

## **Juegos y Apuestas Online: ¿Lo novedoso o más de lo mismo?**

### **Análisis de su consumo en estudiantado ISEF 1 - ISEF 2, 2024**

del Cerro, Carolina, Instituto Superior de Educación Física N°2 “Prof. Federico W. Dickens”,  
[carolina.delcerro@bue.edu.ar](mailto:carolina.delcerro@bue.edu.ar)

#### **Resumen**

El presente estudio parte de la idea de la Educación Física como promotora de salud. De ahí el cuestionamiento respecto a las propias acciones de futuros docentes en términos de consumos digitales y la naturalización de estos, como posibles obstáculos tanto en la concientización de la problemática como en las tareas preventivas que desde la profesión pueden realizarse. Este trabajo pretende describir las características de estos consumos, su impacto en el bienestar personal, estableciendo asimismo similitudes con patrones de conducta de otros consumos, en el estudiantado del ISEF No1 “Dr. Enrique Romero Brest e ISEF No2, “Prof. Federico W. Dickens”, ambos de gestión estatal dentro de CABA. La elección del rango etario responde a lo novedoso de los juegos compulsivos y la ludopatía: la edad del usuario (Dellepiane, 2024), extendiéndose esta a juventudes e incluso niñeces, debido a innovaciones tecnológicas, avances territoriales y falta de regulaciones.

Los principales resultados indican una diferencia significativa entre género masculino y femenino, siendo el doble de hombres que juegan online respecto a mujeres y más del cuádruple que apuesta. Se hallaron puntos de concordancia entre patrones de consumo de juegos, apuestas y sustancias psicoactivas.

El estado de ánimo se ve alterado negativamente durante y post juego/apuesta online, incrementando el nerviosismo, el estrés, la sobreestimulación y disminuyendo la sensación de relajación.

Sería pertinente entonces, profundizar estrategias de concientización de las problemáticas de consumos, con el fin de poder sostener el posicionamiento como promotores de salud.

**Palabras clave:** Consumos Problemáticos, Juegos Online, Apuestas Online, Bienestar, Sustancias Psicoactivas

## **Introducción**

Para comprender el fenómeno de los consumos en el contexto socio histórico actual, sus efectos en el bienestar psicológico y analizar la naturalización alrededor del mismo, es preciso abordar los conceptos de consumos, juego, apuestas online, sustancias psicoactivas y juegos virtuales, relacionándolos, entre otras variables, a la percepción subjetiva de bienestar, específicamente a la sensación de relajación, estrés, nerviosismo y sobreestimulación. Se indagó en la población delimitada, las características del uso de juegos, apuestas y aplicaciones online, analizando, asimismo, la existencia o no de preocupación al respecto. Finalmente, se recabaron datos sobre la posibilidad de haber transitado situaciones indicadoras de una conducta compulsiva. Los datos obtenidos fueron cotejados con el marco teórico.

La hipótesis del presente trabajo plantea que el estudiantado consume juegos online (>50% de la muestra) y realiza apuestas virtuales (<10%) siendo un porcentaje similar a lo desarrollado por Opina Argentina (2024) sobre la población general (9% personas adultas apuesta). Por otro lado, se cree que las apuestas en el género masculino serán algo mayor respecto al femenino (diferencia de 15%) y que ambos naturalizan aquellos indicadores de posible consumo problemático al respecto, aunque estos se presentan en porcentajes bajos (<10%). Se espera hallar coincidencias significativas en los patrones de conducta entre diversos consumos. Por último, se cree que todo esto obstaculiza las acciones de promoción de la salud y prevención desde la Educación Física.

## **Desarrollo**

### **El juego. Definición desde la Educación Física y Juegos de Azar**

Dentro de la concepción del juego desde la Educación Física, hallamos diversas fuentes que lo señalan como aquel que “[...] corresponde a la salud, facilita el crecimiento, conduce a relaciones de grupo y está al servicio de la comunicación consigo mismo y con los demás” (Kalejman y Gomez, 2012, p.3), los mismos autores plantean que a través del juego las niñeces incorporan la realidad circundante, siempre producto de una construcción con el otro; se define al juego también como como “patrimonio privilegiado de la infancia y uno de los derechos

inalienables” (Malajovich, 2000,p.15), también como “actividad libre, desinteresada, solo se hace por gusto. La persona es libre cuando juega. El juego por mandato no es juego” (Dellepiane, 2022, p.22). En definitiva, el juego es una instancia troncal constitutiva del ser humano en desarrollo, es un espacio de encuentro con otro empapado de disfrute y libertad. A esto podríamos sumarle el acto de mediar y consensuar entre pares (pactar las reglas del juego, decidir en conjunto cambiar el mismo, iniciar uno distinto).

Esta conceptualización se presenta inconexa con la idea de juego en instancias de hacer referencia a apuestas online. Esta acción es solitaria, no hay mediación ni consenso con un otro, no siempre hay disfrute. Sanguinetti (comunicación personal, 2024) expresa que el acto de jugar no incrementa el nerviosismo, ni la disforia ni el estrés, afirmando respecto a juegos y apuestas online “esto es otra cosa” para diferenciarlo del juego como encuentro con otro.

### **Historización del consumo de sustancias**

Para empezar, desmitificando que el consumo es propio de la actualidad, basta con remontarnos a las civilizaciones aztecas, incas o al chamanismo (Calabrese, comunicación personal, 29 de marzo de 2021). Las diversas culturas han utilizado las sustancias psicoactivas ya sea como anestesia, plantas medicinales, estrategia de lo grupal, medio para conectar con otra realidad (considerada inalcanzable de otro modo), incluso como vía de comunicación con las divinidades o con los muertos. Avanzando en el tiempo, tenemos en América Latina, en la época de la conquista, el consumo de diversas drogas cumplía diferentes funciones: bienestar, tolerar situaciones de dolor, frío, fatiga, hambre o el mismo contexto crítico.

Adentrándonos en la modernidad, con los grandes relatos caídos, con un futuro incierto y un pasado borrado, el presente es eterno. En este escenario, el goce se impone ante el deseo, a través de una satisfacción inmediata, el encuentro con un otro se reemplaza por el acto solitario desde y para uno mismo y el lazo social pierde ante el narcisismo, ante el poder de la imagen. La felicidad toma la forma de un deseo individual, de una pulsión a satisfacer, atravesada por la adquisición de objetos y tecnologías. De este modo, ponderando los bienes como aspecto constitutivo de la felicidad, la sensación es que nunca se satisface del todo.

## Historización de juegos de azar y apuestas

Los juegos de azar, lejos de ser una novedad del siglo XXI, es una problemática histórica, en tanto ya en el 2000-3000 a.C. hay registros de juegos de azar con dados de piedras esculpidas. No solo estas costumbres tienen siglos en su haber, sino que las problemáticas aparejadas a las mismas también. Casanova (2017, citado por Dellepiane, 2022) refiriéndose a los juegos de apuestas en la antigüedad, explicita “La mayoría de los autores y filósofos griegos antiguos condenaron los juegos de azar y mencionan que, en algún momento, el juego se convirtió en una plaga que dio como resultado una medida del gobierno para reducir esas actividades” (p.25). Parte de la situación actual en Argentina se cree, está enmarcada por la ausencia del estado en medidas regulatorias. Esta vacancia, junto a innovaciones tecnológicas incesantes, se potencian, excediendo al mundo adulto como usuario, llegando a jóvenes incluso niñeces. Las apuestas están en un plano de total accesibilidad en los hogares, a través del celular, con un dinero que parece no portar el significado y valoración que ofrece el billete físico, característica facilitadora del abuso en materia de apuestas online. Sobre esto Dellepiane (2022) expresa que “se pierden las referencias de valor de dinero, porque sólo se lo asocia a seguir jugando” (p.33).

## Apuestas y contexto argentino

El crecimiento de las apuestas y juegos online paradójicamente no es azaroso. Parafraseando a Dellepiane (2022) el mismo describe varios sucesos: un avance territorial desde las periferias de las ciudades a los centros urbanos (casinos físicos) y a los hogares (apuestas online) mediante dispositivos cotidianos (celulares, Tablet, computadoras). Por otro lado, el lugar central que en la actualidad ocupa el dinero alimenta la fantasía de poseerlo por una vía “fácil”. Esto se incrementa con el avance de la tecnología, en particular con los tres elementos que generan atención: sonido, color y movimiento (presente en dispositivos electrónicos). Por último, el rol del marketing, con personas públicas convocando al uso de apuestas online (incluso del mundo del deporte, como el arquero de la selección argentina) o personajes de la farándula actual.

Es así como tenemos un contexto socio histórico que nos induce al consumo (casi independientemente del objeto) en donde somos lo que tenemos o vivenciamos la ilusión de ser felices a través de los bienes. En esta concepción, no se diferencian las sustancias psicoactivas del uso de juegos y apuestas online y no es el único patrón compartido. En palabras de Pavlovsky (2019) “La incitación constante a consumir en la sociedad moderna aumenta el riesgo de que alguno de esos consumos se convierta en problemático” (p.13).

Si bien una de las limitaciones para poder regular los juegos y apuestas online es la falta de datos, el presente estudio contempló la siguiente fuente:

Según los datos de Opina Argentina (2024) citada en La Nación (30 de mayo 2024) el 9% del mundo adulto apuesta. En adolescentes este porcentaje se incrementa, llegando al 16%. En el último informe nombrado, respecto a género, más del doble de hombres apuesta respecto a las mujeres que llevan adelante esta acción (11% y 5% respectivamente). Entre quienes consideran que el Estado debería prohibir las apuestas online (39%) y quienes creen que solo regularla (38%), acumulan un valor cercano a tres cuartos de la muestra (77%). Sólo el 14% considera que el Estado no debe hacer nada.

Desde la particularidad de los juegos y las apuestas, las dificultades relacionadas al tema son percibidas por Dellepiane (2022) como una problemática silenciosa, por no ser percibida por el/la usuaria ni por su entorno como algo digno de preocupación, al estar naturalizado y socialmente admitido. A esta situación se le suma la carencia de datos. Pese a esto, cerca del 20% expresa conocer al menos una persona con adicciones al juego o apuestas online.

### **Consumos de sustancias psicoactivas/ de juegos y apuestas online. Puntos de Encuentro**

Un factor común es que, en ambos casos, (sustancias y apuestas) se puede dar uso de las mismas sin tener un consumo problemático, considerando como problemático al escenario en donde se ve afectada alguna de las áreas del sujeto, ya sea vínculos, proyectos, responsabilidades, intereses. La Ley 26934 (2014) establece que un consumo es problemático (independientemente del objeto, aplicable a sustancias y a apuestas) cuando afecta negativamente y en forma crónica la salud física o psíquica del sujeto y/o de las relaciones sociales.

En juegos y apuestas online hay una vacancia de datos que permitan relacionar población que los consume y porcentaje que presenta un problema al respecto. En el caso de las sustancias, el porcentaje de personas que padece un patrón compulsivo de su consumo tiene un valor aproximado al 5% (Pavlovsky, 2019, p.25).

Pavlovsky (2019) expresa esta diferenciación entre un consumo problemático y uno que no lo es, describiendo a este último como una acción voluntaria, realizada desde la libertad individual, con una frecuencia intermitente. En síntesis, el uso de sustancias no equivale a padecer una adicción a las mismas.

Por otro lado, quien tiene un consumo problemático (se trate de apuestas, juegos o sustancias), tampoco es libre de elegir cuándo comenzar ni cuándo detenerse. Se da una proporcionalidad inversa entre el descenso del control del consumo y el incremento de la compulsión. En el juego y apuestas compulsivas, Scheines (1981) define un intercambio entre el sujeto y el objeto, en donde el jugador pasa a ser juguete, en tanto no decide, se pierde en el juego. Tampoco hay, en estas situaciones, disfrute sino padecimiento. Esto último nos aleja conceptualmente del sentido y significado del juego como acto liberador.

La OMS (2018) citada por Gersberg (2018) estableció un documento en donde plantea que los Trastornos por videojuegos implican los siguientes puntos:

Falta de control sobre el juego, que puede observarse al evaluar la frecuencia, intensidad y duración de la actividad.

El lugar otorgado al juego en la vida de la persona, convirtiéndose en algo por encima de otros intereses vitales y rutinas diarias.

La persistencia de la actividad o el aumento del tiempo destinado al juego, a pesar de las consecuencias negativas que el mismo tenga en el usuario. (p.139)

Uno de los criterios de un consumo problemático es el encontrarse irritado e intranquilo cuando no puede apostar y lo sigue haciendo pese a las consecuencias e inconvenientes. Esto se condice con dos de las características de la adicción respecto a sustancias psicoactivas, en donde se describe que la persona no puede frenar su consumo aun teniendo conocimiento de los daños que genera como así el sostener el consumo pese a reiterados intentos por detenerlo (OMS, 1994). En segundo lugar, al abordar el concepto craving (en el intento por detener el consumo),

se observa otro punto en común con las apuestas, en tanto ese deseo desenfrenado por volver a consumir viene aparejado con nerviosismo y malestar.

Continuando con los patrones compartidos entre ambos consumos, existe una activación del circuito de recompensa (involucrada, entre otros, la dopamina), aspecto orgánico que dificulta el control de la acción, ya sea de drogas o apuestas. Esta activación genera el deseo de repetir esa acción. Comparten también el formato de la respuesta inmediata (efecto de la sustancia y recompensa de ganar o perder en los juegos y apuestas) y la ausencia de un tiempo para la toma de decisiones de quien esté realizando esa acción.

Del mismo modo, comparten la ilusión de control. En el caso de sustancias psicoactivas, solo una de cada 11 personas usuarias con consumo problemático solicita ayuda en Argentina. En el caso de los juegos y apuestas online, si bien aún no se tienen datos precisos al respecto, en los juegos y apuestas, cuando acuden por ayuda, los usuarios reconocen las consecuencias del consumo, pero no problematizan el consumo en sí como patológico. Es habitual que planifiquen volver a apostar solo “para recuperar lo perdido”, con la ilusión de saldar deudas (lo que perciben como único inconveniente). En resumen, ambas acciones tienen la característica de no poseer total conciencia de su problemática y, entre otros motivos, la propia naturalización del consumo y la del entorno ofician de obstáculos para su tratamiento.

Agregando a lo anterior, tanto en sustancias como en juegos y apuestas, se trata prioritariamente, de acciones solitarias: en palabras de Pavlovsky (2019), la adicción se caracteriza por la compulsión, la obsesión y el egocentrismo. Asimismo expresa que la vida de un usuario de drogas es individualista. Surge un replegamiento de la persona sobre sí. En lo concerniente a juegos y apuestas, Dellepiane (2022) describe los contextos de casinos y de apuestas online cotejándolos con la descripción de juego de Huizinga, en donde, más allá de las reglas y del juego de azar en sí, en la antigüedad las personas le daban el lugar constitutivo de la cultura, un espacio de encuentro con otro, una acción comunitaria, incluso en rondas, para verse las caras. En la actualidad esto cambió: es un juego solitario que tampoco da lugar a una mirada sobre uno mismo, no se hace lazo con otros ni con uno, es autoerótico. El mismo autor utiliza el término “amontonadas” para describir a las personas que están físicamente en un mismo espacio de salas de juego, diferenciándolo del compartir en grupo. El juego online potencia esto en tanto puede realizarse desde los hogares.



Por último, personas de ambas problemáticas continúan cargando (aunque en menor medida) con el estigma de viciosos y no se la termina de contemplar como una patología de salud mental, dificultando su acceso a tratamiento. Respecto a apuestas respaldan esto Blanca y Coletti, (2006). Acerca de consumos problemáticos, Raquel Peyraube (2018) describe las características que el estigma de las drogas genera en sus usuarios: pecador, criminal y enfermo.

### **Métodos y metodología**

Se planteó como criterio de inclusión ser estudiante regular de la carrera formativa de Educación Física, dentro de las instituciones ISEF N°1 “Dr. Enrique Romero Brest” e ISEF N°2 “Federico W. Dickens”. Se difundieron encuestas mediante cuestionarios autoadministrados, obteniendo una muestra de 591 estudiantes entre los dos profesorados de gestión pública. Las preguntas realizadas fueron 27 de carácter cerradas y dos abiertas.

Los datos fueron recolectados mediante la plataforma de Google Forms.

### **Resultados y análisis de datos**

Con un nivel de confianza del 99% y un margen de error del 5%, se obtuvo una muestra representativa, conformada por  $n=591$  estudiantes, siendo las muestras parciales  $n=359$  del ISEF N°1 y  $n=231$ , del ISEF N°2.

De la muestra obtenida, el 56,4% estuvo representada por hombres, el 43,3% mujeres y el 0,16% no binario.

El 60,8% de la muestra corresponde al estudiantado del ISEF 1 y el 39,2% del ISEF 2. Considerando las muestras proporcionalmente a su población, se evaluaron los datos obtenidos en todo el cuestionario sin hallar diferencias significativas entre ambas instituciones.

Los datos demográficos demostraron que cerca de la mitad de la muestra tiene entre 19 y 21 años. Asimismo, entre quienes tienen 18 y 24 años acumulan un valor de 87% de la muestra. El grupo de estudiantes de 21 años están representados por el 20,9%.

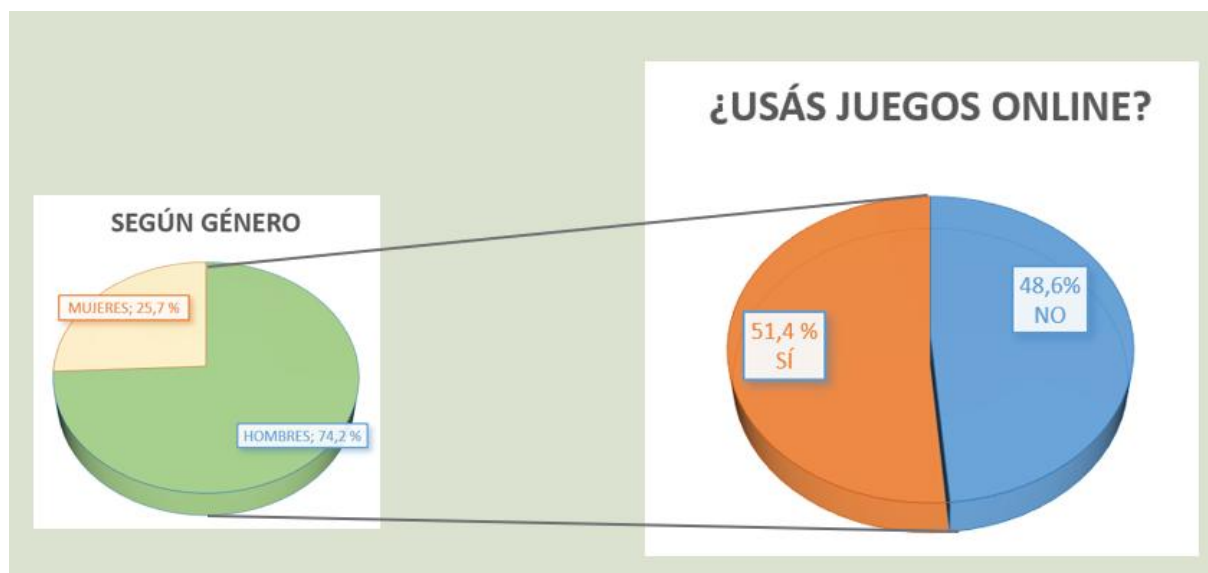
Aproximadamente la mitad de las personas encuestadas es usuaria de juegos online (51,4%) y el 48,6% manifestó no jugar. Se observó una diferencia significativa entre géneros, siendo que, cerca del triple de hombres usa juegos online comparado a las mujeres (ver Figura 1).



Evaluando los géneros con porcentajes independientes, por cada mujer que juega, más de dos hombres lo hace (ver Figura 2).

Figura 1

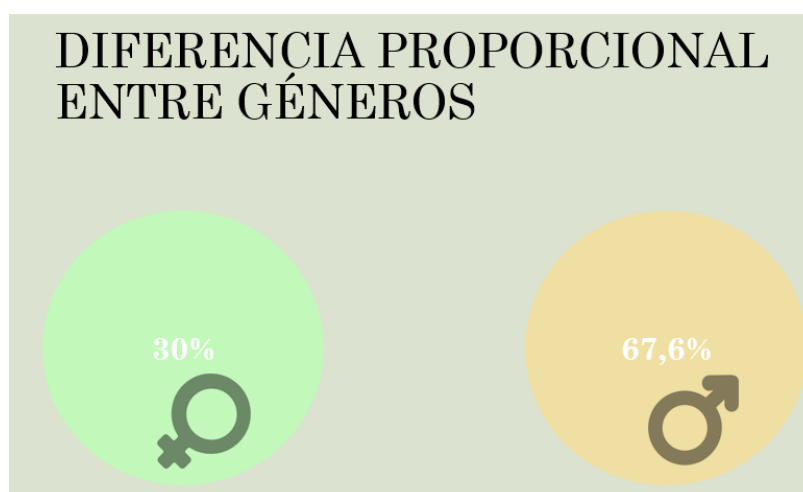
Uso de juegos online y diferencias entre géneros



Nota. Fuente: Elaboración propia, elaborado a partir de una muestra de 591 estudiantes.

Figura 2

Uso de juegos online. Distribución por géneros proporcionalmente



Nota. Fuente: Elaboración propia.

El 63,1% del estudiantado manifestó haber comenzado a jugar online en edad primaria, (8 a 13 años).

Ahora bien, al preguntar sobre la acción de apostar online, se obtuvo que el 27,3% del estudiantado lo hace y nuevamente, se vieron diferencias significativas entre hombres y mujeres, siendo que por cada mujer que apuesta, cuatro hombres lo hacen (ver Figura 3).

Si bien en la totalidad de la muestra, cerca de un cuarto de la misma apuesta, relacionando esta acción con los juegos online, aproximadamente la mitad de quienes juegan online, apuesta.

Figura 3

Representación de estudiantado que apuesta y relación entre géneros



Nota. Fuente: Elaboración propia, obtenida de una muestra de 591 estudiantes.

No se observaron diferencias significativas por edades ni por institutos.

Como resultado de analizar las características del uso de dispositivos con el fin de apostar, los datos mostraron que 10,5% se conecta más de 10 veces por día a esa aplicación de apuestas, aproximadamente la mitad ingresa más de 3 veces diariamente y cerca del 60% se mantiene en la aplicación cerca de 1 hora cada vez que se conecta a esa aplicación.

El contexto en el cual se realiza esta acción, establece que un 44,7% lo hace con amistades, pareja o familia y cerca de un tercio (34,5%) apuesta en soledad. Un quinto de la muestra (20,8%) lo realiza en cualquier contexto (le es indiferente).

Los niveles de preocupación por su propio acto de apostar, están representados por un valor acumulado del 82% entre quienes no se preocupan y quienes se preocupan poco. Posteriormente se les preguntó si habían transitado “al menos alguna vez” por determinadas situaciones, consecuencia de sus apuestas (ver Tabla 1, Figura 4), en donde los datos reflejaron que, cerca de dos tercios del estudiantado que apuesta (65,7%) siente que haber perdido una apuesta online les arruinó el día. Aproximadamente la mitad del estudiantado que relató apostar, admite haber detenido o pospuesto tiempo de estudio por apostar, haber mentido a sus allegados respecto a la pérdida de dinero, haber usado dinero que les fue dado con otro fin o haber ocultado las apuestas para no escuchar críticas en sus casas. El 34% del mismo grupo describe haber desinstalado aplicaciones o bloqueado páginas porque sentían que no podían regular su uso. Finalmente, el 28,6% expresa haber perdido registro del paso del tiempo por apostar.

Tabla 1

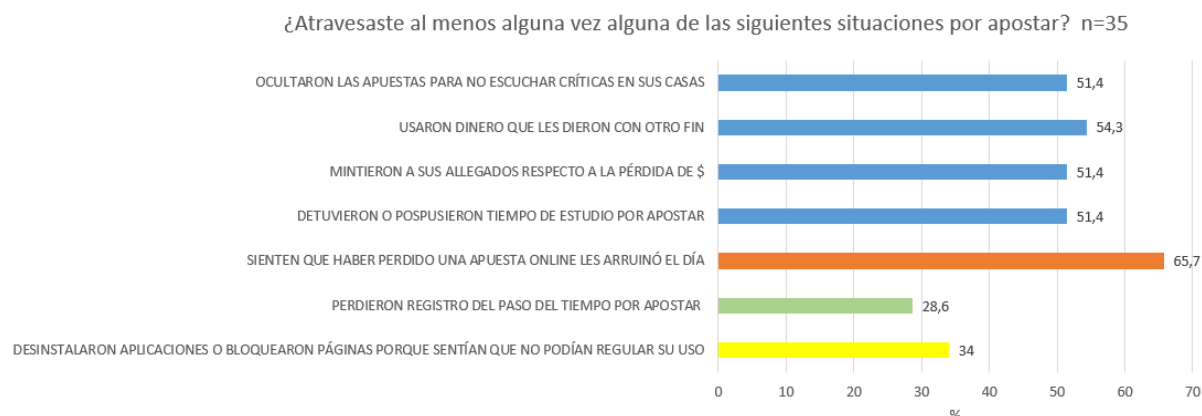
Situaciones personales atravesadas producto de las apuestas online

¿Atravesaste al menos alguna vez alguna de las siguientes situaciones por apostar? n=35	%
DESINSTALARON APLICACIONES O BLOQUEARON PÁGINAS PORQUE SENTÍAN QUE NO PODÍAN REGULAR SU USO	34
PERDIERON REGISTRO DEL PASO DEL TIEMPO POR APOSTAR	28,6
SIENTEN QUE HABER PERDIDO UNA APUESTA ONLINE LES ARRUINÓ EL DÍA	65,7
DETUVIERON O POSPUSIERON TIEMPO DE ESTUDIO POR APOSTAR	51,4
MINTIERON A SUS ALLEGADOS RESPECTO A LA PÉRDIDA DE \$	51,4
USARON DINERO QUE LES DIERON CON OTRO FIN	54,3
OCULTARON LAS APUESTAS PARA NO ESCUCHAR CRÍTICAS EN SUS CASAS	51,4

Nota. Fuente: Elaboración propia con un total de 35 personas encuestadas que afirmaron apostar y respondieron.

Figura 4

### Situaciones percibidas producto de apostar



Nota. Fuente: Elaboración propia con un total de 35 personas encuestadas que afirmaron apostar y respondieron.

La siguiente variable indagada fue la percepción subjetiva de la relajación, el estrés, la alteración- nerviosismo y la sobreestimulación (ver Tabla 2, Figura 5). Los datos muestran que al comenzar a jugar/apostar, un 24% deja de sentirse relajado/a y al concluir el tiempo de la actividad, un 13% no retoma la sensación de relajación. Acerca de la sensación de estrés, al iniciar el juego/apuesta se observó que los valores se duplicaron (del 7,9% que se percibía con estrés, se incrementó al 16,2%). Luego de detener la acción, este valor incrementado no retornó al previo a comenzar a jugar/apostar (se sostuvo en un 16%). Lo referido a la sensación de alteración y nerviosismo, al iniciar a jugar/apostar, la percepción se incrementó cuadruplicando su porcentaje inicial (4,4% y 17% respectivamente). Al terminar de apostar, el valor de representatividad de esta sensación quedó representada como el doble respecto a la instancia previa a la acción (8%).

Respecto a la sobreestimulación, el valor se cuadruplicó al comenzar a jugar, sosteniendo este porcentaje incluso luego de haber detenido la actividad (3,5% previo, 14% durante el juego/apuesta y 13% luego).

Tabla 2

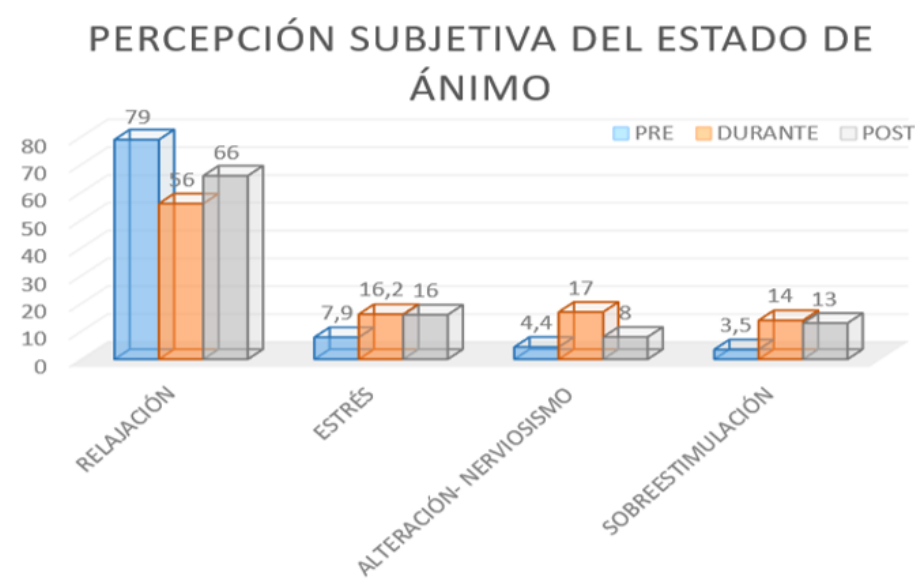
Percepción subjetiva antes, durante y post juegos y apuestas online

Percepción subjetiva antes, durante y post juegos y apuestas online	PRE %	DURANTE %	POST %
Relajación	79	56	66
Estrés	7,9	16,2	16
Alteración-nerviosismo	4,4	17	8
Sobreestimulación	3,5	14	13

Nota. Fuente: Elaboración propia con un total de 227 personas encuestadas que afirmaron jugar y/o apostar y respondieron.

Figura 5

Percepción subjetiva antes, durante y post juegos y apuestas online



Nota. Fuente: Elaboración propia basada en las respuestas de +n= 227. Las unidades son en %.

Entre quienes apuestan online, el 43% lo hace también de forma presencial. Por el contrario, entre quienes no apuestan online, el valor de quienes lo hacen presencialmente disminuye al 15,5%.

Al preguntar sobre aplicaciones y sitios de preferencia, los datos señalan que los más utilizados son los E-Sports (39,3%) representados por FIFA, League of Legends, Call of Duty y Fortnite. En orden decreciente, se hallan las apuestas deportivas (27%) y el poker (24,3%).

Específicamente en plataformas de apuestas, las más utilizadas por la muestra son: Bet365 68,4%, Betwarrior 23,9%, Bplay 17,9% y Bettson 11,9%.

En lo concerniente a las aplicaciones más utilizadas, las elegidas como preferencia son: Instagram (41,8%), Whatsapp (27,3%) y Tik Tok (16,8%).

Aproximadamente un cuarto de la muestra (25,7%) utiliza el celular más de 6 horas diarias.

## Conclusiones

No hubo diferencias significativas en los datos recabados entre ambas instituciones.

Sí se percibe diferencia significativa entre género masculino y femenino, siendo el doble de hombres que consumen juegos online respecto a mujeres y más del cuádruple de hombres apuesta comparado a mujeres. Esto incrementa la diferencia establecida por Opina Argentina (2024) donde se señala que los hombres que apuestan son el doble de las mujeres que lo hacen.

Según Opina Argentina (2024) el 9% de las personas adultas apuesta en Argentina, mientras que, en la muestra obtenida, el 27,3% lo hace, triplicando el valor de representatividad de la población general del país.

De los juegos más usados, el 75% son bélicos y el 25% deportivos. De las aplicaciones más utilizadas, 2/3 de las mismas se basan en la imagen, respondiendo al contexto socio histórico actual detallado en el presente trabajo por Dellepiane, (2022) describiendo el avance multifactorial de las apuestas y por Pavlovsky (2019) “La incitación constante a consumir en la sociedad moderna aumenta el riesgo de que alguno de esos consumos se convierta en problemático” (p.13).

El estado de ánimo se ve alterado negativamente durante y post juego/apuesta online, incrementando el nerviosismo, el estrés, la sobreestimulación y disminuyendo la sensación de relajación.

La mitad de la muestra acepta haber transitado alguna situación propia de la modificación de la toma de decisiones en pos de apostar sin autorregulación.

Determinando a la problemática del consumo ya no como el objeto en sí sino como el lugar que ocupa este en la vida del usuario (sea de sustancias o de juegos y apuestas) sólo el 34% describe haber desinstalado aplicaciones o bloqueado páginas porque sentía que no podían regular su uso. Esto denota una intención de regulación y un límite establecido. En contrapartida, se observó que cerca de dos tercios del estudiantado que apuesta (65,7%) siente que haber perdido una apuesta online les arruinó el día. Aproximadamente la mitad de la muestra que apuesta relega centros de interés o pierde espacios de disfrute por apostar (como sucede en el consumo de sustancias), al detener o posponer tiempo de estudio por apostar, haber mentido a sus allegados respecto a la pérdida de dinero, haber usado dinero que les fue dado con otro fin o haber ocultado las apuestas para no escuchar críticas en sus casas. Considerando la importancia de la regulación del consumo, el 28,6% expresa haber perdido registro del paso del tiempo por apostar.

Pese a reconocer la vivencia de al menos una de las situaciones nombradas, el 82% de ellos o bien no se preocupa o se preocupa poco por sus apuestas. Sería pertinente entonces, profundizar estrategias de concientización de las problemáticas de consumos, con el fin de poder sostener el posicionamiento como promotores de salud.

El estudio expuso que más de un tercio de la muestra apuesta en soledad y otro 20,8% le es indiferente el contexto para hacerlo. Esto se condice con lo relatado por Dellepiane (2022) y Pavlovsky (2019), quienes describen a ambos consumos (sustancias-juegos y apuestas online) como actos solitarios, egocéntricos, como una problemática de ensimismamiento. Esto se establece en contraposición al juego físico, grupal, acorde con la propuesta de la Educación Física, donde el jugar tiene sus cimientos en el lazo con los otros, en la construcción de la cultura misma, de la propia subjetividad del sujeto, en beneficio del bienestar y del desarrollo integral de las personas, mejora el estado de ánimo, fomenta la cooperación, protege del estrés (Sanguinetti; 2024; Malajovich, 2000; Dellepiane, 2022; Kalejman y Gomez, 2012).

Desde la presente autoría, se cree que si se replicara el estudio en adultos jóvenes sin proyecto de vida formativo (profesional) los resultados serían aún más alarmantes, considerando el rol preventivo que este tiene en materia de consumos, aspecto que se trabaja con detenimiento en la prevención de recaídas.



En el corriente año, a partir de los datos obtenidos aquí, se continuó la línea de trabajo, a través de un nuevo estudio que se encuentra en curso, analizando la incidencia del deporte y la actividad física en los consumos tanto digitales como de sustancias psicoactivas en nivel medio.

## Referencias

- Blanca, D. y Coletti, L.M. (2006). *La adicción al juego ¿no va más?* Lugar editorial.
- Dellepiane, A. (2022). *Ludopatía, una adicción silenciosa*. Grupo Heterónimos.
- Dellepiane, A. [Cepia Salud] (27 de junio de 2024). *Charla “Ludopatía en adolescentes y adultos jóvenes” [video]*. [https://youtu.be/MG4W7GM307c?si=MtKROt\\_GillXg9Yu](https://youtu.be/MG4W7GM307c?si=MtKROt_GillXg9Yu)
- Gersberg, L. (2018). *Clínica de las adicciones*. Noveduc
- Kalejman y Gomez, (2012). *¿Qué se juega al jugar un juego?*. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, UBA. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/iigg-uba/20160623013754/1079-6406-2-PB.pdf>
- La Nación (30 de mayo 2024). El 16% de los jóvenes reconoce que realiza apuestas online, según un estudio de Opina Argentina <https://www.lanacion.com.ar/sociedad/el-16-de-los-jovenes-reconoce-que-realiza-apuestas-online-segun-un-estudio-de-opina-argentina-nid30052024/>
- Ley 26.934 de 2014. Plan integral para el abordaje de los consumos problemáticos. 28 de mayo de 2014. <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26934-230505/texto>
- Malajovich, A. (2000). *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Paidós.
- Pavlovsky, F. (2019). *Tratamiento ambulatorio intensivo*. Noveduc.
- Peyraube, R. (2018). Estigmas de las personas que usan drogas. Cuidados de la salud y Derechos Humanos en América Latina en L. Gersberg (Ed.) *Clínica de las Adicciones*. (pp.61-85). Noveduc.
- Sanguinetti, G. [Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires]. (14 de agosto de 2024). *Jornadas sobre Ludopatía [video]*. <https://www.youtube.com/live/8SVAJ5I601g?si=Uu0kfsQzHO8LKpUf>
- Scheines (1981). *Juguetes y jugadores*. Editorial de Belgrano.

Organización Mundial de la Salud (1994). *Glosario de términos de alcohol y drogas*. Ministerio  
de Sanidad y Consumo.

[https://www.who.int/substance\\_abuse/terminology/lexicon\\_alcohol\\_drugs\\_spanish.pdf](https://www.who.int/substance_abuse/terminology/lexicon_alcohol_drugs_spanish.pdf)