que solo “algo” y solo un 10% considera que la influencia es “poca”.



En el ítem relacionado con la frecuencia de juego en el casino online, el 63.6% de los encuestados afirma que “ya no juegan”, mientras que el 36.4% señala que juega “muy poco (una vez al mes)”.



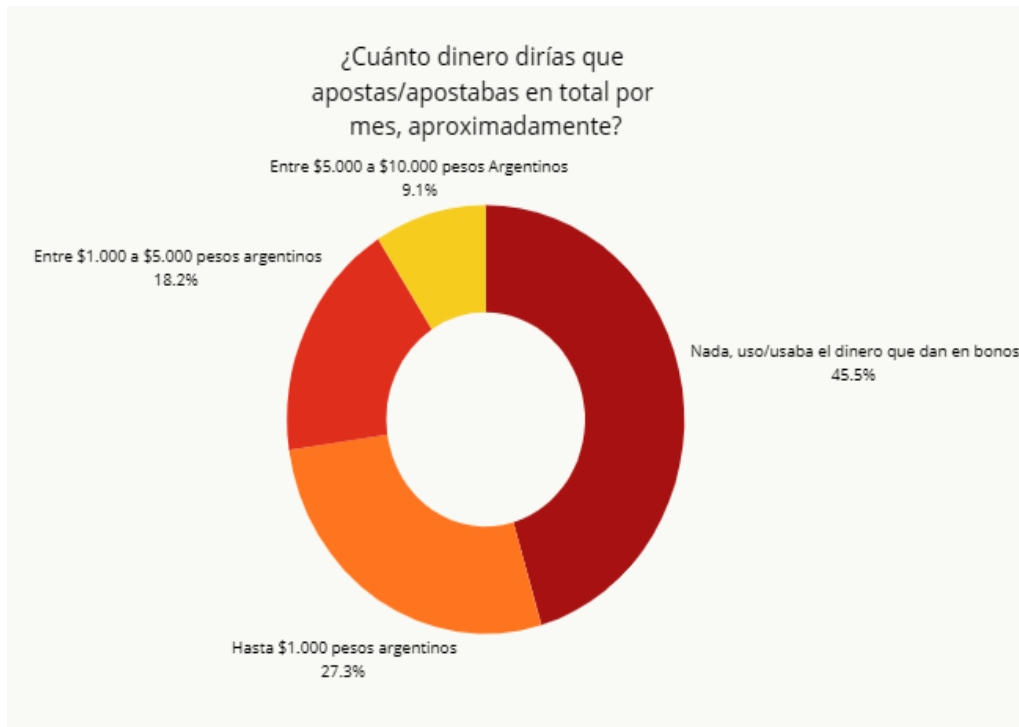
Pudiendo marcar más de una opción, 5 adolescentes señalan que el tiempo que dedican al casino online impacta en su rendimiento escolar/calificaciones. Mientras que 4 indican que lo que se ve afectado es su estado de ánimo y finanzas. En menor medida, 3 registran que se ha visto comprometida su relación con amigos/familia y sus horas de sueño



En relación con la frecuencia de tiempo por sesión, un 63.6% de los alumnos señala que dedica “más de 1 hora” al juego; el otro 27.3% declara jugar entre “30 minutos a 1 hora” y sólo un 9.1% indica que juega “menos de 1 hora”



Al consultarles a los adolescentes con respecto a la cantidad de dinero que apuestan por mes, un 45.5% afirma que “solo usa el dinero que recibe de bonos”. Mientras que el 27.3% declara apostar hasta “\$1.000 Argentinos”, el otro 18.2% maneja un rango de apuesta entre “\$1.000 a \$5.000 Argentinos”, y finalmente, un 9.1% señala apostar entre “\$5.000 a \$10.000 pesos Argentinos”.



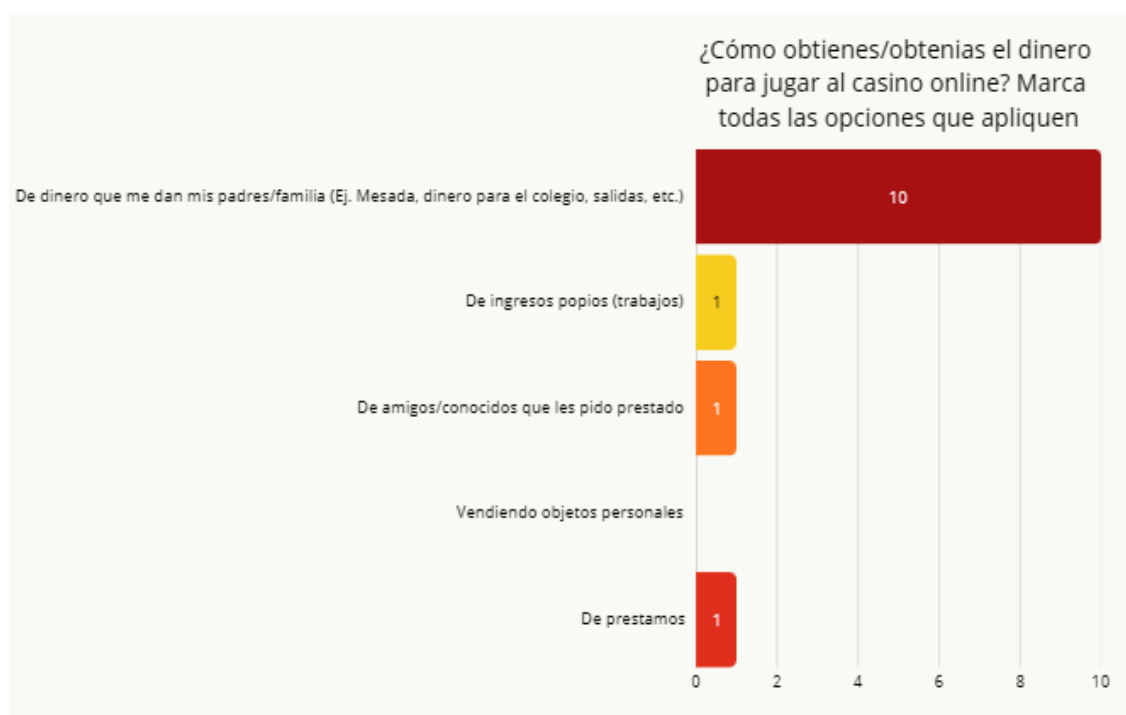
Con respecto al ítem de si juegan solos o con otras personas, el 72.7% afirma hacerlo “siempre solos”, mientras que el otro 27.3% señala que “solos y acompañados”



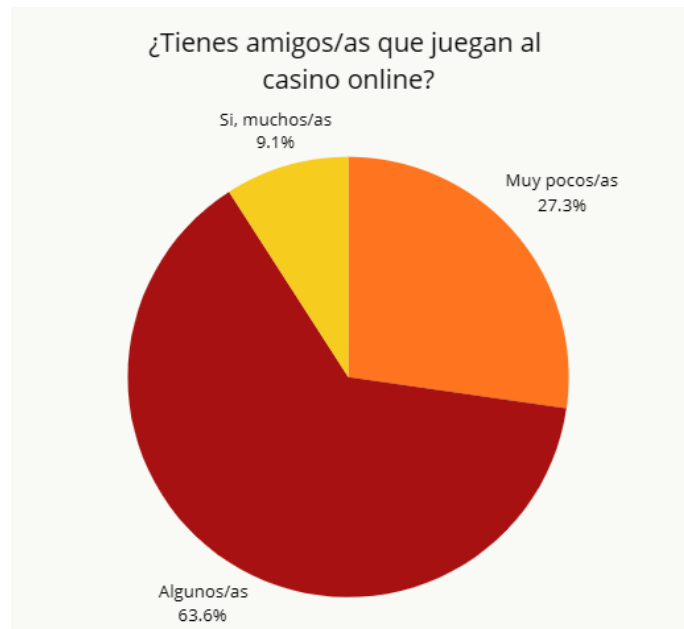
Al consultarles si alguna vez han hecho uso de cuentas falsas para acceder al casino online, la mayoría de los adolescentes señala que “no”, con un 90.9% y sólo un 9.1% afirma que “sí”.



Pudiendo marcar más de una opción, 10 de los adolescentes señalan que el dinero que emplean para jugar lo obtienen de sus “padres/familia”, mientras que solo 1 alumno menciona obtener dinero de “ingresos propios”, de “amigos/conocidos” y de “préstamos”



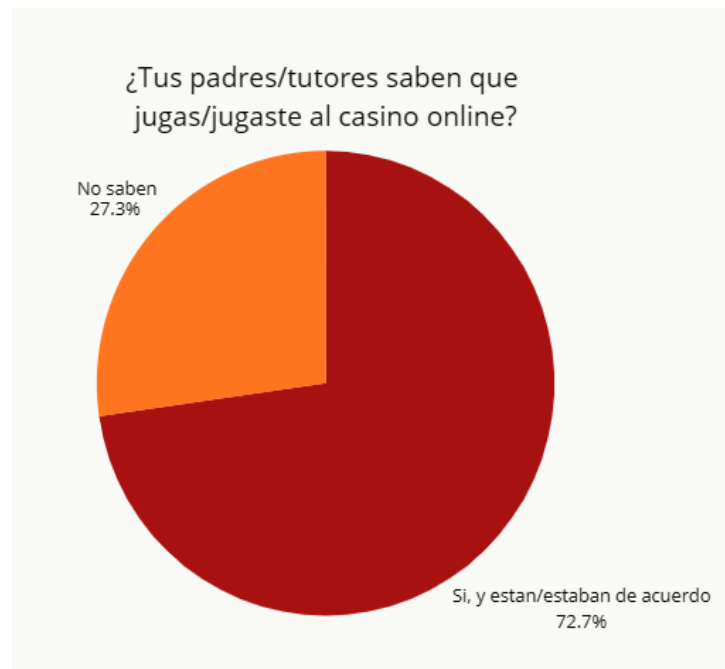
Con respecto al ítem de si tienen amigos que juegan al casino online, el 63.6% de los encuestados afirma tener “algunos”; mientras que el otro 27.3% señala tener “muy pocos” y sólo un 9.1% indica que tiene “muchos”.



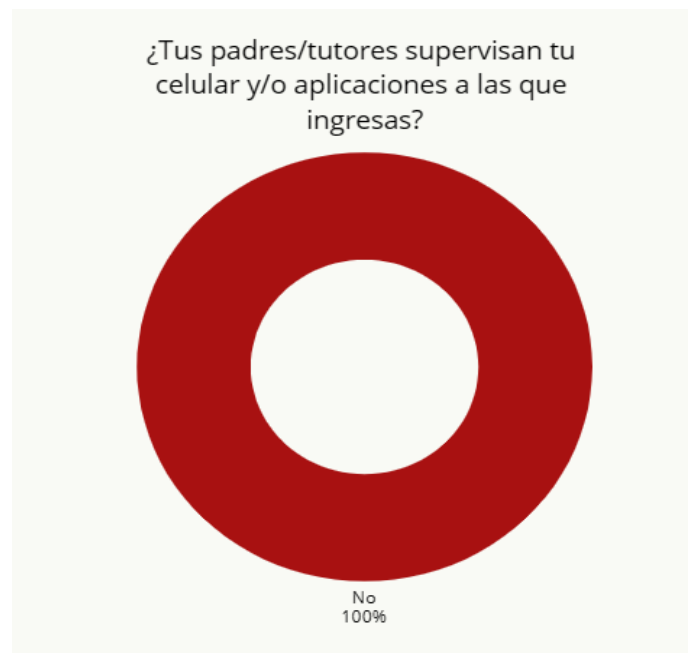
En relación con la pregunta de si alguna vez alguien o algo los incentivó a jugar al casino online, un 70% de los encuestados afirma que “fue por decisión propia”, mientras que un 20% de los adolescentes señala que “sí, por un amigo/a” y solo un 10% indicó que “vio una publicidad y le interesó”.



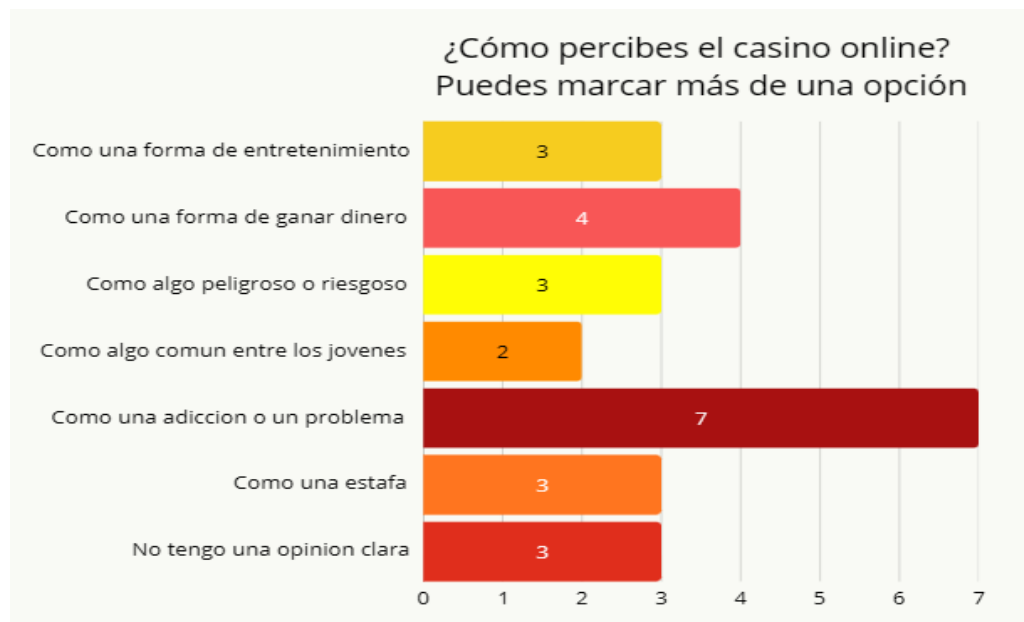
Al preguntarles si sus padres/tutores saben que han jugado al casino online, el 72.7% afirma que “sí, y estaban de acuerdo” y solo un 27.3% de los encuestados señala que “no lo saben”.



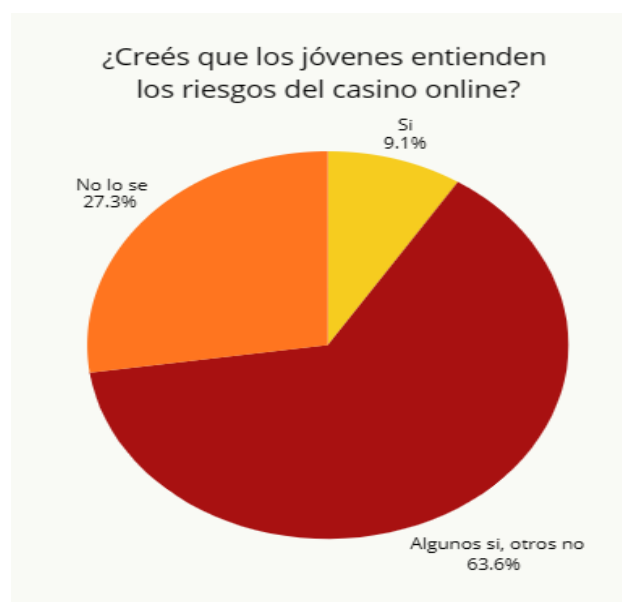
El 100% de los encuestados afirma que sus padres/tutores no supervisan sus celulares y/o aplicaciones a las que ingresan.



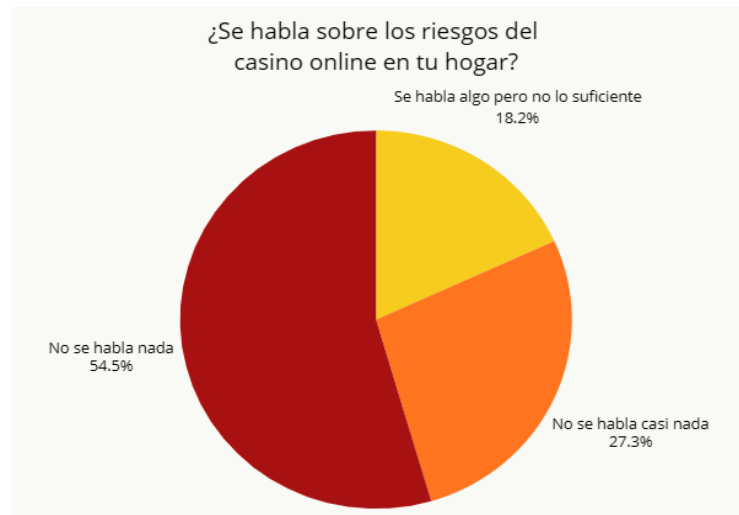
Pudiendo marcar más de una opción, 7 de los encuestados señalan que conciben el casino online como “una adicción o un problema”. 4 de ellos indican que lo ven como “una forma de ganar dinero”. En menor medida, 3 adolescentes manifiestan que perciben esta actividad como “una forma de entretenimiento, como “algo peligroso o riesgoso”, como “una estafa”, y que “no tienen una opinión clara”. Y solo 2 afirman que lo consideran como “algo común entre los jóvenes”



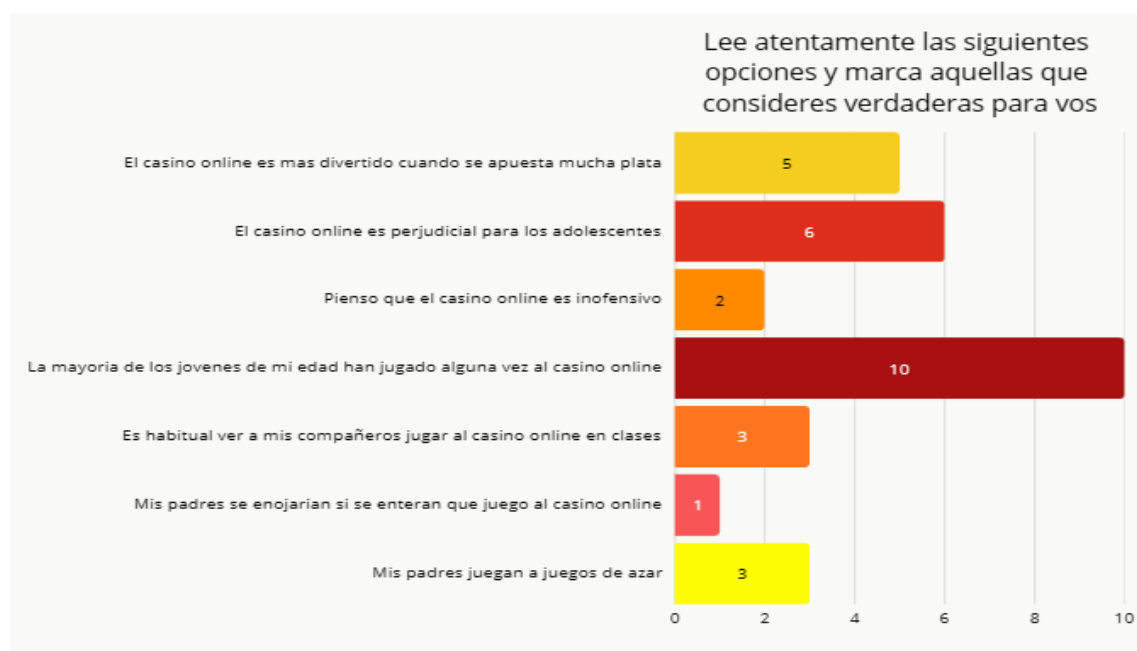
Con respecto al ítem de si creen que los jóvenes entienden los riesgos del casino online, el 63.6% de los encuestados señala “algunos si, otros no”; mientras que un 27.3% afirma que “no sabe”, y sólo un 9.1% de los adolescentes indica que “sí”.



Al consultarles si se habla sobre los riesgos del casino online en su hogar, un 54.5% señala que “no se habla nada”, mientras que un 27.3% afirma que “no se habla casi nada”, y solo un 18.2% indica que “se habla algo pero no lo suficiente”.



Pudiendo seleccionar más de una opción, con el objetivo de conocer su percepción, 10 de los adolescentes encuestados señalan que “los jóvenes de su edad han jugado alguna vez al casino online”; mientras que otros 6 afirman que “el casino online es perjudicial para los adolescentes”. En menor medida, 5 de los adolescentes indican que “el casino online es más divertido cuando se apuesta mucha plata”. Mientras que 3 adolescentes mencionan que es “habitual ver a compañeros jugar al casino online en clase” y que “sus padres juegan juegos de azar”. 2 de los encuestados declaran que “el casino online es inofensivo” y solo 1 sostiene que “sus padres se enojarían si se enteran que ha jugado al casino online”.



Entrevistas

El desarrollo de las entrevistas individuales permite profundizar y contrastar la formación inicial obtenida en la encuesta. Esta herramienta permite acceder a una narrativa mucho más rica, compleja y revela la verdadera dimensión de nuestro objeto de estudio.

La entrevista expone grandes contradicciones entre los datos de la encuesta y la experiencia real de los 11 adolescentes. Las narrativas de los jóvenes exponen que gastan más dinero del reportado inicialmente en las encuestas, así como un ocultamiento sistemático; puesto que, en realidad, casi ninguno de los padres está al tanto de esta actividad.

La dinámica de la entrevista es diseñada para crear un espacio de confianza y de comunicación abierta, con un enfoque estrictamente libre de prejuicios, lo que resulta crucial para abordar esta temática y permitir a los adolescentes sentirse seguros para compartir sus experiencias personales. Si bien, algunos ofrecen una narrativa más detallada y profundizan en sus experiencias, otros solo dan respuestas más concisas y directas, pero igual de valiosas.

En este apartado se utilizan nombres ficticios con el objetivo de resguardar la privacidad de los adolescentes y facilitar la presentación de los datos.

ARTICULACION TEORICO PRÁCTICO

Este apartado se centra en la exposición y análisis de los resultados obtenidos. Se desarrolla un estudio de campo en la comunidad educativa “I.A.E.S.”, llevando a cabo un diseño cualitativo de investigación.

Primero se realiza un taller a los estudiantes de tercero A, B y cuarto A, con el objetivo de concientizar sobre la problemática de riesgo creciente que representan los casinos online en los adolescentes.

Al finalizar el taller, se procede con la aplicación de encuestas, con el objetivo principal de determinar la muestra. A partir de los datos obtenidos, se selecciona una muestra de once alumnos que manifiestan haber jugado alguna vez al casino online.

Luego, con el fin de profundizar en sus percepciones y vivencias, se realizan entrevistas semi-estructuradas con la muestra seleccionada.

Todo esto con el fin de demostrar como los datos recabados validan, profundizan y contextualizan los conceptos teóricos previamente establecidos

Un fenómeno silencioso

El trabajo de campo revela que el casino online no solo es un fenómeno de creciente popularidad, sino también un tema envuelto en un marcado tabú social entre los adolescentes. La naturaleza sensible de la problemática se hace evidente durante la aplicación del taller: aunque el interés de los adolescentes es palpable, existe una notable reticencia inicial a participar y ahondar en sus experiencias. Para superar este obstáculo, la estrategia de abordaje se centra en generar un ambiente seguro y de confianza donde los jóvenes puedan hablar libremente, sin temor a ser juzgados. Se emplean ejemplos, preguntas abiertas y un abordaje cauteloso para facilitar que los participantes compartan sus vivencias gradualmente. Esta barrera comunicacional, que en un principio fue percibida como una limitación, se convierte en un hallazgo al contrastar los datos de la encuesta con los relatos de las entrevistas

Este contraste metodológico constituye una prueba clara del ocultamiento que rodea a esta problemática. Mientras que las encuesta arrojan

respuestas que indican una participación mínima, un presunto conocimiento parental de la actividad y el uso exclusivo de bonos, las entrevistas individuales revelan una realidad completamente distinta. En este espacio de confianza, la conversación permite una revelación más honesta y profunda.

Con respecto a la frecuencia de juego, sólo el 36.4% de los adolescentes que juegan actualmente manifiesta en las encuestas jugar “muy poco” (una vez al mes). No obstante, las entrevistas revelan hábitos de juegos significativamente mayores: Mateo comenta que juega “un día sí y al otro no”; Raúl, que juega “todos los días un rato”; Lucas relata que juega “uno que otro día a la semana”; y Nina, que juega “una o dos veces a la semana”

Por otro lado, un 72.7% de los adolescentes responde en las encuestas que sus padres/tutores saben que juegan/jugaban al casino online. En contraste, en las entrevistas todos (excepto Marcos, quien juega con su madre) afirman que sus padres no saben de esta actividad; incluso algunos, como Alex, Lola y Nicolás, comentan que sus padres “se enojarían si se enteraran”

Mientras que el 45.5% de los encuestados hace mención de usar solo bonos para jugar, en la entrevista todos hablan de la cantidad de dinero que gastan. Algunos mencionan el monto, otros simplemente comentan que “han gastado mucho dinero”, e incluso se documentan casos extremos, como el de Raúl, que en su momento pidió préstamos en Mercado Pago, y el de Alan, que pide dinero a sus amigos y padres para apostar recurriendo al engaño.

Está marcada discrepancia entre nuestros instrumentos de recolección de información demuestra que el casino online, lejos de ser un tema abierto de conversación, se gesta y se vive en un espacio de ocultamiento, lo que dificulta su detección y abordaje.

La naturaleza tabú del tema, posiblemente originada por el miedo al juicio social, la vergüenza o el sentimiento de culpa, lleva a los adolescentes a dar respuestas socialmente más aceptables y a minimizar su comportamiento. No obstante, el entorno de confianza y la naturaleza personal de las entrevistas permiten superar este obstáculo, facilita a los jóvenes compartir sus verdaderas experiencias con el juego, que de otra manera habrían permanecido ocultas.

Esta evidencia subraya el valor de la entrevista como herramienta idónea para abordar un tema tan sensible y poco discutido como lo es el casino online, y resalta la importancia de brindar un espacio seguro, cálido y confidencial. Esto resulta clave para que los adolescentes puedan relajarse y relatar sus vivencias con el juego, sin temor al juicio o a consecuencias. De esta forma, se logra romper la barrera del silencio y del tabú social que rodea a esta problemática, lo que permite el acceso a una dimensión más rica y compleja de la situación, e ir más allá de datos superficiales

El ingreso al juego

El ingreso de los adolescentes al casino online se configura como un proceso donde la vulnerabilidad intrínseca de la etapa vital en la que se encuentran queda capturada por la agresividad de los mecanismos del ocio digital. La iniciación en estas plataformas no es un acto de recreación puramente voluntario, sino consecuencia directa de una incitación externa, camuflada en publicidad y en relatos de experiencias propias de pares e incluso familiares.

La adolescencia, entendida como un momento de cambio y transformación (OMS, 2004) y búsqueda de identidad (Moreno, 2007), establece la precondition psicológica para el riesgo. A esta etapa se le suman condiciones de alta vulnerabilidad (Pedrouzo, Krynski y Melamud, 2025) y una predisposición biológica caracterizada por una mayor sensibilidad a las recompensas y una menor capacidad de control de impulsos. En este contexto, el casino online se presenta como una forma de ocio digital (Chicharro, Gil y Gómez, 2024), donde la inmediatez y la microsegmentación (Igarza, 2009) facilitan la iniciación.

La encuesta y entrevista han permitido identificar tres vías principales que capitalizan la vulnerabilidad adolescente para el ingreso al juego: el aburrimiento/tiempo no estructurado, la publicidad y el círculo social.

El aburrimiento o el tiempo libre no estructurado favorecen que el casino online se inserte en la vida del adolescente. Gracias a su inmediatez y alta estimulación, estas plataformas ofrecen una solución rápida y accesible a la necesidad de ocupar el tiempo. Esto queda demostrado en el relato de Nicolás,

al ser consultado por su primera vez en el juego, quien responde: “Recuerdo que estaba aburrido en casa, no tenía nada para hacer la verdad, y le pedí a mi amigo que me pase el número del chico que carga fichas y me puse a jugar”. Similarmente, Nina comenta: “Empecé a jugar en la pandemia. Me salió un anuncio por Tik-Tok, y como estaba aburrida y no podíamos hacer nada quise probar”

La elección de jugar, por lo tanto, es una respuesta funcional al aburrimiento, lo que compromete la recreación saludable y transforma un estado pasivo en una actividad de alto riesgo marcada por la búsqueda de gratificación inmediata, lo que anula su valor recreativo.

Por otro lado, la publicidad funciona como un mecanismo de incitación altamente efectivo que explota la vulnerabilidad adolescente, aprovechándose de la susceptibilidad cognitiva y la necesidad de pertenencia de esta etapa. La saturación de publicidad en distintos medios (redes sociales, influencers, ligas de fútbol y programas tradicionales) establece un entorno que normaliza y promueve el casino online al brindar constantes bonos multiplicadores, además de vincularlo a falsas promesas de éxitos y lujos. Al no contar con un “filtro crítico desarrollado” (corteza prefrontal), el adolescente percibe la publicidad como una oportunidad.

El entorno publicitario influye directamente en la iniciación. Juan en la entrevista comenta que llegó al casino online tras ver la publicidad en Instagram de un influencer llamado Coscu. Por su parte, Lucas relata: “Estaba viendo un partido de Boca y vi que hicieron publicidad de un casino online y ahí me dio ganas de probar”.

La presencia constante de publicidad en canales masivos y por parte de personalidades públicas normaliza el casino online ante los ojos de los adolescentes, disipa la alerta sobre una actividad potencialmente dañina o ilegal.

Y por último, la entrada al juego a través del grupo de pares o círculo familiar se debe a la gran influencia social y la necesidad de reconocimiento propia de esta etapa. Los adolescentes son introducidos al juego por amigos, hermanos o tíos, lo que confiere legitimidad al acceso.

El grupo de pares es un factor determinante. Se documentan casos como los de Raúl, Alex y Mateo, quienes inician su participación porque un amigo les muestra la plataforma. Mateo relata en la entrevista como conoció el casino online: “Mi amigo me contó que empezó a trabajar de cajero y me comentó un poco del tema, y ahí le pedí para jugar”.

De manera similar, la influencia familiar actúa como detonante. Pedro comenzó a jugar porque su hermano le contó muy emocionado que había ganado en el casino online, entonces él también quiso probar. Asimismo, Marcos y Alan ingresaron a la plataforma porque sus tíos se las facilitaron; Alan comenta en entrevista: “Un tío jugaba al casino online y le pedí que me pase y él sin dudarlo me lo paso”.

Al ser introducidos por un ser querido, el adolescente no evalúa el casino online como un riesgo, sino que normaliza la actividad, y el círculo social brinda un acceso directo y confiable al juego.

El rol de los padres

El papel del adulto en el fenómeno del casino online es esencial. El estudio de campo revela una profunda disfunción en el rol de contención, donde la función de los padres o tutores oscila entre la ausencia de control y la facilitación activa, lo que crea un ambiente óptimo para la normalización del juego.

El estudio de campo devela una grieta en la supervisión y comunicación en el entorno familiar:

El dato de que el 100% de los adolescentes reporta en la encuesta que sus padres/tutores no supervisan su celular no solo indica una falta de control en el entorno digital (donde ocurre el juego), sino una desconexión estructural entre el adulto y el espacio vital del joven. Esta ausencia en la supervisión resulta crucial, ya que el libre acceso a la tecnología facilita que esta actividad de riesgo se mantenga sin restricciones ni detecciones tempranas.

A esta pasividad se suma una ineficacia en el discurso preventivo. Al consultar “si se habla sobre los riesgos del casino online en sus hogares”, la mayoría de los adolescentes indican una falta de diálogo: El 54.5% señala que “no se habla nada”, el 27.3% afirma que “no se habla casi nada” y solo un

18.2% manifiesta que “se habla algo pero no lo suficiente”. Este silencio neutraliza cualquier alerta, permitiendo que la narrativa agresiva de la publicidad, los influencers y los pares se instale como única verdad.

Las divergencias encontradas en la encuesta y en la entrevista evidencian la fragilidad de la comunicación en el entorno familiar. Mientras que en la encuesta, un 72% de los adolescentes dio una respuesta idealizada, sugiriendo que sus tutores estaban al tanto de su participación en el casino online, la narrativa de la entrevista muestra otra realidad.

En la esfera íntima, todos los adolescentes (excepto Marcos) afirman que sus padres no están al tanto de la actividad. Casos como los de Alex, Lola y Nicolás, quienes incluso manifiestan que sus padres “se enojarían si se enteraran”, prueban que el miedo a la consecuencia negativa (el enojo parental) es el principal motor del silencio. Este temor a los conflictos y represalias anula cualquier posibilidad de diálogo preventivo.

Esta problemática se agrava cuando el adulto transita de la simple omisión a convertirse en un agente que valida la conducta de riesgo.

La facilitación directa por parte de otros adultos cercanos, como los casos donde los tíos proporcionaron el casino online a los adolescentes, hace que el joven no evalúe la actividad como un riesgo. Al ser introducidos por un familiar, el adolescente normaliza la actividad, minimizando la percepción del riesgo inherente a la adicción.

El caso de Marcos resulta particularmente ilustrativo de las falencias del rol del adulto como agente de contención y guía. En la entrevista, el adolescente comenta que únicamente jugaba acompañado de su madre para “divertirse”; e incluso, que lo que más le gustaba de esta actividad era “pasar tiempo con su mamá”. El adulto, al validar este tipo de actividad para el tiempo compartido, neutraliza la alerta sobre los riesgos inherentes al juego de azar. La conducta potencialmente adictiva queda integrada y justificada dentro del núcleo familiar, y el juego se establece como vehículo para el afecto.

Por lo que la renuncia del adulto a su función de barrera protectora (al no supervisar, no dialogar y, en ocasiones, participar activa y directamente en la actividad) transforma el hogar, que debería ser el principal espacio de

prevención y contención, en un espacio de riesgo validado que requiere intervención urgente.

La delgada línea entre la diversión y el riesgo

Los datos de la encuesta se ven respaldados por el relato de la entrevista, constatando que la conducta de los adolescentes no se limita a un uso circunstancial del casino online, sino que en la mayoría de los casos escala hacia el abuso y la dependencia (Lotería de la Ciudad, s.f.), generando un deterioro funcional que impacta en lo financiero, académico y social

El abuso se define por un consumo excesivo que genera dificultades en salud, lo que lleva a un uso desmedido que impacta negativamente en el desarrollo normal (Díaz et al., 2020), manifestándose en el descuido de responsabilidades básicas.

El estudio de campo documenta casos donde el juego genera dificultades en la salud, específicamente en el patrón de sueño, lo que resulta en el descuido de actividades importantes (Mínguez et al., 2015) como la asistencia escolar. Se observan adolescentes que se acuestan tarde por estar jugando al casino online, levantándose cansados, como en el caso de Nina. Otros casos son más severos, como el de Lucas, que incluso llega a faltar a clases al no escuchar el despertador.

También se identifican alumnos que priorizan el juego sobre su bienestar. El juego se vuelve foco central de sus vidas, llevándolos a realizar sacrificios y a una anulación inmediata de las funciones básicas de autocuidado. Alex y Nina usan el dinero destinado a transporte o a comprar comida en el colegio para apostar. Asimismo, Lucas en la entrevista relata las consecuencias de quedarse sin dinero: “Me volvía caminando a casa, acá no compraba nada, y bueno, así estuve los 3 meses que jugué, por eso dejé”.

Mientras que la dependencia se establece cuando el consumo es inevitable y se convierte en el foco central de la vida del adolescente, afectándolo en diversos aspectos funcionales:

La necesidad de mantener la conducta llevó a los adolescentes a graves problemas económicos, configurando un colapso financiero. Raúl comentó en entrevista que en una ocasión pidió un préstamos para jugar, y Pedro

manifestó que dejó la actividad porque trabaja y “lo perdía todo jugando”. El caso de Alan revela un colapso ético, pues además de pedir dinero, recurre al engaño, le pedía: “A muchas personas, a mis padres, a mis amigos. Siempre les decía una excusa, que era para cargar datos o para comprar comida, siempre les mentía.” La gravedad de la situación lo obligó a trabajar en la empresa familiar para devolver el dinero.

La priorización del juego genera conflictos familiares y aislamiento, intensificando las tensiones en el núcleo familiar. Raúl relata tener problemas con su familia cuando lo llaman a comer y él está jugando, optando por comer solo en su habitación. De igual modo, las constantes peticiones de dinero de Alan deterioraron su relación familiar: “Me afectó también en la relación con mis padres, porque empezaron a sospechar de mí, no sabían en qué me estaba gastando el dinero que les pedía y yo ya les pedía constantemente”.

El estado de ánimo se ve profundamente afectado: La gratificación inicial es superada por un ciclo de tensión, enojo y preocupación.

La frustración de perder dinero se convierte en enojo y angustia. Nicolás comenta sentirse “Triste, enojado. No tenía mucha plata y me enojaba conmigo por gastar todo en 10 min”. Pedro se enoja mucho “porque trabajaba para ganar dinero y ahí nomás lo perdía”. Por su parte, Alan describe sentirse “nervioso y preocupado por la plata que tenía que devolver”.

En definitiva, la narrativa revela que la gratificación momentánea que proporciona el casino online es rápidamente superada por un ciclo de tensión, enojo y preocupación, lo que demuestra que el impacto del juego no se limita al plano económico, sino que se extiende a nivel social y psicológico, debido a que la actividad se convierte en el foco central de la vida del adolescente.

Ludopatía virtual hoy

La ludopatía virtual es un fenómeno singular y de crecimiento exponencial, estrechamente ligado a la difusión sin restricción de las ofertas de juego (Echeburúa, 2000). Esto no solo afecta a las personas vulnerables, sino que impacta especialmente a los adolescentes, dada su indefensión ante esta influencia. Tal como plantea Débora Blanca, el juego online es una conducta adictiva, silenciosa y difícil de detectar. Los jóvenes ocultan su conducta a sus

familias, lo que facilita que el mundo real desaparezca y que el juego se establezca como un escape de los problemas cotidianos.

El análisis de los casos se basa en el Índice de Severidad del Juego Problemático establecido por la Lotería de la Ciudad (s.f.), que clasifica a los jugadores en tres categorías:

El *jugador social* utiliza el juego por entretenimiento o satisfacción, manteniendo un control total sobre la conducta. Se evidencia el caso de Marcos, quien solo jugaba ocasionalmente con su madre, para divertirse y pasar tiempo juntos y abandonaron el juego sin problemas, comentando: “Ella no me dijo más que juguemos y yo tampoco”. En esta categoría también se identifica a Lola, cuyo relato acerca de su interés por el casino online se enfoca en “pasar tiempo con mis amigos y conversar”

El *jugador problema* presenta menos control de su conducta y un gasto habitual de dinero, a menudo excesivo, siendo una persona con riesgo potencial de convertirse en patológico. Nina ejemplifica esta categoría al contar que ya no juega todos los días porque perdió bastante plata. A pesar de las frecuentes pérdidas, no se pone límites de tiempo o dinero, argumento “No siento que debería tampoco, es para pasar el tiempo nomás”.

El *jugador patológico* representa el nivel más grave, caracterizado por la dependencia emocional del juego, la pérdida total del control de la conducta e interferencias con el desarrollo normal de su vida:

Una declaración directa que expresa la incapacidad para autorregular la conducta de juego es el relato de Alan: “Jugaba hasta que ganaba algo o me quedaba sin plata, lo que sucedería primero”. Similarmente, Pedro comentaba que “empezaba diciendo que solo iba a jugar 10 o 20, pero que siempre terminaba apostando 40 o por ahí”.

Por otro lado, la necesidad de sostener la conducta llevó a Alan a una interferencia en el desarrollo ético de su vida, al recurrir sistemáticamente a engaños: Mentía “a muchas personas, a mis padres, a mis amigos. Siempre les decía una excusa, que era para cargar datos o para comprar comida, siempre les mentía”. Esto llegó a tal punto que Alan se vio obligado a trabajar en la

empresa de su padre para devolver el dinero, modificando su vida drásticamente.

Y la dependencia emocional, donde la relación con el juego genera profundo malestar, sustituyendo el placer inicial por angustia y frustración. Pedro expresó en cuanto a la pérdida de dinero “me enojaba mucho (...) porque trabajaba para ganar el dinero y ahí nomás lo perdía”. Alan también manifestó sentirse nervioso y preocupado, por la magnitud de sus engaños y deudas. El enojo, el miedo y la preocupación suplanta el placer inicial por malestar.

Adicionalmente, Lotería de la Ciudad (s.f.) identifica tres fases por las que transita un individuo hasta convertirse en jugador patológico:

En la *fase de ganancia*, la expectativa del premio es la principal motivación. Hay una mayor excitación que impulsa al adolescente a aumentar la frecuencia del juego. Lucas describe que al ganar se siente “emocionado, pero a la vez ansioso, quería seguir jugando para ver si podía seguir ganando”. Alex en entrevista expresa que lo que más le gusta del juego es “la emoción de ganar, de creer que podía ganar mucho más de lo que aposté

En la *fase de pérdida*, el foco cambia. El jugador adopta una actitud optimista y aumenta la cantidad de dinero apostado, lo que lleva a grandes pérdidas. La única motivación es recuperar el dinero perdido. Alex relata: “la primera vez que gané me emocioné mucho y seguí jugando, y bueno, empecé a perder y me desesperé, entonces empecé a poner más dinero para intentar recuperar. Similarmente, Lucas confesó poner más plata para ver si recuperaba algo. Esta necesidad compulsiva de “recuperar” es el mecanismo que sostiene el juego a pesar de las derrotas, evidenciando la pérdida de control.

Y la *fase de desesperación*, está marcada por la gran deuda, la angustia y la sensación de no ver solución. Los esfuerzos repetidos para controlar o abandonar el juego son siempre sin éxito. La declaración de Raúl sintetiza la adicción y la pérdida total del control. Al ser consultado sobre si siente que puede dejar de jugar cuando quiere, su respuesta fue contundente: “No, creo que ya no seño”, y luego explico, “No sé, creo que ya soy ludópata (...) Porque

me gusta jugar, no lo puedo controlar, no importa si pierdo, sé que después voy a ganar".

CONCLUSION

Al emprender este trabajo integrador final, se propuso como objetivo general determinar si los casinos online constituyen una nueva forma de entretenimiento o una problemática actual en crecimiento, según la percepción de los adolescentes de 3er y 4to año del Instituto Argentino de Estudios Superiores (I.A.E.S) de La Rioja Capital durante el ciclo lectivo 2025. La motivación para investigar surge de la observación de un fenómeno global en auge y de la necesidad de evaluar su impacto real en el contexto local. Los hallazgos llevan a una conclusión determinante: La realidad pone de manifiesto una nueva crisis digital que está afectando profundamente el desarrollo de los adolescentes. Los resultados derivados de la metodología cualitativa, que contrasta la encuesta con la entrevista, permiten afirmar que el casino online no es percibido como una forma inofensiva de entretenimiento, sino como una problemática de riesgo significativo y creciente que exige una mirada crítica y proactiva de la comunidad educativa y familiar.

El estudio de campo devela profundas discrepancias entre el discurso público y la experiencia íntima de los adolescentes. Si bien la encuesta inicialmente insinúa una participación moderada y con control parental, la triangulación de datos con la entrevista revela una realidad de ocultamiento deliberado y de deterioro funcional.

Tabú y ocultamiento: La diferencia marcada entre las encuestas y entrevistas evidencia un sesgo de deseabilidad social. El juego se configura como un fenómeno silencioso, donde el miedo al juicio o el enojo parental lleva a la minimización de la frecuencia, la negación del impacto financiero y la mentira sobre el conocimiento parental. Este hallazgo metodológico demuestra que la magnitud real del fenómeno es mayor a la que las estadísticas superficiales reflejan.

Riesgo vs entretenimiento: Este trabajo integrador final confirma que la actividad trasciende el entretenimiento para convertirse en una conducta de riesgo. La iniciación se produce a través de tres vías que capitalizan la vulnerabilidad adolescente: El aburrimiento (como necesidad de estímulo), la publicidad (como mecanismo de incitación) y la influencia del círculo social o familiar (que normaliza la conducta).

Deterioro y consecuencias: En la mayoría de los casos documentados, la conducta escaló hacia el abuso y dependencia, manifestándose en un colapso multidimensional. Este impacto se observa en el ámbito académico (ausentismo, descuido de responsabilidades), financiero (endeudamiento y recurrencia de engaños) y psicológico (dependencia emocional, malestar, enojo y angustia).

Por todo lo antes mencionado, se puede decir, que la percepción de los adolescentes revela que el casino online es una problemática actual que amenaza su desarrollo normal, lo que requiere una intervención urgente y específica en el ámbito familiar y escolar.

El estudio de esta problemática ha revelado que el rol del adulto requiere una indagación más profunda y una intervención específica.

La investigación evidencia que la función parental oscila entre la omisión (100% de los adolescentes manifiestan que sus padres/tutores no supervisan sus celulares y un discurso preventivo casi nulo) y una facilitación activa (validación del juego como tiempo compartido o provisión directa del acceso por parte de familiares cercanos). Por lo que se sugieren profundizar en esta disfunción parental, ya que el hogar, que debería ser la primera barrera protectora, se ha convertido en un espacio de riesgo validado.

Además de abordar el rol del adulto, la existencia de un tabú en torno a la temática, hace imperativa la necesidad de normalizar el diálogo sobre el juego problemático. Se proponen las siguientes líneas de acción:

- Desarrollar e implementar talleres específicos en las escuelas para romper el tabú y normalizar el diálogo sobre el casino online. Estos talleres han de perseguir el objetivo de concientizar a los adolescentes sobre los riesgos y consecuencias económicas, psicológicas y académicas del juego, además de brindar herramientas prácticas de prevención y de autogestión en materia emocional y financiera, posicionando a las instituciones educativas como un espacio seguro para abordar esta problemática.
- Abrir el camino a futuros estudios que analicen la “caída” del rol adulto en el acompañamiento digital y emocional, investigando:

- ¿Cuáles son los factores sociales, laborales o generacionales que han provocado la caída del rol adulto en el acompañamiento digital y emocional del adolescente?

- ¿Qué programas de formación específicos existen para dotar a padres y tutores de herramientas efectivas para la supervisión, el diálogo y promoción de un ocio saludable?

BIBLIOGRAFÍA

American Psychological Association (APA). (2014). *DSM-V: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Editorial Médica Panamericana.

Botella Guijarro, Á. (2023). *La función de los factores psicosociales en el inicio y mantenimiento del juego de azar en adolescentes*. UNED. <https://oai.e-spacio.uned.es/server/api/core/bitstreams/d3877b98-30d8-4767-bc81-8458edd3a3e7/content>

Borras Santisteban, T. (2014). Adolescencia: Definición, vulnerabilidad y oportunidad. *Correo Científico Médico*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812014000100002

Cámara de Diputados de La Provincia de La Rioja. (2006). *Ley Provincial N° 8.111. Prevención y tratamiento de la ludopatía. Declaración de interés público*. Sistema Argentino de Información Jurídica. <https://www.saij.gob.ar/LPF0008111>

Chicharro, M., Gil, F. G., & Gómez, S. G. (2024). Jóvenes, videojuegos y ocio digital. Consumos, usos y significados. *Comunidad y Medios*. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-15292024000100015

Código Penal de la Nación Argentina. Ley N.º 11.179. (1921). *Boletín Oficial de la República Argentina*. <https://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/15000-19999/16546/texact.htm#27>

Díaz, A. V., Mercader, C. J., & Gairín, J. S. (2020). Uso problemático de las TIC en adolescentes. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412019000100103

Echeburúa, E. (2000). *¿Adicciones... sin drogas? Las nuevas adicciones: Juego, sexo, comida, compras, trabajo, internet* (2.^a ed.). Desclée de Brouwer

Función Legislativa La Rioja. (2024). *El Proyecto de Ley para la Prevención y Tratamiento de la Ludopatía Adolescente en la Provincia de La Rioja*. <https://laredlarioja.com.ar/sitio/wp-content/uploads/2024/09/PROYECTO-LEY-LUDOPATIA.docx-1.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.

Jiménez Pulido, I., Robles Pellitero, S., & Palenzuela Paniagua, S. M. (2025). *Definición y etapas de la adolescencia. Atención integral al adolescente*.

Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2020). *Ley 6330. Prevención y Concientización del Juego Patológico y asistencia a quien lo padecen y a sus familiares*. <https://e-legis-ar.msal.gov.ar/htdocs/legisalud/migration/pdf/37528.pdf>

Lotería de la Ciudad. (s.f.). *Guía juegos de Apuestas. Lo que está en juego. Hablemos de juegos de apuestas. Saber Jugar*. <https://www.saberjugar.gob.ar/documentos/guias/Gu%C3%ADa%20Juegos%20de%20Apuestas.pdf>

Mallén Marcos, A. (2017). *Los jóvenes y su relación con los juegos de azar y apuestas online. Propuesta y puesta en marcha de la campaña “hazte un fuera de juego” en la ciudad de Burgos*. UvaDoc. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/30796/TFM-N.74.pdf?sequence=1>

Martínez, P., & Durán, P. (2020). *Juego en línea en Argentina ¿Es necesaria su regulación?* CECE.

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. de los A. (1999). *Actividad física y recreación*. *Revista Costarricense de Salud Pública*. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-14291999000200003

Mora, F., Dolengevich-Segal, H., & Quintero, J. (2015). *Protocolo de tratamiento de las adicciones sin sustancia psicoactiva*. *Medicine*.

Moreno, A. (2007). *La adolescencia* (1.ª ed.). UOC.

Pedrouzo, S. B., Krynski, L., & Melamud, A. (2025). Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. *Archivos Argentinos de Pediatría*.

Poder Legislativo Provincial. (2024). *Ley 10.743. Regulación del Juego en Línea. Mitigar los riesgos asociados a la ludopatía. Programa de Asistencia para Personas Ludópatas*. <https://e-legis-ar.msal.gov.ar/legisalud/migration/pdf/lrley10743.pdf>

Sabino, C. (2002). *El proceso de investigación*. Editorial Panapo.

Yuni, J. A., & Urbano, C. A. (2006). *Técnicas para investigar: Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación* (Vol. 2). Editorial Brujas

ANEXO

TALLER: CASINO ONLINE: ¿DIVERSION O RIESGO?

El objetivo principal de este taller es concientizar sobre la problemática de riesgo creciente que representan los casinos online en los adolescentes. Se busca fomentar el pensamiento crítico ante las estrategias de marketing agresivo, promover conductas preventivas y la búsqueda de ayuda. Simultáneamente, tiene como finalidad generar espacios de diálogo dinámico y participativo que permitan la exploración de los saberes previos de los adolescentes acerca de esta problemática.

1. ¿QUE ES EL CASINO ONLINE?

Los casinos online son plataformas digitales que permiten acceder a una amplia variedad de juegos de azar (poker, ruletas, tragamonedas, etc.)

Funcionan de manera similar a los casinos físicos tradicionales, con la diferencia de que están disponibles en sitios web o aplicaciones móviles, y operan las 24 horas del día.

En estos últimos años, el casino online ha ganado mayor popularidad gracias a su fácil accesibilidad y a la posibilidad de apostar en cualquier momento y en cualquier lugar.

2. UN POCO DE HISTORIA

- **En 1994:** Antigua y Barbuda (países ubicados al este del mar Caribe) aprueban una ley que permite otorgar licencias para operar casinos en línea. Esto sienta las bases para el desarrollo de la industria del juego online.
- **En 1996:** Se lanza InterCasino, el primer casino online, marcando el inicio de una nueva era del entretenimiento.
- **A finales de los 90:** Surgen los primeros métodos de pago electrónico, como PayPal, lo que facilita la expansión del juego online y que usuarios de distintos países puedan apostar.
- **Del 2005 en adelante:** Con la masificación de los teléfonos celulares, los casinos online comienzan a desarrollar aplicaciones y sitios

web, permitiendo a los usuarios acceder a juegos de azar siempre que así lo deseen

- **Desde el 2010 a la actualidad:** Nos encontramos con el surgimiento de las criptomonedas (Bitcoin) como método de pago y el auge de las redes sociales e influencers, quienes promocionan casinos online sin advertir sobre posibles los riesgos y normalizando el juego

3. LO QUE NOS DICEN LAS REDES

La publicidad es un aspecto crucial de la industria del juego. Está diseñada para seducir (especialmente a los adolescentes) debido a su presencia constante en los entornos digitales. Muestra solo aspectos positivos del juego, ocultando los posibles riesgos y promoviendo una visión distorsionada del juego.

- **Promoción por Figuras Públicas:** Muchas de estas plataformas contratan figuras públicas e influencers para promocionar sus casinos a través de códigos de descuento o bonos, mostrando cómo "ganan" dinero fácilmente y presentando al juego como una actividad divertida y rentable, pero casi nunca aclarando que estas promociones son pagas y que es necesario ser mayor de edad para apostar.

- **Publicidad Personalizada:** Gracias a los algoritmos de las redes sociales, los sitios web detectan nuestros gustos y comportamientos online, permitiendo a los casinos online dirigir sus anuncios adaptándolos a un perfil específico. Por ejemplo: si buscamos deportes, suelen aparecer apuestas deportivas.

- **Publicidad Tradicional:** Los casinos también suelen hacer uso de los medios tradicionales como televisión, radio, equipos y ligas de fútbol, dando una percepción de legitimidad y normalización del juego. Es común ver logotipos de casas de apuestas en camisetas de equipos de fútbol, en programas de televisión tradicional, etc.

VIDEO → Al finalizar este apartado, se proyecta un video ilustrativo de una influencer que expone el monto económico que las plataformas de casinos online pagan por promocionar sus servicios. Esto sirve como disparador para

incentivar a los estudiantes a reflexionar sobre las estrategias de marketing detrás de la promoción en redes sociales.

4. LA DELGADA LINEA ENTRE LA DIVERSION Y EL RIESGO

- **Normalización y falsas expectativas:** La constante exposición a través de figuras públicas, redes sociales y deportes lleva a que los adolescentes perciban el juego como una actividad inofensiva y una vía fácil para obtener dinero rápido. Esto distorsiona el valor del esfuerzo y disipa la conciencia sobre los peligros del dinero real.

- **Manipulación y persecución de pérdidas:** Las promociones y bonos están diseñados para incentivar el juego excesivo y la "persecución de pérdidas" (apostar más para intentar recuperar lo perdido).

- **Presión social y pertenencia:** La alta visibilidad del juego entre pares e influencers genera presión grupal y competencia social, llevando a los jóvenes a apostar por pertenencia y reduciendo el estigma asociado a la conducta adictiva.

CONSECUENCIAS A NIVEL:

- **Salud mental:** Se establece un ciclo de adicción similar al de las drogas, causando dependencia incontrolable. Se manifiesta en altos niveles de ansiedad, estrés, irritabilidad, culpa, tristeza, y trastornos del sueño (por jugar de noche), lo que conduce al deterioro emocional y físico.

- **Escolar:** Genera bajo rendimiento escolar debido a la falta de concentración, la pérdida de motivación (el juego ofrece gratificación inmediata) y el ausentismo o la tardanza por la falta de sueño.

- **Familiar:** Origina conflictos serios en el entorno familiar debido al ocultamiento, la mentira, los cambios de humor y la generación de grandes deudas económicas

5. ¿COMO PODEMOS PREVENIR?

- **Informarse y hablar:** Abrir el dialogo con padres, profesores, equipo de orientación y apoyo escolar.

- **Establecer Límites:** Fijar reglas claras en el uso de dispositivos y el dinero.

- **Recordar que el casino online es ilegal para menores de 18 años.**

- **Priorizar actividades saludables:** Fomentar deportes, aficiones, tiempo con amigos/familia, etc.

- **Buscar ayuda profesional:** Se puede consultar en el Servicio de salud mental, CAPS, equipo de orientación y apoyo escolar, etc.

ENCUESTA: CASINO ONLINE

El presente instrumento de recolección de información tiene fines específicamente académicos. Su información no será divulgada.

Correo

Género

- ☐ Femenino
 - ☐ Masculino
 - ☐ Otro
 - ☐ Prefiero no decir
-

Edad

¿En qué curso estás actualmente?

- ☐ 3ero A
 - ☐ 3ero B
 - ☐ 4to A
-

¿Alguna vez has escuchado hablar de casino online?

- ☐ Sí
 - ☐ No
-

¿Alguna vez has jugado al casino online?

- ☐ Sí
 - ☐ No
-

¿Con qué frecuencia ves publicidades de casinos online en redes sociales, TV, internet, etc.?

- ☐ Nunca me salió ese tipo de publicidad
 - ☐ Algunas veces al mes
 - ☐ Varias veces a la semana
 - ☐ Todos los días o casi todos los días
-

¿En cuál red social has visto más contenido relacionado con el casino online? Puedes marcar más de una opción

- ☐ Instagram
 - ☐ Tik-tok
 - ☐ Youtube
 - ☐ Twitter/X
 - ☐ Facebook
 - ☐ Streaming
-

¿Seguís a algún influencer/streamer/personalidad pública que promocióne casinos online?

- ☐ Sí
 - ☐ No
 - ☐ No estoy seguro/a
-

¿Piensas que la publicidad influye en que los jóvenes jueguen?

- ☐ Mucho
- ☐ Algo
- ☐ Poco
- ☐ Nada

¿Con qué frecuencia juegas al casino online?

- ☐ Siempre (todos los días o casi todos los días)
- ☐ Casi siempre (varias veces por semana)
- ☐ A veces (una vez por semana)
- ☐ Muy poco (una vez al mes)
- ☐ Ya no juego

¿El tiempo que dedicas/dedicabas al casino online ha afectado algunas de las siguientes áreas? Marca todas las opciones que apliquen

- ☐ Mi rendimiento escolar/calificaciones
- ☐ Mi relación con amigos/familia
- ☐ Mis horas de sueño
- ☐ Mi estado de ánimo (ansiedad, irritabilidad, tristeza)
- ☐ Mis finanzas (gastar más dinero del que debería)
- ☐ No me afectó en nada

¿Cuánto tiempo juegas/jugabas por sesión aproximadamente?

- ☐ Menos de 30 minutos
- ☐ Entre 30 minutos a 1 hora
- ☐ Más de 1 hora.

¿Cuánto dinero dirías que apuestas/apostabas en total por mes, aproximadamente?

- ☐ Nada, uso/usaba el dinero que dan en bonos
- ☐ Hasta \$1.000 pesos Argentinos
- ☐ Entre \$1.000 a \$5.000 pesos Argentinos

- ☐ Entre \$5.000 a \$10.000 pesos Argentinos
 - ☐ Más de \$10.000 pesos Argentinos
-

¿Soles/solías jugar solo o con otras personas?

- ☐ Siempre solo
 - ☐ Siempre con amigos
 - ☐ Solo y acompañado
-

¿Alguna vez usaste una cuenta falsa o de otra persona para acceder al casino online?

- ☐ Sí
 - ☐ No
 - ☐ Prefiero no responder
-

¿Cómo obtienes/obtenías el dinero para jugar al casino online?
Marca todas las opciones que apliquen

- ☐ De dinero que me dan mis padres/familia (Ej. Mesadas, dinero para el colegio, salidas, etc.)
 - ☐ De ingresos propios (Ej. Trabajos)
 - ☐ De amigos/conocidos que les pido prestado
 - ☐ Vendiendo objetos personales
 - ☐ De préstamos
-

¿Tienes amigos/as que jueguen al casino online?*

- ☐ Sí, muchos/as
- ☐ Algunos/as
- ☐ Muy pocos/as

- ☐ No conozco a nadie que juegue
-

¿Alguna vez alguien o algo te incentivó a jugar al casino online?*

- ☐ Sí, un amigo/a
- ☐ Sí, un adulto
- ☐ Vi una publicidad y me interesó
- ☐ No, fue por decisión propia.
-

¿Tus padres/tutores saben que jugaste/jugas al casino online?

- ☐ Sí, y están/estaban de acuerdo
- ☐ Sí, pero no están/estaban de acuerdo
- ☐ No saben
-

¿Tus padres/tutores supervisan tu celular y/o aplicaciones a las que ingresas?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ A veces
-

¿Cómo percibes el casino online? Puedes marcar más de una opción

- ☐ Como una forma de entretenimiento
- ☐ Como una forma de ganar dinero
- ☐ Como algo peligroso o riesgoso
- ☐ Como algo común entre los jóvenes
- ☐ Como una adicción o un problema
- ☐ Como una estafa

☐ No tengo una opinión clara

¿Crees que los jóvenes entienden los riesgos del casino online?

☐ Sí

☐ No

☐ Algunos sí, otros no

☐ No lo sé

¿Se habla sobre los riesgos del casino online en tu hogar?

☐ Sí, se habla mucho

☐ Se habla algo pero no lo suficiente

☐ No se habla casi nada

☐ No se habla en absoluto

Lee atentamente las siguientes opciones y marca aquellas que consideres verdaderas para vos

☐ El casino online es más divertido cuando se apuesta mucha plata

☐ El casino online es perjudicial para los adolescentes

☐ Pienso que el casino online es inofensivo

☐ La mayoría de los jóvenes de mi edad han jugado alguna vez al casino online

☐ Es habitual ver a mis compañeros jugar al casino online en clases

☐ Mis padres se enojarían si se enteran que juego al casino online

☐ Mis padres juegan a juegos de azar.

ENTREVISTAS

Antes de empezar se estable el rapport con cada alumnos. Luego, se pide autorización para realizar la entrevista y grabar el audio de la misma. Todos dieron su consentimiento

Se utilizan nombres ficticios para respetar la privacidad de los alumnos y facilitar la presentación de datos

Adolescente 1: ALEX

Edad: 17

Género: Masculino

Curso: 4to A

– **Entrevistadora:** Hace unas semanas llevamos a cabo una encuesta y taller sobre casino online en tu curso, no sé si te acordás.

– **Alex:** Sí.

– **Entrevistadora:** Bueno, me gustaría que hablemos de eso, de tu experiencia con el juego, si hoy en día seguís jugando o ya no.

– **Alex:** Ya no juego, gasté mucha plata con eso.

– **Entrevistadora:** ¿Y te acordás cómo fue la primera vez que jugaste, cómo te enteraste del casino online?

– **Alex:** Por un amigo. Me comentó que jugaba y me pasó el WhatsApp de un chico que carga fichas, y empecé a jugar, pero jugué solo 4 o 5 veces, y ahí dije que no.

– **Entrevistadora:** ¿Y por qué dijiste que no?, ¿Qué pasó?

– **Alex:** Porque gasté mucha plata y no me estaba rindiendo nada.

– **Entrevistadora:** ¿Este chico te pidió tus datos para que puedas jugar?

– **Alex:** No, no te piden nada. El chico me pasó un usuario y contraseña que me creó él, y un link para entrar al casino.

– **Entrevistadora:** Me decís que ya no jugas, pero en ese momento en el que sí jugabas, ¿qué es lo que te gustaba o llamaba la atención del casino online?

– **Alex:** La emoción de ganar, de creer que podía ganar mucho más de lo que aposté.

– **Entrevistadora:** ¿Alguna vez perdiste jugando?

– **Alex:** Sí, varias.

– **Entrevistadora:** ¿Y recordás cómo te sentiste esas veces?

– **Alex:** La primera vez que perdí me dio igual porque había apostado poca plata, pero las últimas veces puse mucha y perdí todo. Y la verdad que me sentí mal, creí que iba a ganar, y bueno, de ahí ya no jugué más.

– **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez ganaste?

– **Alex:** Sí, solo una vez.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentiste esa vez?

– **Alex:** Muy bien, emocionado y con ganas de seguir jugando.

– **Entrevistadora:** ¿En qué momento del día preferías jugar?

– **Alex:** No sé, siempre que estaba desocupado o aburrido jugaba un rato, a la noche más que nada.

– **Entrevistadora:** Y cuando jugabas, ¿lo hacías solo o acompañado de alguien?

– **Alex:** Siempre solo, pero nos comentábamos con mis amigos cómo nos iba porque ellos también jugaban.

– **Entrevistadora:** ¿Alguna vez te arrepentiste después de haber jugado?

– **Alex:** No. Quizás las veces que perdí, pero creo que en general no me arrepiento porque pude dejar de jugar cuando quise.

– **Entrevistadora:** Y además de lo económico, ¿te afectó en algún otro aspecto de tu vida?

- **Alex:** No, si jugué poco tiempo. Una vez nomás que jugué me desvelé mucho, pero solo eso.

- **Entrevistadora:** Al principio de la entrevista me comentaste que gastaste mucho dinero, ¿de dónde conseguías el dinero con el que jugabas?

- **Alex:** De dinero que me dan mis papás para el colectivo y comprar algo acá.

- **Entrevistadora:** ¿Sabes qué opinan tus papás de los juegos de azar y del casino online?

- **Alex:** A los dos les gusta el casino físico de acá, suelen ir a veces, pero al casino online no juegan, no sé qué opinan.

- **Entrevistadora:** ¿Y les comentaste a tus papás de esa vez que jugaste al casino online?

- **Alex:** No, se iban a enojar y aparte ya no juego como para contarles.

- **Entrevistadora:** ¿Alguna vez sentiste que gastaste más dinero del que querías jugando?

- **Alex:** Sí. La primera vez que gané me emocioné mucho y seguí jugando, y bueno, empecé a perder y me desesperé, entonces empecé a poner más dinero para intentar recuperar.

- **Entrevistadora:** ¿Y pudiste recuperar?

- **Alex:** No, una parte nomás.

- **Entrevistadora:** ¿Alguien de tu entorno te comentó alguna vez que jugabas mucho?

- **Alex:** No, nadie.

- **Entrevistadora:** Y después de todo lo que estuvimos hablando en el taller y de las propias conclusiones que hayas podido sacar vos del casino online, ¿qué pensás? ¿Qué es solo una forma de entretenimiento o puede llegar a ser una problemática?

- **Alex:** Y depende de cómo lo vea la gente. Si solo lo hacen para jugar al juego de vez en cuando, creo que no hay problema, pero si juegan solo

para ganar plata, ahí sí creo que sería un problema porque no ganas siempre, y vas a querer seguir jugando solo para ganar, y vas a perder todo.

– **Entrevistadora:** ¿Y hay algo de lo que te gustaría hablar acerca de este tema o tu experiencia con el casino online que no hayamos hablado o que no te haya preguntado?

– **Alex:** Sigo a varios influencers que juegan y me gusta verlos cuando se ponen a jugar al casino en vivo.

– **Entrevistadora:** ¿A qué influencers ves que juegan al casino online?

– **Alex:** Varios: a Coscu, Unicornio, Santutu, Matías Botero. Botero no hace en vivos, pero en sus videos promociona un casino y te da un código para poder jugar.

– **Entrevistadora:** ¿Y qué hacía el código, te daba dinero?

– **Alex:** Creo que si vos cargabas 100 de fichas te daban 100 más.

– **Entrevistadora:** Ah. Y estos influencers que vos seguís y hacen en vivos jugando al casino online, ¿qué suelen mostrar?

– **Alex:** No, hacen en vivos de 2, 3 horas jugando y muestran sus experiencias. A veces ganan y otras pierden.

– **Entrevistadora:** ¿Y ellos aclaran que es una promoción pagada lo del casino online o no?

– **Alex:** Matías Botero y Coscu sí, pero creo que Santutu juega porque le gusta, no sé la verdad.

– **Entrevistadora:** ¿Y hay algo más que te gustaría comentarme respecto a esto?

– **Alex:** No, es todo.

– **Entrevistadora:** Bueno, terminamos entonces. Muchas gracias por tu tiempo

Adolescente 2: JUAN

Edad: 16

Género: Masculino

Curso: 4to A

– **Entrevistadora:** Bueno, hace algunas semanas realizamos una encuesta y taller sobre el casino online en tu curso y me gustaría que me cuentes un poco sobre tu experiencia con el casino online, si hoy en día seguís jugando o ya no.

– **Juan:** Actualmente ya no juego; jugué una sola vez para probar suerte y me salió bien.

– **Entrevistadora:** ¿Y si salió bien, por qué no seguiste jugando?

– **Juan:** No jugué más porque no me parecía necesario, era solo por probar.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo fue que llegaste al casino online?

– **Juan:** Estaba acostado, aburrido con el celu, y me salió publicidad en Instagram de un influencer que se llama Coscu que estaba publicitando un juego de casino que yo solía jugar con mis compañeros, pero sin apostar, y bueno, quise probar.

– **Entrevistador:** ¿Y cuál era ese juego que jugabas con tus compañeros?

– **Juan:** El de la ruleta.

– **Entrevistadora:** ¿Y qué tuviste que hacer para poder jugar?, ¿Tuviste que descargar alguna aplicación, poner tus datos?

– **Juan:** No, pasa que no pude jugar a ese que publicitaba Coscu porque era para gente que vivía en Buenos Aires. Pero me quedé con las ganas, y al tiempo me salió la historia de un chico que conozco en Instagram diciendo que ya estaba cargando fichas. Le pregunté cómo era, que yo quería jugar, y me pasó todo.

– **Entrevistadora:** ¿Y te pidió tus datos para poder jugar?

– **Juan:** No, él ya te pasa todo, vos solo le transferís el dinero. Lo mínimo de carga era 2.000 mil, creo.

– **Entrevistadora:** ¿Y de dónde conseguías el dinero para jugar?

– **Juan:** De dinero que me sobraba del Uber o de salidas que me daban mis papás.

– **Entrevistadora:** ¿Y le comentaste a tus papás de esta vez que jugaste al casino y ganaste?

– **Juan:** No, nunca les dije que jugué.

– **Entrevistadora:** ¿Y qué era lo que más te gustaba o llamaba la atención del casino online?

– **Juan:** Entré solo porque me llamó la atención el juego y porque estaba aburrido en casa y quería saber cómo era. Pero yo sé ponerme límites y sabía que no me iba a afectar si lo hacía una sola vez para probar.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te pones los límites?, ¿Qué haces?, ¿O en qué situaciones te los pones?

– **Juan:** Sobre todo con el dinero, creo. Sé lo que cuesta, y perder todo en 2 segundos no me parece. Sé decirme basta y soy cuidadoso con eso, no me gusta gastar.

– **Entrevistador:** ¿Te acordás cómo te sentiste esa vez que ganaste?

– **Juan:** Sí, me sentí re bien, jaja, muy emocionado. Había puesto 20 y saqué 50.

– **Entrevistador:** ¿Y cómo pensás que hubieras reaccionado si quizás perdías?

– **Juan:** Mal, seguramente, pero capaz que otro hubiera apostado más. Como le dije, yo sé que si pierdo, ya está.

– **Entrevistadora:** ¿Esa vez que jugaste estabas solo o acompañado?

– **Juan:** Estaba solo en casa. Me acuerdo que me estaba por ir a acostar y vi la historia de este conocido que te comenté, y ahí lo hablé y bueno, me puse a jugar.

– **Entrevistadora:** ¿No pensaste en algún momento volver a jugar?

– **Juan:** Sí, algunas veces tengo ganas, pero no sé. Tengo amigos que juegan y apuestan bastante, no se saben controlar, entonces sé que es algo peligroso y más para chicos de nuestra edad que no tenemos ingresos y le pedimos dinero a nuestros padres.

– **Entrevistadora:** ¿Hay algo que te gustaría comentarme sobre tu experiencia o de este tema que no hayamos hablado?

– **Juan:** ¿Viste a Coscu?, ¿El influencer que te comenté hace un rato?

– **Entrevistadora:** Sí, sí.

– **Juan:** Bueno, él promociona casinos online y en uno de sus directos contó que él mismo perdió una cantidad exagerada de plata y que es peligroso.

– **Entrevistador:** ¿Y vos qué pensás?, ¿Pensás que el casino online es peligroso o es solo para divertirse y pasar el rato?

– **Juan:** Pienso que es peligroso. Existe la ludopatía y puedes poner en riesgo tu economía; de la nada puedes terminar en bancarrota y no te vas a dar cuenta. Y como usted habló en el taller, el casino está presente por todos lados, ves publicidad en el fútbol, en la tele, por todos lados te hacen una mega publicidad, y bueno, uno ahí lo normaliza.

– **Entrevistadora:** ¿Y hay algo más que te gustaría hablar acerca de este tema?

– **Juan:** Sí, que siempre dije que cuando cumpla 18 quiero conocer el casino físico de acá y tener esa experiencia.

– **Entrevistadora:** ¿Y por qué querés tener esa experiencia, qué te llamaba la atención?

– **Juan:** No sé, todo, pero el lugar más que nada. Siempre que paso por la plaza veo mucha gente entrar, todas las luces que hay, y nada, me llama la atención y quiero probar.

– **Entrevistadora:** Bueno, pero que seas mayor de edad y tomá tus precauciones.

– **Juan:** Sí, obvio.

– **Entrevistadora:** Bueno, eso sería todo. Muchas gracias por tu tiempo y por contarme tu experiencia.

Adolescente 3: NINA

Edad: 16

Género: Femenino

Curso: 4to A

– **Entrevistadora:** No sé si recordás que hace unas semanas realizamos un taller de casino online en tu curso y quería que hablemos sobre eso, que me cuentes sobre tu experiencia con el juego, si hoy en día seguís jugando al casino online o ya no.

– **Nina:** Empecé a jugar en la pandemia. Me salió un anuncio por Tik-Tok, y como estaba aburrida y no podíamos hacer nada quise probar, pero ya no juego como antes.

– **Entrevistadora:** ¿Cómo jugabas antes?

– **Nina:** Antes jugaba casi todos los días; ahora a veces, una o dos veces por semana.

– **Entrevistadora:** ¿Y por qué dejaste de jugar casi todos los días?

– **Nina:** Porque perdí bastante plata.

– **Entrevistadora:** ¿Y de dónde conseguías la plata para jugar?

– **Nina:** De dinero que me daban mis papás para traer acá, y mi abuela a veces también me da.

– **Entrevistador:** ¿Ese dinero era para que compres algo para comer acá?

– **Nina:** Sí, y para cargar la SUBE.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo accediste al casino online? ¿Tuviste que descargar alguna app, te pidieron tus datos?

– **Nina:** Cuando vi el anuncio en Tik-Tok me llamó la atención y empecé a investigar, y bueno, llegué al número de un chico que trabaja de cajero. Él te da un CBU para transferir, el mínimo de carga era de 5 y ahí te manda un link para jugar.

– **Entrevistadora:** ¿Y no te piden tus datos, no te preguntan edad ni nada?

– **Nina:** No, no te piden nada.

– **Entrevistadora:** ¿Qué es lo que más te llama la atención o gusta del casino online?

– **Nina:** Todo, pero el ganar más dinero del que pongo me emociona mucho. También me entretengo jugando cuando no tengo nada que hacer.

– **Entrevistadora:** ¿Y jugas sola o acompañada?

– **Nina:** Siempre sola, mayormente a la tarde/noche que no tengo nada para hacer.

– **Entrevistadora:** ¿Y vos sentís que podés dejar de jugar cuando quieras?

– **Nina:** Creo que sí, tendría que probarlo.

– **Entrevistadora:** ¿Y sos de ponerte límites de tiempo o de dinero cuando jugás?

– **Nina:** No, no siento que debería tampoco, es para pasar el tiempo nomás.

– **Entrevistadora:** ¿Alguna de las veces que jugaste ganaste?

– **Nina:** Sí, varias veces.

– **Entrevistador:** ¿Y cómo reaccionaste esas veces que ganaste?

– **Nina:** Muy feliz, la verdad, y con ganas de seguir jugando.

– **Entrevistador:** ¿Y perdiste alguna vez?

– **Nina:** Sí.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentiste?

– **Nina:** Las primeras veces que perdí me puse mal y me quedaba pensando en eso. Ahora me da igual; no es que no me importe, pero no me quedo pensando en si perdí todo el día.

– **Entrevistadora:** ¿Alguna vez sentiste que gastaste más dinero del que querías?

– **Nina:** Sí. Una vez había empezado a jugar, y ahí nomás me salió un bono como de 50 mil, creo. Pero recién había empezado a jugar, era de noche y estaba aburrida, y bueno, seguí jugando y perdí.

– **Entrevistadora:** ¿Sentís que el jugar al casino online afectó negativamente en algún aspecto de tu vida?

– **Nina:** No sé, creo que no, quizás en el sueño nomás; varias veces juego de noche.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te levantás al otro día?

– **Nina:** Y me levanto cansada, pero me levanto igual. Va, me levanta mi mamá porque ella también se levanta temprano para ir a trabajar.

– **Entrevistadora:** ¿Alguien de tu entorno te comentó alguna vez que jugás mucho al casino online?

– **Nina:** No, casi nadie sabe que juego.

– **Entrevistadora:** ¿Por qué?

– **Nina:** No me gusta contar; solo saben dos amigos que también juegan.

– **Entrevistadora:** ¿Entonces tus papás no saben que jugás?

– **Nina:** No.

– **Entrevistadora:** ¿Y sabés o tenés idea de qué opinan del casino online?

– **Nina:** No, no tengo idea.

– **Entrevistadora:** Y vos qué pensás acerca del casino online? ¿Qué es solo una forma de entretenimiento o que puede ser una problemática?

– **Nina:** No sé, creo que depende de la persona, porque sé que hay gente que tiene problemas feos con el juego, pero hoy en día es algo común, todos juegan, no solo chicos de mi edad.

– **Entrevistador:** ¿Y hay algo que te gustaría contarme acerca de tu experiencia con el casino online que no te haya preguntado o algo que te gustaría que hablemos acerca de este tema?

– **Nina:** No.

– **Entrevistadora:** Bueno, entonces eso sería todo, muchas gracias por tu tiempo y responder las preguntas.

Adolescente 4: LUCAS

Género: Masculino

Edad: 16

Curso: 4to A

– **Entrevistadora:** Antes de que comenzar quería preguntarte si recordás el taller que realizamos hace unas semanas en tu curso.

– **Lucas:** Sí, era del casino online.

– **Entrevistadora:** Sí, sí, fue del casino online y quería que conversemos sobre eso, que me cuentes cómo fue tu experiencia con el juego, si hoy en día seguís jugando.

– **Lucas:** Sigo jugando a veces.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo sería "a veces"?

– **Lucas:** Uno que otro día a la semana.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo diste con el casino online?

– **Lucas:** Estaba viendo un partido de Boca y vi que hicieron publicidad de un casino online y ahí me dio ganas de probar.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo hiciste para ingresar?, ¿Tuviste que descargar alguna app?

– **Lucas:** No, a ese que publicita Boca no pude entrar porque tenía que ser mayor de edad.

– **Entrevistadora:** ¿Y a cuál casino entraste, cómo llegaste a él?

– **Lucas:** Mi primo jugaba y le comenté que no pude entrar al que promociona Boca y él me pasó el número de una chica que es cajera en un casino, y bueno, la hablé y me pasó todo.

– **Entrevistadora:** ¿Y te pedían tus datos personales para poder ingresar?

– **Lucas:** No, solo te preguntaba el nombre para crearte la cuenta y de ahí te pasaba un CBU para transferir el dinero.

– **Entrevistadora:** ¿Y qué es lo que más te gusta o llama la atención del casino online?

– **Lucas:** El poder ganar más dinero del que pongo.

– **Entrevistadora:** ¿jugas solo o acompañado?

– **Lucas:** Solo, cuando estoy en casa.

– **Entrevistadora:** ¿Y en qué momento del día?

– **Lucas:** No sé, no tengo un horario fijo, a veces juego a la siesta, otras veces a la tarde y otras a la noche.

– **Entrevistadora:** ¿Alguna vez ganaste?

– **Lucas:** Sí, como cinco veces.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentiste esas veces que ganaste?

– **Lucas:** Emocionado, pero a la vez ansioso, quería seguir jugando para ver si podía seguir ganando.

– **Entrevistadora:** ¿Y perdiste alguna vez?

– **Lucas:** La mayoría de las veces.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentiste esas veces?

– **Lucas:** No sé, mal, como que sentía que era una tontera el juego, que era fácil y yo vivía perdiendo.

– **Entrevistadora:** ¿Alguna vez sentiste que gastaste más dinero del que tenías pensado?

– **Lucas:** Sí, cuando perdía más que nada. Le ponía más plata para ver si recuperaba algo.

– **Entrevistadora:** ¿Y recuperabas?

– **Lucas:** A veces.

– **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez te arrepentiste después de jugar?

– **Lucas:** Quizás alguna vez después de perder o de no haber recuperado la plata que había puesto.

– **Entrevistadora:** ¿Alguna vez te pusiste límites de tiempo o dinero para jugar?

– **Lucas:** No, la verdad no.

– **Entrevistadora:** ¿Y pensaste en hacerlo alguna vez?

– **Lucas:** No.

– **Entrevistadora:** ¿Alguien de tu entorno te comentó alguna vez que jugabas mucho?

– **Lucas:** No.

– **Entrevistadora:** ¿Le comentaste alguna vez a alguien que jugás al casino online?

– **Lucas:** A este primo y a unos amigos nomás.

– **Entrevistadora:** ¿Y sabés o tenés idea de lo que opinan tus papás del casino online?

– **Lucas:** No les gusta, creo que nunca fueron al casino de acá.

– **Entrevistadora:** ¿Y nunca les contaste que jugás?

– **Lucas:** No.

– **Entrevistadora:** ¿Alguna vez sentiste que el casino online impacta negativamente en algún aspecto de tu vida?

– **Lucas:** En mi bolsillo nomás.

– **Entrevistadora:** ¿En eso nomás?

– **Lucas:** Al principio, me pasó seguido que jugaba mucho de noche. Al otro día no escuchaba el despertador para levantarme y venir al colegio.

– **Entrevistadora:** ¿Y qué hacías cuando te quedabas dormido?

– **Lucas:** Nada, como mis papás salían temprano a trabajar ni se enteraban, y acá le avisaba a la prece que me dormía o le mentía y le decía que estaba enfermo.

– **Entrevistadora:** ¿Y hoy te sigue pasando?

– **Lucas:** A veces, no tan seguido como antes. Ahora juego más a la siesta para que no me pase.

– **Entrevistadora:** Y con todo lo que hablamos en el taller y estuvimos conversando ahora, vos qué pensás del casino online? ¿Qué es solo una forma de entretenimiento o que puede ser una problemática?

– **Lucas:** Yo lo uso para pasar el tiempo y de paso para ganar algo de dinero, pero sé que hay personas que se hacen ludópatas, que no pueden parar de jugar y que necesitan ayuda.

– **Entrevistadora:** ¿Y hay algo que te gustaría contarme sobre tu experiencia con el casino online que no te haya preguntado o que hablemos de algo acerca de este tema?

– **Lucas:** Sí. Esta última vez que jugué puse como 50 mil y no gané nada.

– **Entrevistadora:** ¿Y de dónde conseguís el dinero para jugar?

– **Lucas:** Pasa que mi mamá tiene un edificio, y la plata de los estacionamientos que se cobran nos da una parte a mí y otra a mi hermana, es como una mesada que nos da.

– **Entrevistadora:** ¿Alguna vez te gastaste toda la mesada que te dan jugando al casino online?

– **Lucas:** Sí, varias veces.

– **Entrevistadora:** ¿Y qué hacías cuando te quedabas sin plata?

– **Lucas:** Me volvía caminando a casa, acá no compraba nada, y bueno, así estuve los 3 meses que jugué, por eso dejé.

– **Entrevistadora:** ¿Y hay algo más que me quieras comentar de esa experiencia o de otra cosa?

– **Lucas:** No, eso nomás.

– **Entrevistadora:** Bueno, eso sería todo entonces. Gracias por contarme tu experiencia y por tu tiempo.

Adolescente 5: RAÚL

Género: Masculino

Edad: 15

Curso: 3ero A

– **Entrevistadora:** No sé si recordás que el jueves pasado llevamos a cabo un taller y encuesta de casino online en tu curso, y bueno, quería que hablemos un poco sobre eso, que me cuentes de tu experiencia, si hoy en día seguís jugando.

– **Raúl:** Sí, sigo jugando y juego mucho, señó.

– **Entrevistadora:** ¿Y cuánto es mucho?

– **Raúl:** Todos los días un rato.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo fue que llegaste al casino online?

– **Raúl:** Me lo mostró un amigo.

– **Entrevistadora:** ¿Y tuviste que descargar una aplicación para registrarte y jugar?

– **Raúl:** No, mi amigo me pasó todo, pero no sé de dónde lo saca él.

– **Entrevistadora:** ¿Cómo te pasó todo?

– **Raúl:** Él me pasó un link donde ingresar con la cuenta y todo, pero no sé qué hace él, ni de dónde lo saca, yo solo le transfiero la plata.

– **Entrevistadora:** ¿Y nunca tuviste problema con él por el juego?

– **Raúl:** No, nunca.

– **Entrevistadora:** ¿Y recordás cómo fue la primera vez que jugaste?

– **Raúl:** Sí, en el 2023 empecé a jugar, me pareció divertido, así que sigo jugando.

– **Entrevistadora:** ¿Qué es lo que más te gusta o llama la atención del juego?

- **Raúl:** El ganar dinero y pasar el tiempo.
- **Entrevistadora:** ¿y juegas solo o acompañado?
- **Raúl:** Juego solo, cuando llego del colegio casi siempre.
- **Entrevistadora:** ¿Solo cuando llegás de la escuela?
- **Raúl:** Sí, juego hasta que me voy al gimnasio, y a veces juego a la noche.
- **Entrevistadora:** ¿Sentís que podés dejar de jugar cuando quieras?
- **Raúl:** No, creo que ya no seño.
- **Entrevistadora:** ¿Y por qué no?
- **Raúl:** No sé, creo que ya soy ludópata.
- **Entrevistadora:** ¿Por qué pensás eso?
- **Raúl:** Porque me gusta jugar, no lo puedo controlar, no importa si pierdo, sé que después voy a ganar.
- **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez ganaste en el juego?
- **Raúl:** Sí, muchas veces.
- **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentiste esas veces?
- **Raúl:** Con satisfacción.
- **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez perdiste?
- **Raúl:** Sí, varias también.
- **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentís?
- **Raúl:** Y nada, sé que después voy a ganar.
- **Entrevistadora:** ¿te pones límite de tiempo o de dinero para jugar?
- **Raúl:** ¿Límite de tiempo?
- **Entrevistadora:** Sí, por ejemplo me digo a mí mismo “ahora solo juego 20 min y no juego más” y cumplo con eso que me digo.

- **Raúl:** Ah, no señor.
- **Entrevistadora:** ¿Alguna vez te arrepentiste después de jugar?
- **Raúl:** Hasta ahora no.
- **Entrevistadora:** ¿Y de dónde conseguís el dinero para jugar al casino?
- **Raúl:** De ahorros señor.
- **Entrevistadora:** ¿Y este dinero cómo lo ahorrabas?
- **Raúl:** De dinero que me dan mis papás. Una vez nomás pedí un préstamo en Mercado Pago para jugar, pero lo devolví.
- **Entrevistadora:** ¿Y pensás que el juego afectó en algún ámbito de tu vida?
- **Raúl:** Con mi familia quizás. A veces estoy jugando y me llaman a hacer algo o a comer, y bueno, les digo que me esperen.
- **Entrevistadora:** ¿Y te esperan?
- **Raúl:** Sí, o como en mi pieza.
- **Entrevistadora:** ¿Alguien de tu entorno te comentó alguna vez que jugás mucho?
- **Raúl:** Mi abuelo una vez, estando en su casa, me dijo que tengo que dejar un poco el celular.
- **Entrevistadora:** ¿Y él sabía a lo que estabas jugando?
- **Raúl:** No, solo sabe que ando con el celu.
- **Entrevistadora:** ¿Y alguien de tu entorno sabe que jugás?
- **Raúl:** No, solo este amigo.
- **Entrevistadora:** ¿Y alguien de tu familia sabe?
- **Raúl:** No, porque es algo mío.
- **Entrevistadora:** Y con todo lo que se habló en el taller y vos me venís contando de tu experiencia, ¿qué pensás vos acerca del casino online? ¿Qué es solo una forma de entretenimiento o que puede ser una problemática?

– **Raúl:** Yo creo que sí es entretenimiento, pero que en cierto punto puede ser una problemática porque te podés volver ludópata y podés gastar mucha plata.

– **Entrevistadora:** ¿Y hay algo que te gustaría contarme de tu experiencia que no hayamos hablado o algo acerca de este tema que no te haya preguntado?

– **Raúl:** Yo juego a muchos juegos, seño, y en distintas aplicaciones.

– **Entrevistadora:** ¿Y en alguno te piden tus datos?

– **Raúl:** No, en ninguno te piden datos, seño.

– **Entrevistadora:** ¿Todos son juego de casino online?

– **Raúl:** Sí, uno es de póker, otro es de ruleta, y así voy probando.

– **Entrevistadora:** ¿Y todos esos juegos te los pasa tu amigo?

– **Raúl:** Sí, yo solo le transfiero la plata y le digo que me cargue en uno u otro.

– **Entrevistadora:** ¿Y por qué jugás a varios juegos?

– **Raúl:** Porque hay momentos en que me aburro de la ruleta y me voy a jugar a otro.

– **Entrevistadora:** ¿Y hay algo más de eso que me quieras comentar o de otra cosa relacionado al tema?

– **Raúl:** No seño, eso es todo.

– **Entrevistadora:** Está bien, eso sería todo. Muchas gracias por tu tiempo y contarme tu experiencia.

Adolescente 6: PEDRO

Edad: 16

Género: Masculino

Curso: 3ero A

– **Entrevistadora:** La semana pasada realizamos con su psicóloga Mili un taller y encuesta de casino online en tu curso, ¿te acordás?

– **Pedro:** Sí.

– **Entrevistadora:** Bueno, me gustaría que hablemos de ese tema, que me cuentes un poco tu experiencia, si hoy en día seguís jugando.

– **Pedro:** No, ahora ya no juego, dejé hace un tiempo.

– **Entrevistadora:** ¿Y por qué dejaste?

– **Pedro:** Por el dinero más que nada. Yo trabajo y lo perdía todo jugando.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo accediste al casino online?, ¿Tuviste que descargar alguna aplicación?

– **Pedro:** Usaba la cuenta de mi hermano, que ya es mayor de edad.

– **Entrevistadora:** ¿Y tu hermano no tenía problema con que uses su cuenta?

– **Pedro:** No, él me la ofreció.

– **Entrevistadora:** ¿Y recordás cómo fue la primera vez que jugaste?

– **Pedro:** Sí, vino mi hermano a mi pieza re emocionado a contarme que había ganado en el casino online y le dije que yo también quería jugar, y ahí me instaló en el celu una aplicación y me hizo una cuenta con sus datos.

– **Entrevistadora:** ¿Él dejó de jugar para que vos juegues?, ¿O cómo jugaban con la misma cuenta?

– **Pedro:** No, él usaba otra aplicación, hay muchas.

– **Entrevistadora:** Ah, ¿y qué es lo que más te gustaba o llamaba la atención del casino online?

– **Pedro:** El poder ganar plata jugando.

– **Entrevistadora:** ¿Y generalmente jugabas solo o acompañado?

– **Pedro:** Las dos. A veces jugaba solo cuando no tenía nada para hacer, pero también me juntaba a jugar con unos amigos el finde en la casa de alguno, y de paso tomábamos algo. Hacíamos competencia para ver quién ganaba más.

– **Entrevistadora:** ¿Y por qué competían?

– **Pedro:** No, por nada, por chirlos.

– **Entrevistadora:** Ah, ¿y alguna vez ganaste?

– **Pedro:** Sí.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentías cuando ganabas?

– **Pedro:** Muy feliz y emocionado.

– **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez perdiste?

– **Pedro:** Sí.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentías?

– **Pedro:** Me enojaba mucho.

– **Entrevistadora:** ¿Por qué?

– **Pedro:** Porque trabajaba para ganar dinero y ahí nomás lo perdía.

– **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez sentiste que gastaste más dinero del que querías?

– **Pedro:** Sí. Empezaba diciendo que solo iba a jugar 10 o 20, pero siempre terminaba apostando 40 o por ahí.

– **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez te arrepentiste después de jugar?

– **Pedro:** Sí, dos veces me pasó que me aposté casi todo lo que ganaba trabajando, y ahí ya no quise jugar más.

– **Entrevistadora:** ¿Y con esos amigos con los que jugabas te seguís juntando?

– **Pedro:** Sí, nos seguimos juntando, pero yo ya no voy como antes.

– **Entrevistadora:** ¿Y por qué no?

– **Pedro:** Porque ellos siguen jugando y yo no.

– **Entrevistadora:** ¿Y tus amigos no te dijeron nada porque dejaste de jugar?

– **Pedro:** No, nada.

– **Entrevistadora:** ¿Y cuándo ibas no te insistían para que juegues?

– **Pedro:** Algunos sí y otros no.

– **Entrevistadora:** ¿Y qué decían?

– **Pedro:** Que juguemos solo un tiro nomás.

– **Entrevistadora:** ¿Y vos qué les decías?

– **Pedro:** Que no, y a la segunda o tercera vez ya dejaban de joder.

– **Entrevistadora:** ¿Alguien de tu entorno te comentó alguna vez que jugabas mucho?

– **Pedro:** No, solo mi hermano y estos amigos sabían que jugaba.

– **Entrevistadora:** ¿Y sabés o tenés idea qué opinan tus papás del casino online?

– **Pedro:** Ni idea.

– **Entrevistadora:** Y además de esto que me contás, que por el juego te gastabas todo el dinero que ganabas trabajando, ¿te afectó en otros aspectos de tu vida?

– **Pedro:** No, en mi humor quizás, andaba enojado, pero porque andaba seco jaja.

– **Entrevistadora:** Y con todo esto que venimos hablando, vos qué pensás? ¿Que el casino online es una forma de entretenimiento o que puede ser una problemática?

– **Pedro:** Y depende. Creo que es un entretenimiento para los que solo juegan una que otra vez y saben controlarse, pero si no, puede ser un problema porque podés llegar a perder todo tu dinero y no lo volvéis a recuperar más.

– **Entrevistadora:** Y para finalizar, ¿hay algo que te gustaría contarme de tu experiencia o que hablemos de algo acerca de este tema que no te haya preguntado?

– **Pedro:** A veces les presto a mis amigos para que jueguen.

– **Entrevistadora:** ¿Y les prestás mucho, poco?, ¿Te devuelven lo que les prestás?

– **Pedro:** Hasta ahora siempre me han devuelto y solo les presto hasta 5.

– **Entrevistadora:** ¿Y qué harías si alguna vez no te devuelven?

– **Pedro:** Nada, supongo que se los pediría, pero si no me devuelven, no les prestaría más.

– **Entrevistadora:** ¿Y hay algo más que me quieras contar al respecto?

– **Pedro:** No, eso es todo.

– **Entrevistadora:** Bueno, eso sería todo entonces. Muchas gracias por tu tiempo y responder las preguntas.

Adolescente 7: LOLA

Edad: 15

Género: Femenino

Curso: 3ero B

– **Entrevistadora:** No sé si recordas, la semana pasada realizamos con su psicóloga Mili un taller de casino online y encuestas.

– **Lola:** Sí.

– **Entrevistadora:** Bueno, quería que hablemos un poco de ese tema, que me cuentes tu experiencia, si hoy en día seguís jugando o ya no.

– **Lola:** Jugué hace un tiempo, vi una publicidad por Instagram y me llamó la atención.

– **Entrevistadora:** ¿Y por qué ya no jugás?

– **Lola:** Ya pasó de moda el casino online, era algo más del año pasado.

– **Entrevistadora:** Ah, ¿y por qué ya pasó de moda?, ¿Ya nadie juega?

– **Lola:** Es como todo, las cosas cambian, y no sé si ya nadie juega, pero ya no es como antes.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo hiciste para jugar, tuviste que descargar alguna app?

– **Lola:** Vi una publicidad y les pregunté qué onda a unos amigos y me mandaron el número de un chico que era cajero, y bueno, lo hablé. Ahí él me pasó un link para entrar, un CBU para transferir el dinero y un usuario y contraseña.

– **Entrevistadora:** ¿Y él te pedía tus datos para hacerte el usuario?

– **Lola:** No, no me pidió nada. Es como un usuario aleatorio que te hacen, no me acuerdo ahora cómo era.

– **Entrevistadora:** ¿Y te acordás cómo fue la primera vez que jugaste?

– **Lola:** Sí, le cargué como 15, y mientras iba jugando estaba hablando con mis amigos, comentándoles cómo me estaba yendo.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te fue?

– **Lola:** Terminé ganando 40.

– **Entrevistadora:** ¿Y qué es lo que más te gustaba o llamaba la atención del casino online?

– **Lola:** Pasar tiempo con mis amigos y conversar.

– **Entrevistadora:** ¿Y del juego en sí, no te gustaba nada?

– **Lola:** Sí, que a veces sacaba más plata de la que ponía.

– **Entrevistadora:** ¿En qué momento del día preferías jugar?

– **Lola:** Siesta/tarde nomás, cuando no tenía nada que hacer y me podía encerrar en mi pieza.

– **Entrevistadora:** ¿Y mayormente jugabas sola o acompañada?

– **Lola:** Y yo en casa estaba sola, pero siempre que jugaba estaba hablando con mis amigos.

– **Entrevistadora:** Y además de esa vez que me dijiste que ganaste, ¿pudiste ganar alguna otra vez?

– **Lola:** Sí, varias veces.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentías cuando ganabas?

– **Lola:** Bien, me ponía contenta. Mis amigos me decían que tenía mucha suerte, casi siempre ganaba.

– **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez perdiste?

– **Lola:** Sí.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentías esas veces que perdías?

– **Lola:** No sé, me daba igual, nunca cargué más de 20.

– **Entrevistadora:** ¿Y la plata que ponías para apostar de dónde la obtenías?

– **Lola:** Tengo una mesada que me dan mis papás para mis cosas.

– **Entrevistadora:** ¿Y nunca sentiste que apostabas más plata de la que querías?

– **Lola:** No.

– **Entrevistadora:** ¿Alguna vez te arrepentiste después de jugar?

– **Lola:** No, nunca.

– **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez te pusiste límite de tiempo o de dinero para jugar?

– **Lola:** No.

– **Entrevistadora:** ¿Y tu familia alguna vez te dijo que jugabas mucho o que pasabas mucho tiempo con el celu?

– **Lola:** Mi papá siempre me dice que paso mucho tiempo con el celular, pero no sabe que jugaba al casino.

– **Entrevistadora:** ¿Por qué?

– **Lola:** Se hubiera enojado, no le gustan los casinos y a mi mamá tampoco.

– **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez el jugar al casino online repercutió en algún aspecto de tu vida?

– **Lola:** No.

– **Entrevistadora:** ¿Y vos qué pensás del casino online? ¿Qué es solo para divertirse o que puede ser una problemática?

– **Lola:** Y depende. Puede ser un problema por esto de que se puede llegar a la adicción, pero algunos solo lo hacen para jugar y divertirse.

– **Entrevistadora:** ¿Y algo que te gustaría contarme de este tema o de tu experiencia con el juego que no te haya preguntado?

– **Lola:** No sé, dejame pensar.

– **Entrevistadora:** Sí, no hay apuro.

– **Lola:** El año pasado hubo quilombo acá porque jugaban al casino en clases.

– **Entrevistadora:** ¿Y qué pasó?, ¿Qué hicieron los profes o la directora?

– **Lola:** Creo que solo hicieron reuniones de padres.

– **Entrevistadora:** ¿Solo eso?

– **Lola:** Sí, y por un tiempo no nos dejaron usar los celulares en clases.

– **Entrevistadora:** ¿Y ahora sí los usan?

– **Lola:** Sí, fue un tiempo nomás. Creo que porque se perdió un celular.

– **Entrevistadora:** ¿Y hay algo más que me quieras comentar sobre eso u otra cosa relacionada a este tema?

– **Lola:** No, solo eso.

– **Entrevistadora:** Bueno, muchas gracias por responder las preguntas y contarme tu experiencia.

Adolescente 8: MATEO

Género: Masculino

Edad: 15

Curso: 3ero B

– **Entrevistadora:** Primero quería preguntarte ¿si recordás el taller y encuesta de casino online que se realizó en tu curso la semana pasada?

– **Mateo:** Sí.

– **Entrevistadora:** Bueno, quería que hablemos un poco de ese tema, que me cuentes sobre tu experiencia, si hoy en día seguís jugando.

– **Mateo:** Todavía juego, pero de vez en cuando.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo es "de vez en cuando"?

– **Mateo:** No sé, un día sí y al otro no.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo hiciste para jugar?, ¿Tuviste que descargar alguna app o algo?

– **Mateo:** No, tengo un amigo que trabaja de cajero, él te pasa el link, te hace el usuario, vos solo le transferís el dinero.

– **Entrevistadora:** ¿Te hace tu usuario con tus datos?

– **Mateo:** No, no te pide nada, es como un usuario con nombre raro que te da.

– **Entrevistadora:** ¿Recordás cómo fue la primera vez que jugaste?

– **Mateo:** Mi amigo me contó que empezó a trabajar de cajero y me comentó un poco del tema, y ahí le pedí para jugar.

– **Entrevistadora:** ¿Qué es lo que más te gusta o llama la atención del casino online?

– **Mateo:** El ver si gano.

– **Entrevistadora:** ¿Y en qué momento del día preferís jugar?

– **Mateo:** A la noche nomás, cuando ya estoy desocupado y por irme a dormir.

– **Entrevistadora:** ¿Y generalmente jugás solo o acompañado?

– **Mateo:** Solo.

– **Entrevistadora:** ¿Alguna vez ganaste jugando al casino online?

– **Mateo:** Sí.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentiste esa vez que ganaste?

– **Mateo:** Bien, me pongo contento cuando gano.

– **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez perdiste?

– **Mateo:** Sí.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentís?

– **Mateo:** Nada, me enoja y me voy a dormir.

– **Entrevistadora:** ¿Alguna vez sentiste que gastaste más dinero del que querías?

– **Mateo:** No, apuesto poco, siempre menos de 20.

– **Entrevistadora:** ¿Y de dónde conseguís el dinero que usás para jugar?

– **Mateo:** Mis papás me dan.

– **Entrevistadora:** ¿Y te dan porque sí o es para traer al colegio?

– **Mateo:** Me dan para el colegio, pero si les pido me dan.

– **Entrevistadora:** ¿Y te preguntan para qué es?

– **Mateo:** No.

– **Entrevistadora:** ¿Te pones límites de tiempo o dinero cuando jugás?

– **Mateo:** No, de tiempo quizás; solo juego una o dos horas a la noche hasta que me da sueño.

– **Entrevistadora:** ¿Y alguien de tu entorno te comentó alguna vez que jugás mucho?

- **Mateo:** No, solo saben uno que otro amigo.
- **Entrevistadora:** ¿Y sabés qué opinan tus papás del casino online?
- **Mateo:** No.
- **Entrevistadora:** ¿Les contaste alguna vez que jugás al casino?
- **Mateo:** No, nunca les conté.
- **Entrevistadora:** Y con todo lo que venimos hablando en el taller y ahora, vos qué pensás, ¿Que el casino online es solo una forma de entretenimiento o que puede ser una problemática?
- **Mateo:** Para mí es solo entretenimiento. Si jugás a veces, con tu dinero y no jodés a nadie, no hay problema.
- **Entrevistadora:** ¿Y hay algo que te gustaría que hablemos acerca de este tema que no hayamos hablado?
- **Mateo:** No, ya te respondí todo.
- **Entrevistadora:** Bueno, eso es todo entonces. Muchas gracias por tu tiempo y por responder las preguntas.

Adolescente 9: MARCOS

Género: Masculino

Edad: 15

Curso: 3ero B

– **Entrevistadora:** Primero quería preguntarte ¿si te acordás del taller y encuestas acerca del casino online que se realizó el jueves pasado en tu curso?

– **Marcos:** Sí, me acuerdo.

– **Entrevistadora:** Bueno, quería que hablemos un poco de eso, que me cuentes tu experiencia con el casino online, si hoy seguís jugando.

– **Marcos:** Ya no juego. Jugué hace un tiempo pero con muy poquita plata, con diez mil pesos póngale, pero con mi mamá.

– **Entrevistadora:** ¿Y jugaste nomás con tu mamá o alguna vez jugaste solo?

– **Marcos:** Solo con mi mamá, era para divertirnos.

– **Entrevistadora:** ¿Y por qué dejaron de jugar?

– **Marcos:** Ella no me dijo más que juguemos y yo tampoco.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo accedían al casino?, ¿Jugaban desde alguna app?

– **Marcos:** Transferíamos la plata nomás a una cuenta de WhatsApp.

– **Entrevistadora:** ¿Y les pedían algún dato?

– **Marcos:** No sé, de eso se encargaba mi mamá.

– **Entrevistadora:** ¿Recordás cómo fue la primera vez que jugaron?

– **Marcos:** No, creo que estábamos en casa y se nos dio por jugar.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo se les dio por jugar al casino online?

– **Marcos:** Por publicidad que veíamos en la tele y por un tío que juega, él nos pasó la cuenta de WhatsApp.

– **Entrevistadora:** ¿Y qué es lo que más te gusta o llamaba la atención del casino online?

– **Marcos:** Pasar tiempo con mi mamá.

– **Entrevistadora:** ¿Y del juego en sí, te gustaba o llamaba la atención algo?

– **Marcos:** Ganar más dinero del que poníamos nomás.

– **Entrevistadora:** ¿Y en qué momento del día jugaban?

– **Marcos:** A la noche después de comer, como que hacíamos sobremesa y jugábamos un rato.

– **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez ganaron?

– **Marcos:** Sí, sí, ganamos como 70 mil una vez.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentiste esa vez que ganaron?

– **Marcos:** Me sentí bien, estábamos re emocionados y contentos.

– **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez perdieron?

– **Marcos:** Sí, también.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentiste?

– **Marcos:** Mal, triste, pero mi mamá siempre me decía que era para jugar un rato nomás y divertirnos, que si ganábamos bien y si no, también.

– **Entrevistadora:** ¿Alguna vez te arrepentiste después de jugar?

– **Marcos:** Sí, esa vez que ganamos 70 seguimos jugando y bueno, empezamos a perder. Perdimos como 20 mil y bueno, ahí dejamos de jugar.

– **Entrevistadora:** ¿Alguna vez gastaron más dinero del que habían acordado que iban a gastar?

– **Marcos:** No, siempre nos poníamos límites con el dinero, apostábamos 20 y si lo perdíamos ya estaba.

– **Entrevistadora:** ¿Sentiste alguna vez que el casino online afectó en algún aspecto de tu vida?

– **Marcos:** No, siempre tuve la supervisión de mi mamá, nunca jugué solo y ya ni juego.

– **Entrevistadora:** Y con todo lo que se habló en el taller y también venimos hablando ahora, vos qué pensás, ¿Que el casino online es solo una forma de entretenimiento o que puede ser una problemática?

– **Marcos:** Pienso que alguna gente lo toma para divertirse y que otra tiene de verdad problemas y quiere apostar mucho y ganar plata solo con eso. Hoy en día es muy fácil entrar a los casinos online, no te piden nada para jugar.

– **Entrevistadora:** ¿Y hay algo que te gustaría contarme de tu experiencia que no hayamos hablado o algo acerca de este tema?

– **Marcos:** Sí, hoy los influencers promocionan mucho esto del casino.

– **Entrevistadora:** ¿Y vos seguís a alguno?

– **Marcos:** Sí, hay uno que se llama Santutu y siempre hace en vivos jugando.

– **Entrevistadora:** ¿Y qué suele comentar o subir del casino online?

– **Marcos:** Nada, sube cuando juega y explica que la promoción es paga y que si somos menores no apostemos, que es malo.

– **Entrevistadora:** ¿Él juega seguido y lo sube?

– **Marcos:** Sí, sube hasta cuando pierde.

– **Entrevistadora:** ¿Y seguís algún otro influencer que también promocióne casinos?

– **Marcos:** No, es el único.

– **Entrevistador:** ¿Y hay algo más que me quieras comentar sobre eso u otra cosa con respecto al casino online?

- **Marcos:** No, eso era nomás.
- **Entrevistadora:** Bueno, eso sería todo entonces. Muchas gracias por contarme tu experiencia y por tu tiempo.

Adolescente 10: ALAN

Edad: 15

Género: Masculino

Curso: 3ero B

– **Entrevistadora:** Primero quería preguntarte si te acordas del taller y encuestas del jueves pasado

– **Alan:** Sí, fue de casino online.

– **Entrevistadora:** Sí. Bueno, quería que hablemos un poco de eso, que me cuentes un poco de tu experiencia, si hoy en día seguís jugando o ya no.

– **Alan:** Empecé a jugar al casino el año pasado, a mediados de septiembre si no mal recuerdo. Probé 5 casinos, 4 eran una estafa y 1 sí funcionaba. Actualmente ya no juego casinos, seño, dejé el año pasado. Cuando probé el último casino me di cuenta que no vale la pena y lo dejé de jugar porque me estaba trayendo problemas, yo pedía plata para jugar y bueno, me estafaron y no ganaba mucho, y decidí dejar.

– **Entrevistadora:** ¿Y a quién ibas y le pedías plata?

– **Alan:** A muchas personas, a mis padres, a mis amigos. Siempre les decía una excusa, que era para cargar datos o para comprar comida, siempre les mentía.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo quedó la relación con tus amigos con esto de que les pedías plata?

– **Alan:** Bien, nunca me dijeron nada porque a todos les devolví lo que me prestaron.

– **Entrevistadora:** ¿Recordás cómo fue la primera vez que jugaste?

– **Alan:** Un tío jugaba al casino online y le pedí que me pase y él sin dudarlo me lo pasó. Empecé a jugar pero con poca plata y cuando gané y quise reclamar el premio no me lo dieron. Esperé una semana y nada, nunca me lo

dieron y fui a hablar con mi tío y él me terminó explicando que ese casino era una estafa y que a él también le habían hecho lo mismo.

– **Entrevistadora:** ¿Y en esa aplicación te pedían datos personales?

– **Alan:** Recuerdo que tenía que mandar un mensaje con mi nombre y edad y bueno, yo mentí, dije que tenía como 18 años y ellos ahí me pasaron un alias donde transferir la plata, y bueno, les transferí, pero cuando yo gané y les mandé mi alias para que ellos me pasen nunca me pasaron. No sé si tengo el chat todavía para mostrarle.

– **Entrevistadora:** No, está bien, no es necesario. ¿Y qué es lo que más te gustaba o llamaba la atención del casino online?

– **Alan:** El ganar dinero. Al principio jugaba mucho porque pensé que iba a ganar mucho dinero, pero ya para el cuarto casino en el que me volvieron a estafar ya se me fueron las ganas y ya para el quinto no le metía tanto dinero.

– **Entrevistadora:** ¿En qué momento del día jugabas?

– **Alan:** Jugaba cuando volvía de la escuela, comía y ahí nomás me metía a mi pieza a jugar.

– **Entrevistadora:** En ese quinto casino que me decís que jugaste y no era una estafa, ¿ganaste alguna vez?

– **Alan:** Sí, pero no gané mucha plata.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentiste esa vez que ganaste?

– **Alan:** Bien, fue satisfactorio.

– **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez perdiste?

– **Alan:** Sí, en el último casino que jugué también perdí, y bueno, en los otros fue como si hubiera perdido siempre porque era una estafa.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentiste?

– **Alan:** Primero me sentí preocupado, era la primera vez que me habían estafado y no sabía qué hacer, y después ya tuve miedo porque les

había pedido dinero a mis padres y les mentí que era para cargar datos, pero me puse a jugar y bueno, perdí todo.

– **Entrevistadora:** ¿Y tus papás nunca se enteraron?

– **Alan:** No, nunca.

– **Entrevistadora:** ¿Y cómo hiciste para juntar el dinero y devolvérselos?

– **Alan:** Mi papá tiene una empresa de garrafas y me puse a trabajar ahí, lo ayudaba nomás hasta que pude juntar el dinero para devolverles a ellos y a mis amigos.

– **Entrevistadora:** ¿Te arrepentiste alguna vez después de jugar?

– **Alan:** Sí, porque sentía que había gastado mucho dinero y que no había ganado nada.

– **Entrevistadora:** ¿Te pusiste alguna vez límites de tiempo o de dinero para jugar?

– **Alan:** No, jugaba hasta que ganaba algo o me quedaba sin plata, lo que sucediera primero.

– **Entrevistadora:** ¿Y alguien de tu entorno supo que jugabas?, ¿Algún amigo o familiar tuyo?

– **Alan:** No, pero ahora cuando se hizo el taller les conté a mis amigos.

– **Entrevistadora:** ¿Y qué te dijeron?

– **Alan:** Nada, primero se me rieron y después me preguntaron que por qué no les conté antes, que ellos me hubieran ayudado. Y sí, ahora es gracioso pero en su momento no le quería contar a nadie, me daba vergüenza y no quería que nadie sepa.

– **Entrevistadora:** ¿Y sentís que te hubiera ayudado contarle a alguien por lo que estabas pasando?

– **Alan:** Creo que sí, mis amigos me hubieran aconsejado y quizás lo hubiera manejado mejor.

- **Entrevistadora:** ¿Y cómo estuviste en ese tiempo de ánimo?
- **Alan:** Nervioso y preocupado por la plata que tenía que devolver.
- **Entrevistadora:** Y además del aspecto económico, ¿Te afectó el casino online en algún otro aspecto de tu vida?
- **Alan:** Me afectó también en la relación con mis padres, porque empezaron a sospechar de mí, no sabían en qué me estaba gastando el dinero que les pedía y yo ya les pedía constantemente.
- **Entrevistadora:** ¿Y cómo sabés que sospechaban?, ¿Te preguntaron o dijeron algo?
- **Alan:** Sí, me preguntaron qué por qué les pedía tanta plata, y yo les dije que era para comprar comida, les ponía excusas.
- **Entrevistadora:** ¿Y te creyeron?
- **Alan:** No sé la verdad.
- **Entrevistadora:** ¿Pero no te volvieron a preguntar ni decir nada?
- **Alan:** No, nunca más me dijeron nada, así que supongo que me creyeron.
- **Entrevistadora:** Y con todo esto que te pasó a vos y lo que hablamos en el taller, ¿qué pensás vos? ¿Que el casino es solo una forma de entretenimiento o que puede ser una problemática?
- **Alan:** Siento que puede ser una problemática si no te sabés poner límites, podés llegar a la ludopatía, además te trae muchos problemas, porque empezás a mentir, pedir dinero y no es bueno.
- **Entrevistadora:** ¿Y hay algo que me quieras contar de tu experiencia que no te haya preguntado o algo respecto a este tema que no hayamos hablado?
- **Alan:** No.
- **Entrevistadora:** Bueno, eso sería todo entonces. Muchas gracias por contarme tu experiencia.

Adolescente 11: NICOLAS

Edad: 15

Género: Masculino

Curso: 3ero B

– **Entrevistadora:** Antes de empezar quería consultarte si recordás el taller de casino online que llevamos a cabo con la psicóloga Mili la semana pasada.

– **Nicolás:** Sí, me acuerdo.

– **Entrevistadora:** Bueno, quería que hablemos un poco de eso, que me cuentes un poco de tu experiencia.

– **Nicolás:** Ya no juego. Jugué a principio de año por un amigo que también jugaba, y bueno, le pedí el número de un chico que cargaba fichas y empecé a jugar.

– **Entrevistadora:** ¿Y por qué ya no jugás?

– **Nicolás:** Por la plata, tienes que poner mucha plata para jugar, y bueno, yo no tengo trabajo, entonces jugaba con plata que me daban mis papás.

– **Entrevistadora:** ¿Y el chico que te cargaba fichas te pedía tus datos personales para poder jugar?

– **Nicolás:** No, nunca me pidieron nada. Solo te pasaba un CBU donde vos transferías la plata y ellos te pasaban un usuario y contraseña.

– **Entrevistadora:** ¿Recordás cómo fue la primera vez que jugaste?

– **Nicolás:** Recuerdo que estaba aburrido en casa, no tenía nada para hacer la verdad, y le pedí a mi amigo que me pase el número del chico que carga fichas y me puse a jugar.

– **Entrevistadora:** ¿Qué es lo que más te gustaba del casino online?

– **Nicolás:** No sé, pasar el tiempo, me entretenía jugando.

- **Entrevistadora:** ¿Y solías jugar solo o acompañado?
- **Nicolás:** Solo nomás.
- **Entrevistadora:** ¿En qué momento del día preferías jugar?
- **Nicolás:** A la siesta y a la noche.
- **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez ganaste?
- **Nicolás:** Sí, gané como 5 veces. Una vez gané 100 mil.
- **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentiste?
- **Nicolás:** Muy emocionado, la verdad.
- **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez perdiste?
- **Nicolás:** Sí, varias veces también.
- **Entrevistadora:** ¿Y cómo te sentiste?
- **Nicolás:** Triste, enojado. No tenía mucha plata y me enojaba conmigo por gastar todo en 10 min.
- **Entrevistadora:** ¿Y qué hacías cuando te quedabas sin dinero para tus cosas?
- **Nicolás:** Y nada, si me invitaban a salir no iba, cuando venía acá no compraba nada o me volvía caminando a mi casa.
- **Entrevistadora:** ¿Y alguna vez sentiste que gastaste más dinero del que querías?
- **Nicolás:** Sí, una vez puse 50 pensando que iba a ganar el doble, y no.
- **Entrevistadora:** ¿Alguna vez te pusiste límite de tiempo o dinero cuando jugabas?
- **Nicolás:** No, solo cuando ganaba quizás.
- **Entrevistadora:** ¿Qué hacías cuando ganabas?
- **Nicolás:** Nada, si ganaba 50 me decía que solo iba a gastar 10 de eso que había ganado.
- **Entrevistadora:** ¿Y lo cumplías?

- **Nicolás:** Sí, siempre.
- **Entrevistadora:** ¿Alguna vez te arrepentiste después de jugar?
- **Nicolás:** Sí, muchas veces.
- **Entrevistadora:** ¿Sentís que el casino online te afectó en algún aspecto de tu vida, además de lo económico?
- **Nicolás:** No sé, quizás en esto de que no podía salir cuando me invitaban, pero era por el dinero también.
- **Entrevistadora:** ¿Sabés qué opinan tus papás del casino online?
- **Nicolás:** A mi mamá no le gusta, pero a mi papá sí, él juega.
- **Entrevistadora:** ¿Y alguno sabe que jugaste?
- **Nicolás:** No, ninguno.
- **Entrevistadora:** ¿Por qué?
- **Nicolás:** Se enojarían. Mi papá siempre me dijo que él nunca jugaría conmigo, que no es algo para chicos, ni para incitar.
- **Entrevistadora:** Y vos qué pensás, ¿Que el casino online es solo para divertirse o que puede ser un problema?
- **Nicolás:** Pienso que depende de cada quien, para algunos es solo un juego y para otros es un problema serio. Hay gente que perdió su casa y autos por el juego, entonces hay que tener cuidado.
- **Entrevistadora:** ¿Y hay algo más que te gustaría comentarme acerca de este tema que no hayamos hablado o que no te haya preguntado?
- **Nicolás:** No, ya le conté todo.
- **Entrevistadora:** Bueno, eso sería todo. Muchas gracias por tu tiempo