

Juego de apuestas en línea en estudiantes universitarios: un problema epidemiológico emergente.

Gómez, Raúl Angel.

Cita:

Gómez, Raúl Angel (2025). *Juego de apuestas en línea en estudiantes universitarios: un problema epidemiológico emergente. XVII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXII Jornadas de Investigación XXI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VII Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VII Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-004/5>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eNDN/5o0>

JUEGO DE APUESTAS EN LÍNEA EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS: UN PROBLEMA EPIDEMIOLÓGICO EMERGENTE

Gómez, Raúl Angel

CONICET - Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Psicología. Córdoba, Argentina.

RESUMEN

El juego de apuestas en línea ha emergido como una forma de consumo problemático particularmente extendida entre adolescentes y jóvenes adultos. Este estudio describe el comportamiento de apuestas en línea en estudiantes universitarios de la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina), en una muestra de 496 casos de entre 18 y 21 años. Mediante una encuesta estructurada y la aplicación de la escala SOGS-RA, se identificaron variables sociodemográficas asociadas al juego y se clasificó a los participantes según el nivel de riesgo. El 40% de los estudiantes declaró haber apostado al menos una vez en línea, con mayor prevalencia entre varones, estudiantes trabajadores y mayores de 20 años. Solo el 18% apostaba actualmente. Un 22% fue clasificado como jugador en riesgo y un 16% como jugador problema. El estudio plantea que esta práctica debe entenderse no solo desde la perspectiva de las adicciones comportamentales, sino también como un fenómeno condicionado por un contexto epocal de precarización, discursos meritocráticos y exposición publicitaria. Se concluye que el juego online representa un problema de salud pública emergente y que es urgente avanzar en marcos regulatorios, estrategias preventivas y políticas públicas orientadas a la juventud.

Palabras clave

Apuestas en línea - Adicción comportamental - Juego patológico - Jóvenes universitarios

ABSTRACT

ONLINE GAMBLING AMONG UNC UNIVERSITY STUDENTS:

AN EMERGING EPIDEMIOLOGICAL PROBLEM

Online gambling has emerged as a form of problematic consumption particularly prevalent among adolescents and young adults. This study describes online gambling behavior in university students from the National University of Córdoba (Argentina), based on a sample of 496 students aged 18 to 21. Using a structured survey and the SOGS-RA scale, sociodemographic variables associated with gambling were identified, and participants were classified according to risk level. 40% of students reported having gambled online at least once, with higher prevalence among male students, working students, and those over 20 years old. Only 18% were currently gambling. 22% were

classified as at-risk gamblers and 16% as problem gamblers. The study argues that this behavior should be understood not only from the perspective of behavioral addictions, but also as a phenomenon shaped by an epochal context of economic precarity, meritocratic discourse, and pervasive advertising. It concludes that online gambling constitutes an emerging public health problem, and highlights the urgent need to develop regulatory frameworks, preventive strategies, and youth-oriented public policies.

Keywords

Online gambling - Behavioral addictions - Pathological gambling - University youth

INTRODUCCIÓN

De acuerdo con Sedgwick R, y otros (2019), quienes hacen una primera revisión profunda sobre la asociación entre el uso de redes sociales/internet y el suicidio consumado o el intento de suicidio en adolescentes, el suicidio es la segunda causa principal de muerte en jóvenes de 10 a 24 años a nivel mundial. Los autores resaltan el rol omnipresente, en especial para este grupo etario, de internet, las redes sociales, los medios sociales, los juegos en línea y la tecnología digital. Afirman que han encontrado una asociación entre un mayor tiempo frente a la pantalla y una peor salud mental en los jóvenes.

En los últimos tiempos un gran número de artículos periodísticos (Toledo, 2024) revelan diversos casos en los que jóvenes, a pesar de su temprana edad, comienzan a evidenciar problemáticas a nivel conductual y emocional en relación con los juegos de apuestas en línea. El crecimiento exponencial de las apuestas en línea se ha transformado en una amenaza creciente para la salud mental de niños, niñas y adolescentes. Este fenómeno, abordado incipientemente en la literatura científica local, adquiere nuevas dimensiones al considerarse en el contexto de los consumos problemáticos no asociados a sustancias. El concepto de "adicciones comportamentales", introducido por Marks (1990), permite pensar al juego online como una conducta inicialmente aceptada, pero que puede adquirir características adictivas, con síntomas equivalentes a las adicciones químicas (APA, 2014).

A principio del presente siglo, debido a la explosión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS) emergen los juegos de apuestas en línea; con el objetivo de posicionarse en cada rincón del mundo, permitiendo que cualquier persona pueda acceder las 24 horas del día al sitio de apuestas de su preferencia (de Noreña et. al, 2022).

Es esto justamente lo que da pie a las problemáticas en torno al juego de apuestas en línea ya que esta modalidad acarrea ciertas características que en conjunto constituyen un riesgo de adicción, a destacar: el fácil acceso, una recompensa inmediata y una aparente sensación de control (Organización Mundial de la Salud [OMS], 1992 como se citó en Sales y Cloquell, 2021). Recientemente, Gómez (2024) advierte sobre un escenario crítico: la proliferación de plataformas de apuestas y la normalización del juego en jóvenes, promovido por un espíritu de época que exalta el éxito individual como vía hacia un consumo ilimitado. Esta lógica mercantilizada impacta especialmente en las juventudes, atravesadas por la precariedad económica, el debilitamiento de instituciones tradicionales y la sobreexposición publicitaria.

La principal diferencia con el juego presencial y las apuestas on line es que suscita un potencial mayor peligro, dada la facilidad para acceder al mismo a través de cualquier herramienta tecnológica de información y comunicación (Uchupoma, 2017). Además, esta industria crece descomunalmente debido a su constante actualización con las tecnologías emergentes como lo son la realidad virtual, las criptomonedas y las billeteras virtuales, sumado a las campañas de publicidad que se encuentran en todas y cada una de las redes sociales (Howarth et. al, 2024).

Aunque las plataformas legales exigen mayoría de edad, los adolescentes y jóvenes acceden fácilmente a ellas —o a sus versiones ilegales— estimulados por una publicidad invasiva, omnipresente en redes sociales y medios deportivos. Así, los juegos de apuestas se constituyen como dispositivos de producción de subjetividad ajustados al capitalismo financiero contemporáneo. En cuanto a los criterios diagnósticos, se denomina juego patológico a un comportamiento impulsivo a jugar, que provoca una serie de consecuencias negativas en el ámbito personal, social, familiar y profesional del sujeto (Becoña, 1999). Según la OMS (1992, como se citó en Uchupoma, 2017): “El juego patológico se reconoció por primera vez como un trastorno psiquiátrico en los años 80 y se agrupó inicialmente en los trastornos de control de impulsos”. Al correr de los años se fueron investigando, reagrupando y agregando categorías; para hoy en día arribar a dos grandes manuales estandarizados que ofrecen información de diagnósticos en el ámbito de la salud.

Por un lado, se encuentra el Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos mentales (DSM-5) publicado en el año 2013 (Muñoz y Jaramillo, 2015) y revisado/actualizado en 2022 (González Rivera y Álvarez-Alatorre, 2022). En el mismo, el juego patológico se encuentra en la categoría de “trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos” (Asociación Americana de

Psiquiatría [APA], 2022) ya que se ha encontrado evidencia que indica que los comportamientos asociados al juego estimulan los sistemas de recompensa del cerebro del mismo modo que las sustancias adictivas, generando además síntomas conductuales comparables a los observados en los trastornos por uso de sustancias (APA, 2022).

Por otro lado, la Clasificación Internacional de Enfermedades 11.a revisión (CIE-11) data del siglo XIX y su última versión comenzó a ser utilizada en el año 2022 (OMS, 2024). En dicho manual se esbozan diferentes categorías en torno a los “trastornos mentales, del comportamiento y del neurodesarrollo”, que se subdivide en “trastornos debido al uso de sustancias o a comportamientos adictivos” y luego en los llamados “trastornos por juego de apuestas”, para finalmente dar lugar a la categoría que nos concierne respecto al presente trabajo que involucra al “trastorno por juego de apuestas, predominantemente en línea”. En cuanto a las variables asociadas y los factores de riesgo, una cuestión a considerar es que los jóvenes actuales forman parte de una de las primeras generaciones que ha crecido en contextos donde apostar es moneda corriente y los juegos de azar son promocionados como un medio para obtener beneficios económicos fácil y rápido (Martínez, 2014). Además, Martínez (2014) menciona la gran coincidencia entre la prevalencia de juego patológico y el impacto en grupos vulnerables como lo son los jóvenes. Numerosos autores (Wenzel y Dahl, 2009; Martínez Martínez et al. 2021; Mancera-Pérez et al. 2024; Nelson et al. 2006; Hakansson, 2015) hablan de los distintos factores involucrados en la conducta problemática de juego, tales como la prevalencia del género masculino sobre el femenino en el juego, junto con la diferencia de edad en la que los jóvenes tienen más predisposición a jugar, los tipos de juego más habituales y también las características de sus contextos socioculturales (p.ej. situación económica).

Es así que son varios los componentes a considerar cuando se habla de la conducta problemática del juego. Según lo postulado por los autores Caselle et al. (2018) el entorno social íntimo, tanto las relaciones intersubjetivas con el grupo de pares como la participación de personajes conocidos, está conformado por dos factores a tener en cuenta: el valor puesto en la opinión de las personas referentes para el sujeto sobre determinada conducta (creencia normativa) y la motivación que los lleva a adaptarse a esta opinión. Dichos factores, combinados, reflejan la influencia que los/as referentes tienen en el sujeto sobre la conducta en cuestión, en este caso, el juego de apuestas. También, la exposición constante a redes sociales y la necesidad imperiosa de ganar dinero en un contexto socio-económico en recesión, exacerbaban el grado de involucramiento de los/as jóvenes en la esfera de los juegos de apuestas en línea. Es aquí donde en “los contenidos publicitarios de las apuestas en línea se evidencia un incesante interés por normalizar las conductas asociadas al juego, presentándolas como una parte normal de la vida” y donde prevalecen “los discursos que exaltan los valores

del capitalismo extremo y sus beneficios" para lograr en los/as jóvenes una falsa esperanza de lograr un poder adquisitivo ilimitado de forma rápida y sin esfuerzo (Gómez, 2024, p. 53). Aunque ha aumentado el interés en estudiar el juego en la adolescencia, aún la investigación es limitada si se compara con otros comportamientos de riesgo en adolescentes como el consumo de alcohol, tabaco o cannabis (Parrado González, 2024).

EL USO DEL ESTUDIO EPIDEMIOLÓGICO EN PROBLEMÁTICAS DE SALUD MENTAL Y LAS ADICCIONES

La epidemiología nace de la necesidad de estudiar la distribución de las enfermedades en diferentes poblaciones, así como también determinar los factores que se ven involucrados en la expansión de las mismas (Celentano y Szklo, 2019).

De tal manera, hablar de epidemiología facilita la identificación, descripción, detección, evolución y puesta en conocimiento de la situación, para un posterior trabajo que arribe en medidas tendientes a promocionar políticas públicas de prevención y asistencia en todos sus ámbitos (OAD, 2018).

En Argentina, la falta de estudios epidemiológicos sistematizados impide dimensionar el alcance real del fenómeno. Este estudio busca aportar datos empíricos iniciales sobre el juego de apuestas en línea entre estudiantes universitarios, situando al problema como una forma emergente de consumo problemático que demanda respuestas urgentes desde la investigación y las políticas públicas.

METODOLOGÍA

Durante la primera quincena del mes de octubre del año 2024 y en el marco de una práctica supervisada en investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC) se realizó este estudio, cuyos primeros avances se presentan en este informe, con el objetivo general de describir el comportamiento de juego de apuestas online en una muestra de estudiantes universitarios de entre 18 y 21 años.

Objetivos específicos:

- Identificar el patrón de juego de apuestas online en estudiantes universitarios de 18 a 21 años.
- Caracterizar el patrón de juego de apuestas online según variables sociodemográficas.
- Determinar el riesgo de juego patológico en la muestra estudiada.

El diseño fue de tipo cuantitativo, transversal y descriptivo. La técnica de muestreo utilizada fue no probabilística por conveniencia. La unidad de análisis fueron estudiantes de entre 18 y 21 años de la UNC.

Se aspiró a aplicar la encuesta a 400 estudiantes. A partir del anuario estadístico 2022, se estimó que en 2024 habría 49.085 estudiantes en el rango etario objetivo. Utilizando un nivel de

confianza del 95% y un margen de error del 5%, se obtuvo un tamaño muestral recomendado de 382 sujetos.

El instrumento utilizado fue una encuesta estructurada, auto-administrada, anónima y voluntaria, distribuida por medios electrónicos. Se indagaron datos sociodemográficos, fuente de ingresos, facultad de pertenencia, y experiencias con el juego de apuestas en línea.

El instrumento central para medir el riesgo de juego patológico fue la escala South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA) (Winters et al., 1993), validada en lengua castellana por Becoña Iglesias et al. (2001). Esta consta de 12 ítems de respuesta binaria (sí/no) que permiten clasificar al encuestado como: Jugador sin problemas de juego (0-1 ítems afirmativos); Jugador en riesgo (2-3 ítems); Jugador problema (4 o más ítems).

Resultados

Durante la primera quincena del mes de octubre del año 2024 y en el marco de una práctica supervisada en investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC) se realizó este estudio, cuyos primeros avances se presentan en este informe, con el objetivo general de describir el comportamiento de juego de apuestas online en una muestra de estudiantes universitarios de entre 18 y 21 años, y los objetivos específicos de identificar el patrón de juego de apuestas online en estudiantes universitarios de 18 a 21 años, caracterizar el patrón de juego de apuestas online según variables socio-demográficas, y determinar el riesgo de juego patológico en la muestra estudiada.

La metodología de trabajo fue de tipo cuantitativa y transversal. La técnica de muestreo a utilizar fue de tipo no probabilístico por conveniencia y la unidad de análisis fueron estudiantes de 18 a 21 años de la UNC.

Se aspiró a aplicar la encuesta a 400 estudiantes. Para llegar a esta cifra, se tomó en cuenta el promedio de crecimiento anual de la matrícula de los últimos 10 años a partir del anuario estadístico del año 2022, según la que se estima para el año 2024 una población de 49.085 estudiantes para el rango etario de 18 a 21 años, por lo que, aplicando un cálculo de tamaño muestral con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%, arrojó un n muestral de 382 sujetos.

Se aplicó una encuesta estructurada de tipo autoadministrada, anónima y voluntaria mediante un formulario electrónico en el que se indagaron datos sociodemográficos, facultad a la que asiste y fuentes de ingreso económico. Luego de esto se preguntó si el/la participante alguna vez apostó o apuesta dinero en juegos en línea por lo que, dependiendo de su respuesta, se dio lugar a la siguiente sección o se finalizó el cuestionario. Para aquellos estudiantes que alguna vez apostaron, se recabaron datos sobre la frecuencia y tipo de juego seguida de un instrumento elegido concretamente para medir las variables que se pretenden estudiar, teniendo en cuenta su confianza y validación por parte de la comunidad científica. Se trata de la escala South

Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescents (SOGS-RA) desarrollada por Winters et. al (1993), revisada y validada para la población adolescente por diversos autores, demostrando que es un instrumento adecuado para evaluar la incidencia de juego patológico en adolescentes. Dicha versión se conforma por 12 ítems con dos alternativas de respuesta cada uno (sí y no) y las puntuaciones pueden resultar en tres categorías: "no jugador o sin problemas de juego", "jugador en riesgo" y "jugador problema" (Becoña Iglesias et. al, 2001). Demostró poder medir con precisión problemas con el juego ya sea en un medio o alto nivel de la problemática, por lo que se la considera una medida fiable al momento de identificar jugadores problemáticos y también, aquellos/as adolescentes que cuenten con un riesgo de desenvolver conductas desadaptativas en torno al juego (Chiesi et. al, 2013).

RESULTADOS

La población encuestada

Se encuestaron 500 personas, de las cuales 498 aceptaron completar el cuestionario. Se descartaron 2 casos por no ser estudiantes activos, resultando una muestra neta de 496 estudiantes. Distribución por género: Femenino: 55%, Masculino: 44%, Otro género: 1%. Distribución por edad: 18 años: 17%, 19 años: 29%, 20 años: 23%, 21 años: 31%. Lugar de procedencia: Ciudad de Córdoba: 35%, Interior de la provincia: 37%, Otras provincias: 28%, Extranjeros: 3 casos. Situación laboral: Solo estudian: 70%, Estudian y trabajan: 18% (34% trabaja más de 6 hs diarias), Estudian y buscan trabajo: 13%.

Cuadro 1. Distribución de los estudiantes universitarios entrevistados por fuente de ingresos.

Estudiantes UNC. 2024

Fuente de ingresos	%
ingresos familiares exclusivamente	71,8
ingresos familiares y otras fuentes (beca, trabajo ocasional)	8,3
ingresos familiares y trabajo fijo	9,7
trabajo propio	6,5
beca (con o sin trabajo adicional)	0,6
otros	3,2
Total	496

En cuanto a la facultad a la que asisten los encuestados, en el cuadro 2 se presentan los valores absolutos, pudiéndose observar que hay mayor cantidad de estudiantes de psicología, matemática, astronomía, física y computación y ciencias exactas, físicas y naturales.

Relación con el juego de apuestas

En este capítulo se presentan los datos de los estudiantes en relación al objetivo de esta investigación de describir el comportamiento de juego de apuestas online en una muestra de estudiantes universitarios de entre 18 y 21 años.

En una primera descripción se analizan las características de aquellos que nunca juegan en comparación con los que si lo han hecho y los que lo hacen actualmente.

Caracterización de estudiantes según si ha jugado en línea o no. Se preguntó a los estudiantes si habían jugado alguna vez apostando dinero en un sitio web o aplicación en línea. Del total de encuestados, 196 estudiantes (39,5%) respondieron afirmativamente. De estos 196 estudiantes que han jugado en línea, 125 son del género masculino, es decir el 64%. Al interior de cada género se verifica esta mayor propensión por parte de los varones al juego en línea, ya que, del total de los entrevistados de dicho género, el 42% respondió haber jugado alguna vez, mientras que el 26% de las estudiantes de género femenino se encuentra en esa situación. De los 5 estudiantes de otro género, la mayoría contestó afirmativamente. La proporción de estudiantes que ha apostado en línea alguna vez aumenta con la edad de los mismos.

Cuadro 2. Ha jugado alguna vez a apostar dinero en un sitio web/ app según edad. Estudiantes UNC. 2024

Ha jugado alguna vez	Total	18 y 19 años	20 y 21 años
Si	39,5	35,7	42,8
No	60,5	64,3	57,2

Los estudiantes oriundos en la ciudad de Córdoba muestran mayor propensión a haber apostado en línea, seguidos de los del interior de la provincia. (cuadro 3)

Cuadro 3. Ha jugado alguna vez a apostar dinero en un sitio web/ app según lugar de procedencia.

Estudiantes UNC. 2024

Ha jugado alguna vez	Total	Ciudad de Córdoba	Interior de Córdoba	Otra provincia	Otro país
Si	39,5	42,4	39,1	37,2	0,0
No	60,5	57,6	60,9	62,8	100,0

Los estudiantes que trabajan muestran una propensión a haber apostado en línea considerablemente superior a los que no trabajan, más de la mitad han jugado alguna vez mientras que alrededor del 35 por ciento de los que no trabajan lo han hecho. (cuadro 4)

Cuadro 4. Ha jugado alguna vez a apostar dinero en un sitio web/ app según situación de ocupación.

Estudiantes UNC. 2024

Ha jugado alguna vez	Total	Solo estudian	Trabajan	Buscan trabajo
Si	39,5	36,1	56,7	33,8
No	60,5	63,9	43,3	66,2

Para presentar la información por facultad a la que asisten, y debido a la baja frecuencia de algunas facultades, se agrupan según disciplinas afines. Los estudiantes que en mayor proporción han jugado y apostado en un sitio web o aplicación alguna vez son los que asisten a Arquitectura, urbanismo y diseño y Ciencias Agropecuarias (seis de cada diez), seguidos por los de Ciencias económicas y Derecho (cerca de la mitad), mientras que los que menos lo han hecho son los que asisten a cursar carreras humanísticas (dos de cada diez). (cuadro 5)

En consonancia con el cuadro 4, en el que se podía observar que los estudiantes que trabajan muestran una propensión a haber apostado en línea considerablemente superior a los que no trabajan, en el cuadro 6 que analiza la proporción de los que apostaron dinero según la fuente de ingresos, los que viven exclusivamente de su trabajo respondieron afirmativamente en un 74%, mientras que los que menos han jugado son los que viven del ingreso de sus familiares (35%), y ninguno de los que viven con una beca no lo han hecho alguna vez. (cuadro 6)

Estudiantes que han jugado alguna vez a apostar dinero en un sitio web/app

En el capítulo anterior se presentó que 196 estudiantes respondieron haber jugado a apostar en un sitio web o app alguna vez. Casi la mitad de ellos, lo hacen hace más de un año y solo un 2% empezó hace menos de un mes.

En cuanto a los juegos en los que apuestan, más de la mitad respondieron que juegan en casinos online, el 12% por ciento a apuestas deportivas, un 24% también lo hacen en apuestas deportivas, pero además juegan en casinos online, lotería u otros y el resto combinan casino online con otras, pero no mencionaron realizar apuestas deportivas.

Solo respondieron estar jugando actualmente 36 de los 196 estudiantes (el 18%). Entre los que declararon que no, los motivos que adujeron para no seguir haciéndolo, las respuestas más prevalentes son que empezaron a notar que no les llamó la atención o que se terminaban aburriendo.

Patrones de juego y juego patológico

Para este análisis se utilizaron sólo aquellos estudiantes que respondieron afirmativamente a la pregunta de si han jugado alguna vez en juego se apuestas (N= 196). Los resultados indican que más del 60% de los que han jugado en apuestas on line no tienen problemas de juego, un 16% son jugadores problema y un 22% son jugadores en riesgo.

Cuando analizamos la distribución del tipo de jugador según sexo encontramos una tendencia a ser más prevalente el jugador problema en el sexo masculino. (cuadro 7)

Cuadro 5. Ha jugado alguna vez a apostar dinero en un sitio web/ app según facultad a la que asisten.

Estudiantes UNC. 2024

Ha jugado alguna vez	Total	Arquitectura, urbanismo y diseño	Artes / Ciencias de la comunicación / Ciencias sociales/ Filosofía y Humanidades Lenguas	Ciencias exactas, físicas y naturales/ Matemática, astronomía, física y computación	Ciencias agropecuarias	Ciencias Económicas / Derecho	Ciencias Médicas/ Ciencias Químicas / Odontología	Psicología
Si	39,5	63,0	21,4	37,0	60,0	47,8	43,6	37,2
No	60,5	37,0	78,6	63,0	40,0	52,2	56,4	62,8

Cuadro 6. Ha jugado alguna vez a apostar dinero en un sitio web/ app según fuente de ingresos. Estudiantes UNC. 2024

Ha jugado alguna vez	Total	Ingresos familiares exclusivamente	Ingresos familiares y otras fuentes (beca, trabajo ocasional)	Ingresos familiares y trabajo fijo	Trabajo propio	Beca (con o sin trabajo adicional)	Otros
Si	39,5	34,8	40,0	48,1	74,3	0,0	46,2
No	60,5	65,2	60,0	51,9	25,7	100,0	53,8

Cuadro 7. Porcentajes de tipo de jugador según género.
Estudiantes UNC. 2024

Género	Total	Jugador sin problema	Jugador de riesgo	Jugador Problema
Femenino	70	60%	25,7%	14,2%
Masculino	125	62,4%	20%	17,6%
Otro	1	100%		

En el caso de la distribución por edad se observa un incremento de los jugadores de riesgo de acuerdo a la edad. (cuadro 8)

Cuadro 8. Porcentajes de tipo de jugador según edad.
Estudiantes UNC. 2024

Edad	Total	Jugador sin problema	Jugador de riesgo	Jugador Problema
18 y 19 años	81	70,75%	13,85%	15,1%
20 y 21 años	115	61,55%	25,85%	12,8%

CONCLUSIONES

A principio del presente siglo, debido a la explosión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS) emergen los juegos de apuestas en línea; con el objetivo de posicionarse en cada rincón del mundo, permitiendo que cualquier persona pueda acceder las 24 horas del día al sitio de apuestas de su preferencia (de Noreña et. al, 2022). Es esto justamente lo que da pie a las problemáticas en torno al juego de apuestas en línea ya que esta modalidad acarrea ciertas características que en conjunto constituyen un riesgo de adicción, a destacar: el fácil acceso, una recompensa inmediata y una aparente sensación de control (Organización Mundial de la Salud [OMS], 1992 como se citó en Sales y Cloquell, 2021).

El juego de apuestas en línea entre jóvenes universitarios constituye una problemática en expansión. Los resultados de este estudio exploratorio permiten dimensionar parte del fenómeno en una población específica —estudiantes de la Universidad Nacional de Córdoba— en quienes se verifica que el 40% ha apostado alguna vez en línea, con una prevalencia mayor en varones, estudiantes trabajadores, mayores de 20 años, y provenientes de ciertas carreras como arquitectura o ciencias económicas.

Solo un 18% continúa apostando activamente, lo que puede interpretarse como un dato alentador si se considera la potencial reversibilidad de esta conducta. Sin embargo, los niveles de juego problema y riesgo (16% y 22%, respectivamente) son alarmantes y permiten suponer que existe una población significativa con patrones desadaptativos de juego, aún si no se han cristalizado como trastorno.

El presente estudio confirma que esta práctica no solo debe ser pensada desde el paradigma de las adicciones comportamentales (Marks, 1990; APA, 2014), sino también como un fenómeno complejo que articula dimensiones culturales, económicas, subjetivas y tecnológicas. En este sentido, resulta clave el aporte de Gómez (2024), quien conceptualiza el juego en línea como parte de un “espíritu de época” donde el éxito económico instantáneo se erige como ideal de vida, moldeando subjetividades a través de las redes sociales, la publicidad y la precariedad estructural. El discurso de la educación financiera individualista, las campañas de influencers, y la sobreexposición a contenidos de apuestas en redes y medios deportivos, configuran un ecosistema cultural que naturaliza el juego y debilita los mecanismos de protección institucionales, en especial para adolescentes y jóvenes.

Este contexto se ve agravado por la falta de una legislación federal clara sobre apuestas en línea. La atomización normativa entre provincias y la permisividad publicitaria permiten que plataformas legales coexistan con sitios ilegales que captan a menores de edad sin ningún tipo de control. La evidencia internacional ya ha advertido sobre la aparición precoz de la ludopatía digital, y los primeros datos relevados localmente invitan a no repetir errores ya conocidos: esperar a que se consolide una crisis antes de actuar.

Desde el punto de vista de la salud pública y las políticas en salud mental, urge reconocer al juego de apuestas en línea como un problema epidemiológico emergente, y avanzar en estrategias preventivas, regulatorias, comunicacionales y terapéuticas. A su vez, la universidad pública debe asumir un rol protagónico en la generación de evidencia, el diseño de programas institucionales de acompañamiento y la formación crítica sobre consumos problemáticos con y sin sustancias.

NOTA

1. La práctica supervisada de investigación fue realizada por Alina Sofía Aballay y María Sol Dell’Orsi, asesoradas por Raúl Gómez y Leticia Luque.

BIBLIOGRAFÍA

- Asociación Americana de Psiquiatría. (2014). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5®). 5a Ed. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría. <https://www.federaciocatalanatdah.org/wp-content/uploads/2018/12/dsm5-manualdiagnstico-estadisticodelos-trastornos-mentales-161006005112.pdf>
- Becofía Iglesias, E. (1999). Evaluación y tratamiento del juego patológico. En Ponencias del VI Encuentro Nacional sobre Drogodependencias y su enfoque comunitario (pp. 361-391). Cádiz. Centro Provincial de Drogodependencias de Cádiz.
- Becofía Iglesias, E., Míguez Varela, M.C., y Vázquez González, F.L. (2001). El juego problema en los estudiantes de enseñanza secundaria. *Psicothema*, 13(4). 551-556. <https://www.psicothema.com/pii?pii=478>
- Celentano, D. D., y Szklo, M. (2019). Gordis Epidemiología. DRK Edición. https://students.aiu.edu/submissions/profiles/resources/online-Book/u7C6e8_Epidemiolog%C3%ADA_2019.pdf

- Chiesi, F., Donati, M. A., Galli, S., y Primi, C. (2013). The suitability of the South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents (SOGS-RA) as a screening tool: IRT-based evidence. *Psychology of Addictive Behaviors*, 27(1). 287-293. <https://doi.org/10.1037/a0029987>
- Gómez, R. (2024). Juegos de apuestas en línea y época: ¿En vísperas de una tormenta perfecta? *Gaceta Psicológica*, 6(3). 51-54. http://psicologos.org.ar/wp-content/uploads/2024/08/Gaceta_Psicologica_06_FINAL.pdf
- González Rivera, J., y Álvarez-Alatorre, Y. (2022). DSM-5-TR: Antecedentes históricos y descripción general de los principales cambios. *Revista Puertorriqueña De Psicología*, 33(2). 302-317. <https://doi.org/10.55611/reps.3302.08>
- Marks, I. (1990). Behavioral (non chemical) addictions. *British Journal of Addictions*, 85, 1389-1394
- Martínez Martínez, K., Agost-Felip, M., y Martín Alfonso, L. (2021). Prevalencia de juego patológico en población universitaria de la Comunidad Valenciana, España. *Revista del Hospital Psiquiátrico de La Habana*, 16(2). 15-31. Recuperado de <https://revph.sld.cu/index.php/hph/article/view/140/63>
- Martínez, J. (2014). Prevalencia de juego patológico en estudiantes universitarios [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León]. <http://eprints.uanl.mx/7798/1/1080259479.pdf>
- Muñoz, L. F., y Jaramillo, L. (2015). DSM-5: Significant changes. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 35(125). <https://dx.doi.org/10.4321/S0211-57352015000100008>
- Observatorio Argentino de Drogas. (2018). Manual de epidemiología. Guía para Observatorios Provinciales de Drogas. Secretaría de Políticas Integrales sobre Drogas de la Nación Argentina (SEDRONAR). https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2018/05/oad_2018._manual_de_epidemiologia_guia_para_observatorios_provinciales_de_drogas.pdf
- Organización Mundial de la Salud. (enero de 2024). Clasificación Internacional de Enfermedades, undécima revisión (CIE-11). <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/es>
- Sales Triguero, I., y Cloquell Lozano, A. (2021). La adicción al juego online entre los adolescentes españoles. propuestas de prevención en el marco educativo. *Edetania. Estudios Y Propuestas Socioeducativos*, (59). 85-103. https://doi.org/10.46583/edetania_2021.59.810
- Parrado González, A. (2024). El juego de apuestas en los adolescentes: un estudio de sus determinantes psicosociales y contextuales (Tesis doctoral, Universidad de Huelva). <https://produccioncientifica.uhu.es/documentos/674f58d58a59007f852076dd?lang=de>
- Sedgwick, R., Epstein, S., Dutta, R., Ougrin, D. Social media, internet use and suicide attempts in adolescents. *Curr Opin Psychiatry*. 2019 Nov; 32(6): 534-541. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6791504/>
- Uchuypoma Canchumani, D. (2017). Juegos Online: Una mirada desde el juego patológico. *Hamut'ay Revista de divulgación científica de la Universidad Alas Peruanas*, 4(2). 55-6 <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v4i2.1472>
- Winters, K. & Stinchfield, R. & Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*. 9. 63-84. 10.1007/BF01019925. https://www.researchgate.net/publication/227163512_Toward_the_development_of_an_a