



CRECER AL ACECHO DE LAS APUESTAS

Diálogos con adolescentes sobre la práctica
de apuestas en plataformas digitales.



FARO
DIGITAL



Defensoría del Pueblo
Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Defensora del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

María Rosa Muiños



Informe institucional producido por:

Dirección General de Investigación y Gestión de los Conocimientos

Pablo Gordon Daluz

Diseño y elaboración del estudio:

Elisa Ichaso, Martín López Mendieta, Marco Mallamaci, Santiago Stura, Betania Supertino, Pablo Gordon Daluz

Este informe se realizó en el marco de una agenda de trabajo conjunta con la Asociación Civil Faro Digital.

Agosto 2026

CRECER AL ACECHO DE LAS APUESTAS



Diálogos con adolescentes sobre la práctica de apuestas en plataformas digitales.



ÍNDICE

Resumen ejecutivo	5
Introducción	7
Industria del juego de azar, plataformas y finanzas ¿una estructura de época? ..	9
Metodología	12
Resultados	14
1. Ingreso al mundo de las apuestas: sentido de pertenencia, <i>influencers</i> y publicidad	14
2. Del dinero en efectivo al saldo digital: el rol de las billeteras virtuales	17
3. Gobernar el riesgo.....	21
4. Ludopatía y diálogo con adultos	24
Conclusiones	27
Bibliografía.....	30
Anexo	33

RESUMEN EJECUTIVO



El presente informe expone los resultados de un estudio cualitativo dirigido a analizar la expansión de las plataformas de apuestas en línea, a partir de las experiencias y prácticas de las adolescencias. El trabajo se desarrolló en el marco de una agenda conjunta impulsada desde 2023 por los equipos de investigación de la Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y la Asociación Civil Faro Digital.

Los principales hallazgos evidenciaron que:

- Las apuestas en línea se configuran como una práctica extendida y parcialmente normalizada, con una mayor incidencia en varones, entre quienes se consolida como un espacio específico de socialización.
- Las motivaciones que conducen a este tipo de prácticas se inscriben en transformaciones culturales de amplio alcance, que replantean el sentido de las representaciones juveniles sobre lo económico, el dinero, las expectativas de progreso y de autorrealización.
- La tecnología emerge como un componente estructural de la vida cotidiana, que habilita y potencia la expansión de este fenómeno. En este sentido, la proliferación de entornos digitales caracterizados por su accesibilidad e inmediatez reduce barreras que anteriormente limitaban el ingreso al mundo de las apuestas.
- Las y los jóvenes mostraron un alto grado de conciencia sobre las estrategias publicitarias y los mecanismos de persuasión utilizados por las plataformas. No obstante, al mismo tiempo expresaron la creencia de que es posible reducir el azar, lograr beneficios y realizar prácticas controladas a partir del conocimiento específico sobre un determinado tema. Esto resulta particularmente significativo en las apuestas deportivas, las cuales parecen operar como un fuerte incentivo de iniciación para las adolescencias.
- Asimismo, la predominancia de los discursos ligados a la economía financiera, que prescriben la posibilidad de un “éxito económico” inmediato vinculado al conocimiento sobre los activos de un mercado, funciona como

argumento de sustento de aquella percepción y se convierte en un obstáculo decisivo al momento de intentar desarticular dichos imaginarios.



- Por otro lado, reconocieron que los sitios de apuestas en línea pueden generar formas compulsivas de consumo, riesgos para la salud mental y potenciales adicciones. Sin embargo, estas problemáticas vinculadas a la ludopatía fueron atribuidas fundamentalmente a la responsabilidad individual y no a lógicas sistémicas, entornos de interacción o mecanismos públicos de regulación.
- En dicho escenario, la comunicación con los adultos resulta una temática central; en la mirada de las juventudes, las intervenciones de familiares mayores fueron percibidas como esporádicas, moralizantes y de escasa efectividad.



INTRODUCCIÓN

El proceso de digitalización de las prácticas sociales que caracteriza al siglo XXI ha desplegado, durante los últimos años, una faceta particular con el ascenso de las plataformas de apuestas en línea. Este auge se hizo evidente hacia 2022, tras la multiplicación de entornos digitales impulsada por las restricciones de la pandemia de COVID-19. La proliferación de campañas publicitarias que promueven los juegos de azar como una vía rápida, recreativa y lúdica para ganar dinero, por un lado, y el incremento de *influencers* o creadores de contenido que recomiendan estrategias de juego o difunden sitios de apuestas —tanto legales como ilegales—, por el otro, son dos de las manifestaciones más claras de este fenómeno.

En este escenario, surgieron alarmas en la Ciudad de Buenos Aires —especialmente en el ámbito escolar— sobre la incursión de adolescentes en este universo y sus consecuencias negativas. Ante la escasez de información oficial al respecto, en 2024 la Defensoría del Pueblo de la Ciudad impulsó una investigación para conocer el grado de incidencia, las dinámicas y las características de estas prácticas entre estudiantes de nivel secundario.

Sobre la base de 2756 encuestas realizadas en 25 escuelas de gestión estatal y privada del territorio porteño, el estudio reveló que uno de cada cuatro jóvenes había apostado en el último año (Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires, 2024), pese a tratarse de una actividad restringida por ley para menores de edad¹. Los hallazgos registraron diferencias significativas por género y evidenciaron que se trata de una actividad transversal a las distintas posiciones

¹ En la Ciudad de Buenos Aires, la regulación de los juegos de apuestas se sostiene principalmente en la Ley 538, donde se establece la prohibición de la participación de personas menores de edad. De igual modo, la Ley 6330 de prevención de la ludopatía refuerza la prohibición de la publicidad sobre apuestas en programas y contenidos dirigidos a menores de 18 años. Por otra parte, existe un conjunto de resoluciones de Lotería de la Ciudad (LOTBA) —sociedad anónima dependiente del Estado porteño cuya misión es controlar, administrar y explotar juegos de azar en este ámbito— que prohíben el registro de menores en las plataformas. Bet365, Betsson, Betano, Bplay, Betwarrior, Sportsbet, Super7, Playcet, Betfun o Codere son algunas de las empresas en línea habilitadas, en las cuales la creación de una cuenta tiene ciertos requisitos de verificación de identidad, presentación de documentación y datos de autenticación. También existen sitios ilegales que no cumplen con las exigencias normativas en materia de control, seguridad o límites de edad, por lo que funcionan como espacios propicios para fraudes, estafas y el ingreso desregulado de menores. Para más detalles ver: *Tras una investigación judicial bloquearon 251 sitios de apuestas ilegales* (2026, 25 de abril). La Nación. <https://www.lanacion.com.ar/seguridad/tras-una-investigacion-judicial-bloquearon-251-sitio-de-apuestas-ilegales-nid25042026/>



socioeconómicas. Asimismo, se constató que el 90% de quienes apostaban operaba mediante billeteras virtuales motivado, primordialmente, por la expectativa de ganar dinero y divertirse².

Con estos antecedentes, en 2025 el organismo avanzó en una investigación cualitativa con la intención de situar y profundizar la comprensión de esta problemática. El propósito fue inscribir la práctica de las apuestas en línea dentro de procesos más amplios y narrativas que marcan tendencias estructurales en las sociedades contemporáneas. Esta tarea se integró en las acciones de colaboración que los equipos de la Defensoría y la Asociación Civil Faro Digital mantienen activas desde el año 2023.

La propuesta adoptó como principio metodológico la jerarquización de las voces de las juventudes. Aunque el foco estuvo puesto en las apuestas en línea, las conversaciones apuntaron a ubicar la temática dentro de una trama densa de transformaciones. Estas abarcan desde reconfiguraciones en los modos de socialización entre pares y los vínculos con el mundo adulto, hasta la circulación de discursos que legitiman nuevos modelos de éxito e innovaciones sociotécnicas que modulan cambios en las nociones de trabajo, dinero y finanzas. Sobre la base de esos ejes, se realizaron 20 talleres participativos en colegios secundarios de la Ciudad de Buenos Aires. La muestra incluyó instituciones de gestión estatal y privada, con la intervención de 896 estudiantes de 4º y 5º año.

El presente informe reúne los resultados de dicha indagación. En el primer apartado, se presenta el marco general de categorías y nociones que delimitan la problemática. A continuación, se describe la estrategia metodológica utilizada, para luego exponer los resultados en cuatro secciones transversales: en la primera de ellas, se analizan las prácticas del juego de azar en términos de actividad social y su rol como mecanismo legitimador en las dinámicas grupales (instancia donde juegan un rol central los dispositivos publicitarios y ciertas figuras públicas con poder de influencia); en segundo lugar, se explora la relación de las y los adolescentes con el dinero, las billeteras virtuales y los entornos digitales, en

² Otros estudios posteriores, como el del Observatorio Humanitario de la Cruz Roja Argentina (2025), de alcance federal con representatividad en 16 provincias, ratifican estas magnitudes y características, mostrando datos en los que se observa una tendencia convergente y una capilaridad geográfica facilitada por los entornos digitales.



tanto canales del acceso a las plataformas de apuestas; en tercer término, se examinan las percepciones sobre el riesgo, a partir de la asociación que las propias chicas y chicos establecen entre las apuestas y las inversiones financieras; y, por último, se aborda el problema de la ludopatía, junto al rol que ocupan las familias y la relación con las personas adultas. A modo de cierre, se presenta una serie de reflexiones orientadas a trazar posibles líneas de acción pública y colectiva desde una perspectiva de derechos humanos.

INDUSTRIA DEL JUEGO DE AZAR, PLATAFORMAS Y FINANZAS: ¿UNA ESTRUCTURA DE ÉPOCA?

Los estudios y estadísticas sobre juegos de azar registran, durante la última década, un notable crecimiento global del sector de las apuestas en línea (Brosowski et al., 2012; Gainsbury et al., 2015; Vacchiano y Mejía Reyes, 2017). Esta expansión dio lugar a un debate público que captó rápidamente la atención de académicos, organizaciones de la sociedad civil e instituciones públicas. La consolidación de campos de estudio como los *Gambling Studies* o sus ramificaciones en los *Critical Gambling Studies* da cuenta de un área emergente donde se disputan múltiples categorías y abordajes.

El enfoque tradicional y más difundido sobre los juegos de azar se centró en los hábitos y comportamientos individuales, tomando como eje la dimensión patológica de las apuestas (Borch, 2012). Bajo esta óptica, el concepto de ludopatía define el sentido analítico más extendido, siendo la psicología y la psiquiatría las disciplinas con mayor producción científica sobre el tema. No obstante, la actual expansión de la industria, ligada a su articulación con las nuevas tecnologías, promovió un fuerte interés desde las ciencias sociales y la antropología. Estas disciplinas buscan abordar significados culturales y elementos estructurales que no habían tenido mayor protagonismo en los debates previos.

Las corrientes analíticas socioculturales proponen un arco exploratorio que incorpora relaciones complejas entre conductas, hábitos y posibles formas de adicción, pero ampliando la mirada hacia variables transversales como el género,



las clases sociales y los contextos económicos. Desde esta perspectiva, se retoman enfoques que cuentan con décadas de desarrollo —previo al auge de las plataformas digitales— como abordajes etnográficos (Howland, 2001), históricos (Walker, 1999) y culturales (Cosgrave, 2006; Cosgrave y Classen, 2001; Reith, 2002), que ponen de relieve los lazos entre las nuevas pautas de consumo y las lógicas de los mercados del juego (Binde, 2009; McMullan y Miller, 2008), así como los significados colectivos que dotan de sentido a estas prácticas.

El desarrollo de las tecnologías informacionales resulta central para comprender el lugar que ocupan las apuestas en las sociedades contemporáneas. El alcance ubicuo de la conectividad digital reconfiguró las formas básicas de socialización. El consumo, la circulación de bienes, servicios y los vínculos personales se encuentran hoy atravesados por el poder de la informática y las telecomunicaciones.

En este escenario, las apuestas en línea emergieron como una problemática social de relevancia creciente, especialmente entre adolescentes. Si bien los juegos de azar poseen una larga historia, su articulación con plataformas digitales y el uso constante de dispositivos móviles presentan nuevas complejidades (Vacchiano y Mejía Reyes, 2017; Couto et al., 2025; García et al., 2016). El análisis de este contexto exige poner en perspectiva dos procesos interconectados: por un lado, la plataformización, entendida como una instancia de madurez operativa de las infraestructuras de internet; y por el otro, el rol performativo de las finanzas y el dinero como entidades fundamentales del sentido social en el último medio siglo.

La relación entre ambas dimensiones se concreta en una retroalimentación simbiótica. La denominada digitalización funciona, en parte, como la expansión de un régimen económico particular —iniciado en la década de 1970— donde las finanzas se constituyen como el dispositivo central del orden socioeconómico (Vogl, 2022; Mallamaci y Borisonik, 2024). Esta simbiosis entrelaza el rumbo de las tecnologías y el lugar de las finanzas en la vida cotidiana mediante una dinámica de amplificación mutua. Así, la inversión, la gestión del dinero, la especulación, el control del riesgo y los valores futuros se posicionan como los pilares del sistema económico actual.



Por su parte, las arquitecturas informáticas y de telecomunicaciones se asientan sobre un esquema organizado en tres capas integradas: datos, algoritmos y plataformas (Rodríguez, 2025). Aquí, la producción de información digital implica el registro sistemático de toda interacción social y su conversión en datos y metadatos cuantificados. Mediante técnicas algorítmicas, este sistema habilita el análisis de enormes masas de información sobre las que se construyen perfiles y se modelizan arcos conductuales. Estas lógicas de datificación y algoritmización terminan modulando las interacciones entre usuarios, servicios y empresas.

La potencia de estos sistemas radica en que facilitan modos personalizados de vinculación, al tiempo que ocupan un lugar privilegiado de intermediación (Burgess, Marwick y Poell, 2018; Gillespie, 2018; Poell, Nieborg y Van Dijck, 2019). Esta posición permite gestionar un amplio abanico de actividades que van desde el trabajo y el comercio hasta las relaciones interpersonales, el ocio, las finanzas y el entretenimiento (Zukerfeld y Yansen, 2022). Niños, niñas y adolescentes crecen en estos entornos, apropiándose tempranamente de dispositivos tecnológicos y redes sociales que se vuelven constitutivos de sus modos de sociabilidad.

En ese contexto, las apuestas en línea se presentan no solo como una práctica lúdica, sino como un modo de vinculación económica propio de la época, ampliando un territorio digital que las juventudes ya habitan. Allí se comparten interfaces similares a las de los videojuegos, se despliegan estrategias de *gamificación* (ludificación) y se recurre a la promoción mediante figuras reconocidas en redes sociales y plataformas de *streaming*.

La retroalimentación entre plataformización y financiarización ha transformado la relación cotidiana de las personas con el dinero (Dodd, 2011; Sanchez, 2024). Por un lado, la digitalización de los medios de pago implica una desmaterialización de la relación inmediata y cotidiana con las transacciones. El dinero opera así desde una dimensión conceptual abstracta, lo que facilita su integración natural y continua con la experiencia digital juvenil. En los sitios de juegos de azar se deposita, se apuesta y se retira capital con la misma dinámica con la que se realizan compras en línea, pagos electrónicos o inversiones financieras (Caputo,



2024). Por otro lado, los discursos propagados por *influencers*³ o *tipsters*⁴ —que difunden modelos de éxito asociados a la obtención de dinero rápido y al progreso económico inmediato— otorgan legitimidad y sustento simbólico a estas transformaciones (Passeron, Schroder y Stura, 2024).

Bajo este mapa, las apuestas en línea combinan el entretenimiento con promesas de ganancia fácil. La posibilidad de obtener rédito en pocos minutos, junto con los bonos de bienvenida, las promociones y los estímulos diseñados algorítmicamente, refuerza la ilusión de control y éxito individual. La eficacia de estas lógicas se apoya en los propios mecanismos de las plataformas, las cuales explotan el tiempo y la atención de los usuarios, generando riesgos asociados a conductas compulsivas, endeudamiento y afectaciones a la salud mental (Tochkov, 2012).

Para comprender la problemática en todas sus dimensiones, resulta necesario un análisis que integre estas aristas dentro de un campo de significados más amplio, a partir del cual las adolescencias construyen sus formas de pertenencia social. En tal sentido, interrogar la relación entre nuevas tecnologías, juventudes, vínculos sociales y entornos económicos desde una perspectiva de derechos es una tarea imprescindible.

METODOLOGÍA

La estrategia metodológica se basó en la implementación de talleres participativos de codiseño y técnicas de observación participante en instituciones de nivel secundario de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. A partir de diversos dispositivos de indagación se estimuló la reflexión colectiva en torno a percepciones sobre el juego, las apuestas, el dinero, los vínculos, los riesgos asociados y el papel de las personas adultas frente a estas prácticas.

³ Un *influencer* es una persona que genera contenidos en redes sociales sobre un tema específico y, a partir de cierto alcance, tiene alguna capacidad de influencia sobre comportamientos, opiniones o hábitos de consumo.

⁴ El *tipster* es un tipo de *influencer* especializado en juegos de azar. Su experticia tiene que ver con el pronóstico de apuestas, análisis de estadísticas de eventos deportivos y recomendaciones de estrategias.



Entre el 4 de julio y el 9 de septiembre de 2025 se realizaron 20 talleres en colegios secundarios de la Ciudad. Participaron un total de 896 estudiantes de 4to y 5to año. En los talleres se implementaron dinámicas en las cuales se propusieron distintos disparadores que abrieron la conversación y la escucha activa. En el diseño de estos espacios se incluyeron instancias grupales para la reflexión, escritura y registro de las percepciones, llegando a elaborar sugerencias referidas al mundo adulto.

Se trabajó desde un enfoque cualitativo sobre una muestra de colegios secundarios, siguiendo un criterio de representatividad según zonas geográficas y tipo de gestión. Se realizaron talleres en seis colegios estatales y catorce privados; diez en la zona norte de la ciudad (comunas 2, 10, 11, 12, 13, 14 y 15) y la misma cantidad en la zona sur, con respecto a Avenida Rivadavia (comunas 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9 y 10).

Los talleres se organizaron sobre la base de una guía para 90 minutos de dinámicas grupales, donde se utilizó contenido audiovisual para estimular la participación de las y los estudiantes⁵. Los talleristas estuvieron encargados de liderar la dinámica, documentar las respuestas en cada una de las instancias del taller y apuntar observaciones. También identificaron expresiones, actitudes y diferencias por género. El abordaje de los datos se realizó a partir de dichos registros mediante una codificación agrupada en categorías, las cuales configuran los ejes de análisis y de presentación de los resultados.

⁵ El detalle de la guía de pautas utilizada en los talleres se presenta en el Anexo de este informe.



RESULTADOS

Los talleres realizados en escuelas secundarias permitieron conversar con las y los jóvenes sobre las apuestas en línea intentando comprender sus motivaciones, temores, sentidos y significados. Las voces exponen una realidad compleja, por momentos contradictoria, en la que muchas veces sus protagonistas aparecen amenazados e influenciados por los efectos nocivos de las lógicas del juego y el entorno digital, pero al mismo tiempo construyen lazos y colectivos con nuevas reglas, cuidados e ideas.

1. Ingreso al mundo de las apuestas: sentido de pertenencia, *influencers* y publicidad

El uso de plataformas de apuestas se concentra mayoritariamente en varones, bajo una lógica donde lo lúdico se entrelaza con mecanismos de presión social. Aquí se ponen en juego diversas dimensiones de los procesos de socialización, donde los modos de pertenencia y comportamiento colectivo se traducen en tensiones cruzadas de integración, marginación, identificación grupal y, en ciertos casos, retraimiento.

El predominio de grupos de varones se evidencia en el cúmulo de experiencias relatadas por ellos y su activa participación en los talleres. Los datos cuantitativos recolectados en trabajos previos confirman lo que se observó en los talleres. El informe *Adolescentes y apuestas en línea. Diagnóstico sobre un fenómeno que trasciende el entorno digital* señala que el 33,5% de los varones de colegios secundarios realizó apuestas en línea, mientras que entre mujeres el porcentaje alcanza el 12,9% (Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2024). Incluso, las mujeres relacionaron esta actividad directamente con el “poder masculino”.

Como definición central, las juventudes experimentan los juegos de azar en términos de “pasatiempo”, un espacio lúdico que se puede dar en diferentes



momentos y lugares, de diversas maneras: una forma de “pasar el rato, adrenalina, diversión”⁶.

“Apostamos con amigos: jugamos para boludear y entre todos ponemos 200 pesos, ninguno se hizo adicto”.

(Escuela estatal – Sur)

“Apostás cuando estás al pedo y tenés plata; o si no, es socializar con las personas, apostar para divertirte y para conseguir dinero”

(Escuela privada - Sur)

Además, el juego de azar y, en particular, las apuestas en línea aparecen normalizadas y reconocidas como una práctica de socialización ineludible. Tal es así que se muestran escépticos ante la afirmación estadística obtenida a partir del mencionado informe, donde surge que uno de cada cuatro adolescentes apuesta: “son tres de cada cuatro”, afirman. La necesidad de obtener la validación del grupo queda expuesta cuando los propios jóvenes manifiestan hacerlo por presión social, para no quedarse solos o “por pertenecer; no importa ganar sino ser parte de algo”.

La invitación de amigos aparece como el principal vehículo para ingresar al mundo de las apuestas, algo esperable según los mecanismos expuestos más arriba. No obstante, se destaca el rol de los *influencers* y *streamers*. Los varones identificaron a los principales *influencers* que promocionan apuestas, nombrando de manera transversal —en casi la totalidad de los talleres— a Davo Xeneize, la Cobra, Matías Bottero, Coscu y Santutu⁷. El mensaje que replican estas figuras apunta, en general, a promover determinadas aplicaciones de apuestas, al tiempo que deslegitima maneras tradicionales de ganar dinero. La propia voz de los

⁶ Las citas directas son tomadas de los talleres. Se eligieron citas que reflejan comentarios realizados en la mayor parte de las escuelas; se indica el sector de gestión y zona de la escuela en las citas resaltadas para mostrar la transversalidad de las ideas.

⁷ *Influencers* y *streamers* que generan contenido principalmente en las plataformas Twitch, Kick y YouTube; vinculados principalmente a temáticas tales como fútbol, videojuegos o humor, a partir de las cuales buscan construir comunidades de pertenencia, generar identificación y moldear aspiraciones apelando a su experiencia personal.



adolescentes lo expresa con claridad: “los *influencers* te manipulan diciendo que con tu trabajo no ganás nada”.

Estas respuestas aparecen de manera transversal en colegios de todas las comunas en las que se trabajó, tanto de gestión pública como privada. En una escuela pública del sur de la Ciudad surgieron dos respuestas no recurrentes, pero que expresan la capilaridad y extensión del fenómeno de las apuestas. Una mujer dijo “a las chicas nos invita a apostar Milica⁸”, mientras un chico sostuvo “nos invitan a apostar los pibes de Fiorito”, en referencia a un grupo de *influencers* barriales o locales y en oposición a la masividad de los más famosos.

Las publicidades de apuestas no están limitadas al ámbito de las plataformas, también tienen una fuerte presencia en espacios y medios de comunicación tradicionales. Además, no se circunscriben a figuras de las redes sociales, sino que se extienden —especialmente— al mundo del fútbol, donde hay jugadores que promueven esta práctica y equipos patrocinados por estas empresas⁹: “toda la selección promociona apuestas porque les pagan”.

Si bien la publicidad tiene un enorme impacto entre adolescentes, en algunos casos también identifican voces que buscan dar un mensaje preventivo, como los canales Blender¹⁰ o Pelao Khe¹¹. Cuando las personas jóvenes identifican estos mensajes, en general, los valoran positivamente y reclaman más contenido similar. En este sentido, durante las conversaciones en uno de los talleres se llegó a afirmar: “Si Messi dice que hay que dejar de apostar capaz sí le damos bola”.

⁸ *Influencer, streamer* argentina.

⁹ En Argentina, los clubes más populares exhiben en sus indumentarias logos, isotipos y marcas de empresas de apuestas digitales como patrocinadores oficiales. En este sentido, un antecedente para considerar es el caso de las ligas europeas de fútbol donde, luego de dos décadas de acuerdos comerciales entre clubes y casas de apuestas, a partir de la temporada 2026 comienzan a regir diferentes regulaciones que restringen la publicidad de ese tipo de plataformas en contextos deportivos (en Italia, España y Países Bajos se prohibió la publicidad en camisetas y estadios; en Inglaterra ocurrió algo similar, aunque se habilita el uso en mangas y en ciertos espacios de los estadios; en Bélgica la prohibición corre para mecanismos publicitarios en general y se prevé la eliminación progresiva en la vestimenta deportiva).

¹⁰ Canal de *streaming*.

¹¹ Creador de contenidos en redes.

2. Del dinero en efectivo al saldo digital: el rol de las billeteras virtuales



Las apuestas en línea están atravesadas por viejos fenómenos como la expectativa de ganancias, la recompensa o el riesgo y otros novedosos como los dispositivos tecnológicos, los entornos de plataformas, el dinero digital y las billeteras virtuales. En este marco, se trabajó con las y los estudiantes sobre los sentidos desde los cuales se relacionan con el dinero.

Sentidos del dinero

La pregunta central sobre la que se trabajó giró en torno a las funcionalidades del dinero: para qué lo consideran necesario, en qué cantidades y cómo organizan los gastos. Poner en perspectiva estas connotaciones implica captar las motivaciones que determinan su búsqueda, usos más frecuentes y los significados asociados a las prácticas monetarias: ¿la libertad, el disfrute, la autonomía, la validación social? En estas dimensiones se entrelazan los medios que consideran más adecuados para obtenerlo, los modos de pensar el ahorro, el gasto y las múltiples vinculaciones de estos elementos con el deseo.

Por un lado, las respuestas se orientaron hacia aspectos pragmáticos y materiales. Aquí, aparece la idea, en principio evidente, de que “todo funciona con dinero”. En tal sentido, puntualizaron que es necesario para:

"comprar zapatillas, ropa, comida"; “gastos personales, salidas con amigos, servicios”; “para el día a día, limpieza, la sube, el celular”

(Tres Escuelas estatales - Norte; una Escuela estatal - Sur; tres Escuelas privadas - Sur; una Escuela privada - Norte)

Al mismo tiempo, fueron diferenciados los sentidos del gasto y el consumo en relación con esferas vinculadas a las necesidades y el placer. Esto implica que, mientras el dinero constituye la herramienta fundamental para obtener los recursos esenciales de subsistencia —“sin dinero no se come”—, al mismo tiempo es un medio para el disfrute personal, acceder a bienes suntuarios y formas de distinción social. Algunas respuestas fueron: “genero plata para darme lujos”,



“gustos”, “caprichos”, “divertirme”, “comprar cosas caras”; para conseguir “estatus”, por “ambición”.

Un punto a resaltar en relación con esto pasa por la referencia reiterada al dinero como medio para apostar e invertir. Se pudo observar una clara familiaridad con estas dos dimensiones que, en muchos aspectos, se aproximan y tienen puntos en común: “es lo mismo apostar que invertir”. Términos y nociones como “trading”, “casino”, “timba”, “apuesta deportiva” o “criptomonedas” se entrecruzan en un espacio muchas veces ambiguo, donde el dinero se desvincula, en parte, de las necesidades básicas, pero al mismo tiempo se enlaza al ahorro o a la posibilidad de generar ganancias.

El uso espontáneo y fluido de definiciones sobre prácticas ligadas a la gestión de bonos, acciones, plazos fijos o compra de dólares pone en evidencia cómo la financiarización de las economías toma cuerpo en las propias estructuras de la vida cotidiana. Los grupos de adolescentes muestran una apropiación de términos específicos de la industria financiera, que funcionan como un sentido común en referencia a los medios para generar y reservar valor. No obstante, estos nexos se articularon desde aspectos inciertos y equívocos que evidencian la percepción de una inseguridad latente: “en inversión perdés todo a largo plazo, como las apuestas”.

Por otro lado, se registraron respuestas que remiten a una dimensión subjetiva del dinero, donde se hizo mención a formas de autonomía e independencia. Surgieron así expresiones como: “pedirle plata a tus padres te limita” o “cuando tenés plata cualquier plan es un plan”. En sentido similar, se asoció el dinero con tranquilidad y comodidad: “a nuestra edad ya tenemos inculcado que el ahorro es tranquilidad”, “bienestar”.

Al analizar el lugar que ocupa el dinero y las finanzas dentro del mapa de prácticas, proyecciones y valoraciones de las y los adolescentes, se puso en evidencia su rol preponderante, que involucra aspectos ambivalentes. En principio, el dinero es concebido como un instrumento indispensable para sobrevivir en el mundo. Al mismo tiempo se asocia a otros imaginarios: “si tenés mucha plata es poder”. Estos dos ejes aparecieron asociados a la “felicidad, riqueza”; pero al mismo tiempo unidos al aspecto psicológico —muchas veces desde lo moral— del deseo desmedido y el afán por la acumulación. Si bien en las intervenciones se



expresaron reiteradas ideas referidas a la plenitud, en el sentido de que “tenés más chance de ser feliz con plata”, esto también se vinculó con la “avaricia” y la “codicia”. Expresiones como “mientras más ganás, más querés ganar” mostraron una relación entre el dinero y las conductas compulsivas. También se trata de un objeto que genera: “adrenalina, dopamina para comprar boludeces” y puede significar formas de padecimiento:

"Mucha plata a veces es soledad",

“Cuanta más plata, más quilombos; también es un problema”.

(Escuela estatal - Norte) (Escuela privada - Norte)

Soportes: efectivo, virtualidad y plataformas

Las transformaciones tecnológicas ocurridas en los últimos años —en particular el proceso de plataformización de la vida cotidiana— modificaron la relación de las juventudes con el dinero. El avance de las billeteras virtuales —desde la pandemia— y su constante disponibilidad a través de los dispositivos móviles se traducen en una desmaterialización de pagos, transferencias y gestión de montos disponibles. A diferencia del efectivo, el dinero digital implica otras formas de representación abstracta, donde la falta del objeto material a atesorar genera una suerte de liquidez potenciada. No obstante, se puede reconocer la permanencia del aura del metal y el billete en expresiones como “es más lindo cobrar en efectivo”.

En concordancia con esta tensión entre la materialidad y la virtualidad, participantes de diferentes talleres afirmaron ahorrar en billetes para evitar el gasto impulsivo a través de las billeteras virtuales: “lo guardo en efectivo, entonces no lo gasto”. Los datos sugieren así una relación entre el uso de ecosistemas de pagos electrónicos y la propensión al consumo desmedido. Así, es posible comprender la virtualización de las transacciones y las interfaces de billeteras virtuales como infraestructuras que reducen ciertas fricciones psicológicas y



pueden dilatar la percepción del gasto: “en las billeteras baja la plata porque gasto”.

Más allá de esto, las y los participantes de los talleres mostraron, en general, una valoración positiva de las distintas billeteras virtuales. Las más mencionadas y utilizadas son Mercado Pago, Ualá, Naranja X, Personal Pay, Prex y Modo. Reconocieron en ellas aspectos como simpleza, rapidez y comodidad: “con la billetera virtual no necesitas el trámite del banco”. Aparecen así dos aspectos que resultan importantes para la interacción entre billeteras y plataformas de apuestas: la disponibilidad y la inmediatez.

Estos medios de pago digitales simplifican el movimiento del dinero, permitiendo transferencias instantáneas entre cuentas personales y plataformas de juego. Se trata de una forma de liquidez que implica la reducción de los tiempos de espera y de los controles tradicionales, tanto los asociados al sistema bancario, como a las propias limitaciones del sector de las apuestas. La disponibilidad permanente reduce las barreras de entrada y favorece las prácticas impulsivas, ya que el juego está al alcance en cualquier momento y lugar; puede practicarse incluso como actividad paralela en segundo plano. A su vez, cargar dinero, transferir ganancias o volver a jugar se vuelve un proceso ilimitado, sin fricciones ni controles del todo eficaces.

“Estás con la comodidad del celu, rápido, no te tenés que mover, no te reconocen”.

(Escuela privada - Sur)

Estas facilidades que ofrecen las billeteras virtuales en términos de accesibilidad y disponibilidad permanente dificultan, en muchos casos, la percepción de los lapsos invertidos en el juego: “no medís el tiempo que estás en el casino”.

Por lo expuesto hasta acá, cabe afirmar que los medios de pago virtual presentan efectos ambivalentes. Por un lado, son instrumentos que amplían la autonomía financiera de las y los adolescentes (carga de transporte, pagos, transferencias), pero, por otro, también agilizan la gestión y la ejecución de las apuestas.

La rapidez y la comodidad que posibilita el dinero en formato digital se presentan así como uno de los mayores factores de riesgo. La disponibilidad permanente de



dispositivos móviles contribuye a diluir los cortes físicos que antes podían limitar la práctica, como retiro de efectivo, traslados u horarios, generando un entorno donde el juego puede prolongarse sin interrupciones claras y con un registro ambiguo de la relación entre pérdidas y ganancias.

“En billeteras virtuales no se pierde el dinero, transferís la plata del casino y volvés a jugar”,

“Puede ser una adicción porque lo tenés en el celu”,

“Los jóvenes no tenemos noción de los montos.”

(Escuela estatal - Sur) (Escuela privada - Norte) (Escuela privada - Sur)

3. Gobernar el riesgo

El riesgo asociado al azar, entendido como expectativa plausible de pérdida económica, está inscripto en el mundo de las apuestas. Arriesgar es parte del juego y se convierte en un componente subjetivo, que opera como atractivo y como mecanismo disuasorio, al mismo tiempo. En este sentido, los seres humanos construimos imaginarios —cábalas, matemáticas, saberes— a partir de los cuales intentamos controlar resultados futuros y reducir la incertidumbre.

Los juegos de azar se ubican en ese interregno entre el atractivo y la disuasión, donde la promesa de ganancia se revalida en cada “tiro”. En consecuencia, el negocio de las apuestas se apoya en una constante explotación de ilusiones. Las juventudes no están exentas de estos procesos y, tal como surgió en las conversaciones en las escuelas, son plenamente conscientes de ellos.

Así, un tópico recurrente en los talleres fue la mirada de las chicas y chicos sobre este asunto. Durante los encuentros, reconocieron que las plataformas “intentan atraparte” mediante estímulos visuales, colores, sonidos y refuerzos intermitentes: “ganás dos apuestas, perdés una, volvés a ganar”. Incluso identificaron esas estrategias como manipulaciones psicológicas comparables con las de otras industrias nocivas, como el marketing del cigarrillo.



En ese marco, se deduce que las posibilidades de éxito del jugador son escasas, dado que las empresas obtienen ganancias económicas concretas cuanto más se juega.

“La casa siempre gana, si no, no te darían el espacio para que apostés.”

“Siempre gana el juego, el casino se queda con la plata.”

(Escuela privada - Norte) (Escuela privada - Sur)

Sin embargo, y en consonancia con aquel campo de promesas, ese reconocimiento coexiste con la ilusión de que, en ciertos casos, es posible reducir el azar y lograr beneficios. Esto resulta particularmente evidente en las apuestas deportivas.

“En las apuestas deportivas no hay tanto azar”

"En apuestas deportivas se estudia, en las otras apuestas no"

“En las apuestas deportivas tenés que conocer las estadísticas.”

(Escuela privada - Sur) (Escuela privada - Norte)

Bajo esas premisas, surge de manera recurrente un argumento sobre la posibilidad de estudiar y “aprender a apostar”. Con ello, se citan ejemplos imprecisos de éxito, como el de “un *streamer* norteamericano que sabe que podés llegar hasta un 70% de aciertos”.

Según la visión de quienes participaron de esas narrativas, es preciso trazar un paralelismo con el mundo financiero. Así, se sostiene que las posibilidades de éxito de una inversión están atadas a los saberes y conocimientos sobre un mercado o una empresa, es decir que no dependen del azar; mientras que

incursionar en las finanzas sin competencias suficientes o destrezas adquiridas representa el mismo riesgo que apostar.



“Apostar es azar y para invertir tenés que conocer el mercado”.

“Si invertís sin conocimiento es una timba, si no sabes, también podés perder.”

(Escuela privada - Norte)

El vínculo espontáneo que emerge entre las apuestas en línea y las inversiones es, en sí mismo, un elemento a destacar. Muestra, al menos, un alto grado de pregnancia, entre las juventudes, de los discursos ligados a la financiarización de la economía. Este ámbito se percibe disociado del azar, en la medida en que alguien se prepare correctamente para controlar la incertidumbre. La compra y venta de activos, por lo tanto, parece funcionar como un horizonte de oportunidad, una dedicación realizable para quienes posean un mínimo de recursos económicos y el tiempo necesario.

“El monto necesario para hacer una diferencia [en una inversión financiera] es mucho mayor que en las apuestas”

“Invertir es a largo plazo, pero podés ganar más”

“Invertir es pensar en el futuro”.

(Escuela privada - Norte)

Parece evidente que la conciencia sobre los riesgos asociados al juego en línea y las certezas sobre las estrategias de manipulación de estas plataformas coexisten con una ilusión de control vinculada a las lógicas de la financiarización. En este punto, se configura una subjetividad capaz de conectar ambos mundos mediante un razonamiento que podría articularse del siguiente modo: apostar e invertir son especulaciones a futuro donde el grado de incertidumbre depende del “saber”.



Entonces, si quien tiene conocimiento sobre un mercado de expectativas financieras puede ganar, quien tenga conocimiento sobre un tema (los deportes) puede gobernar el riesgo y vencer al azar.

En este contexto, es factible afirmar que las apuestas deportivas operan como un fuerte incentivo de iniciación para las adolescencias, ya que se sustentan en una ilusión de control que favorece su ingreso a este mundo. Asimismo, la predominancia de los discursos ligados a la economía financiera aparece como un obstáculo decisivo al momento de intentar desarticular estos imaginarios.

4. Ludopatía y diálogo con adultos

Finalmente, se abordaron temas como la adicción al juego y las posibilidades de diálogo con el mundo adulto. Más allá de lo extendido del fenómeno, en general, se identifica a las apuestas como una práctica capaz de dañar la salud mental, crear adicción y provocar graves consecuencias económicas.

“Las apuestas te queman la cabeza, se puede convertir en un vicio.”

“Son adictivas, puede llegar a ser un peligro, podés perder propiedades.”

(Escuela privada - Norte) (Escuela estatal - Sur) (Escuela privada - Norte)

No obstante, y a pesar de reconocer la influencia de diversos estímulos, la responsabilidad por el juego compulsivo pareciera atribuirse principalmente a la capacidad o incapacidad individual y no a una dinámica sistémica. Desde esa perspectiva, el desafío radica en desarrollar cierta capacidad de resistencia frente a la saturación de estímulos publicitarios evitando que el consumo lúdico derive en conductas de dependencia. En ese marco, se identificaron señales específicas de alerta como apostar en soledad y no con amigos.

“Depende de la fuerza mental de uno, no todos la tienen”.

“Lo vi como diversión, no como necesidad, por eso no se me hizo difícil salir.”



(Escuela estatal - Sur)

Frente a esta situación, la relación con el mundo adulto aparece cargada de tensiones y contradicciones. En la mayoría de los casos, las y los adolescentes manifestaron que las conversaciones sobre este tema se reducen a retos, órdenes o comentarios aislados. Se describieron casos en los que se minimiza el problema o se lo toma en gracia; otros, incluso, en los que se apuesta en conjunto, en clave de pasatiempo familiar.

"Mis viejos se rieron. Me dijeron que mientras no sea con su plata"

“Mi papá me dice en broma que a los 18 años me va a llevar al casino”.

(Escuela privada - Sur)

Del mismo modo, cuando se presentan charlas más extensas, tampoco se encuentran idiomas comunes para el diálogo, porque, entre otras razones y según los adolescentes, las personas adultas no entienden ni se interiorizan sobre el entorno digital. La emergencia de estas prácticas también puso de manifiesto problemas con el juego al interior de las propias familias: “a mi mamá no le gustan las apuestas porque toda su familia se endeudó”, pero, aún allí, las conversaciones discurren en tono de burla, sarcasmo o condena.

Los relatos evidencian una brecha comunicacional que se contrapone a las demandas de las juventudes. En los distintos grupos se subrayó la necesidad de que los padres y madres se involucren, aprendan a identificar señales de alerta, puedan acompañar, orientar, conversar con sinceridad y apertura, mientras se ponen límites.

“Quisiera diálogo y conversación”; “Poder hablarles sin miedo.”

“Tienen que saber comunicar y hablarlo con paciencia y, si no resulta, poner límites”.

(Escuela privada - Sur)



“Que sea un ambiente de confianza, que se vinculen con el tema de lo digital, que conozcan.”

(Escuela estatal – Norte)

En esa línea, se reclama no invisibilizar el problema ni restarle importancia. En palabras de los jóvenes: “no hacerlo tabú”, para poder “hablar en serio”, conversar abiertamente sobre los riesgos, consecuencias, discursos y estímulos recibidos.

“Hablar sobre las cuestiones de ganar dinero y el concepto de qué es el juego, conseguir tu dinero trabajando”

“Mostrar las problemáticas y consecuencias.”

(Escuela estatal - Sur)

Los talleres nos dejan, en este punto, algunas pistas fundamentales. En primer lugar, la ludopatía, en tanto práctica compulsiva de consumo, es reconocida como una problemática presente; se la asume como un riesgo constitutivo de las apuestas y de las lógicas de funcionamiento de estas plataformas. Sin embargo, eso no parece derivar en una reflexión directa sobre la responsabilidad de las empresas de juegos de azar, la publicidad, los *influencers*, ciertas políticas o la ausencia de ellas. Más bien, se visualiza como un tema a resolver de manera individual, en tanto se considera a aquellas estrategias como reglas del juego esperables, dentro de las cuales es preciso moverse y adaptarse. En otras palabras, la práctica problemática quedaría situada en el orden de lo privado, en lugar de constituir un asunto público.

En segundo término, y vinculado a esto último, la mirada de las y los jóvenes frente a las preocupaciones advertidas contiene al menos tres elementos: primero, el consumo de apuestas no se lleva adelante de modo pasivo, sino que convive con



un estado de alerta frente a ciertas “señales de peligro”, como apostar en soledad; segundo, se identifica a los grupos de amigos como espacios de contención que reducen el riesgo de consumo compulsivo; y tercero, se demanda la intervención de las personas adultas, pero los términos desde los cuales estas plantean la conversación atentan contra las posibilidades de un diálogo sincero.

CONCLUSIONES

El estudio permitió profundizar en el mundo de las apuestas en línea entre adolescentes e identificar sus características, dinámicas y ciertas paradojas. Al indagar en las formas en que las juventudes ingresan al mundo de las apuestas virtuales y las razones por las cuales permanecen en estos entornos, se evidenció que los juegos de azar a través de dispositivos digitales se presentan, especialmente entre varones, como una práctica fuertemente normalizada y ligada a su socialización. Apostar no se vincula solo con la búsqueda de dinero, sino que también implica compartir códigos, ser parte de un colectivo y no quedar marginado de ciertos espacios comunes. Es así como deja de ser un simple juego para convertirse en una práctica de validación y presión social. Simultáneamente, estas mecánicas de legitimación grupal son promovidas por un entramado de *influencers*, *streamers* y estrategias publicitarias que no solo impulsan la práctica, sino que también deslegitiman los modos tradicionales de obtener dinero mediante el trabajo.

Por otra parte, cuando se exploraron las especificidades del entorno digital y el rol de las billeteras virtuales en la cotidianeidad de las juventudes, se puso de manifiesto la existencia de un circuito de funcionamiento consolidado en las apuestas en línea. Esto se desarrolla en un ecosistema tecnológico caracterizado por la disponibilidad permanente del dinero digital, la conectividad constante y la integración entre plataformas. La facilidad para transferir fondos, apostar y volver a jugar desde un teléfono celular reduce barreras de acceso y debilita mecanismos de control que anteriormente podían estar asociados al uso de efectivo o a las limitaciones de los propios espacios físicos. Los relatos de las y los jóvenes mostraron que las mismas herramientas que fortalecen su autonomía financiera pueden convertirse en factores de riesgo cuando se articulan con plataformas diseñadas para incentivar la participación continua. La virtualización del dinero



aparece así como una condición estructural que potencia la expansión de las apuestas y transforma las experiencias de gasto, ahorro y consumo.

Un hallazgo paradójico fue que la conciencia respecto a los riesgos presentes en las plataformas de juegos de azar convive con una expectativa de control sobre dicho riesgo, sostenida en la ilusión de que éste puede reducirse mediante el conocimiento y el análisis del objeto sobre el que se apuesta. Esto ocurre particularmente con las apuestas deportivas, emparentadas con ciertas narrativas en torno al mundo financiero desde las que se prometen rendimientos económicos a partir de un conocimiento autodidacta sobre los mercados. Así, la conciencia sobre el funcionamiento de formas engañosas de publicidad, mecanismos de retención de usuarios o el papel del azar queda parcialmente atenuada por un imaginario donde las apuestas aparecen como una actividad basada en la habilidad y el conocimiento experto.

También quedó claro que las y los jóvenes reconocen la posibilidad de que las apuestas en línea se conviertan en un consumo problemático y son capaces de identificar señales de alerta asociadas a la pérdida de control, el juego en soledad o la persistencia frente a las pérdidas económicas. No obstante, gran parte de las explicaciones sobre la adicción continúa apoyándose en nociones de autocontrol y responsabilidad individual, dejando en segundo plano los factores estructurales que favorecen estas conductas y, por lo tanto, las posibilidades de reclamo público al respecto.

En relación con las personas adultas, emerge una demanda consistente de acompañamiento informado, diálogo y construcción de confianza. Los discursos moralizantes, las prohibiciones simplistas o las intervenciones basadas exclusivamente en el control (aisladas de transformaciones en el entorno) son percibidos como poco eficaces. En contraste, se reclaman conversaciones abiertas y límites claros e, incluso, formas de control parental sobre los movimientos en billeteras virtuales.

En síntesis, las conversaciones mostraron que las apuestas en línea entre adolescentes no pueden comprenderse como una conducta aislada o una problemática meramente individual. Por el contrario, se trata de prácticas inscriptas en dinámicas de socialización —fundamentalmente masculinas—, en transformaciones culturales respecto del dinero y el éxito, y en un ecosistema



tecnológico que facilita el acceso permanente y la prevalencia de discursos que las legitiman y promueven.

En este marco, las políticas públicas, las estrategias educativas y las intervenciones familiares deberían ser repensadas de acuerdo con la multidimensionalidad del fenómeno. Para ello resulta imprescindible analizar los marcos regulatorios vigentes, las estrategias de diálogo, así como el rol y los objetivos de la acción institucional.

Los elementos y dimensiones trabajados en este estudio sugieren al menos cinco cursos de acción social e institucional:

Primero: es preciso ampliar y efectivizar la regulación de la publicidad sobre apuestas en canales audiovisuales tradicionales, redes sociales y entornos digitales en general, así como en espacios culturales y deportivos cotidianos. Otras experiencias, como la normativa publicitaria respecto al tabaco o las últimas regulaciones para clubes de fútbol en el contexto europeo, ofrecen antecedentes concretos y eficaces que pueden orientar este tipo de intervenciones.

Segundo: parece necesario actualizar las normas vigentes para fortalecer los mecanismos de control cruzado entre plataformas de apuestas y billeteras virtuales. Esto implicaría que los sitios de juegos establezcan mayores restricciones para el acceso de personas menores de edad, mejorando los sistemas de verificación de identidad —por ejemplo a través de reconocimiento biométrico— y que las billeteras virtuales intensifiquen controles parentales y mecanismos específicos de limitación del vínculo con las plataformas de apuestas desde las cuentas de menores. En esta misma línea, resulta central incrementar las inspecciones permanentes sobre el funcionamiento de sitios ilegales, lo cual implica robustecer los mecanismos técnicos de vigilancia y bloqueo sobre dichos entornos.

Tercero: el estudio evidencia la necesidad de desarrollar programas de educación y concientización que apunten a reducir la ilusión de control sobre el azar y a desindividualizar la mirada sobre la adicción, fortaleciendo perspectivas críticas y sistémicas frente a las estrategias de las plataformas.

Cuarto: quedó establecido que los juegos de apuestas y la interacción en entornos digitales forman parte de dinámicas más amplias de pertenencia colectiva en el



mundo adolescente contemporáneo. En este contexto, resulta imprescindible fomentar espacios, narrativas y prácticas alternativas de socialización. Estas deben considerar la presencia ubicua de las nuevas tecnologías y las lógicas estructurales de la época, pero permitiendo reconstruir códigos y sentidos de validación social que pongan en perspectiva la responsabilidad grupal, la solidaridad, el lugar del esfuerzo y horizontes de autorrealización desanclados del dinero como fin en sí mismo.

Quinto: adquiere un papel fundamental el diseño de espacios específicos dirigidos a las personas adultas, a fin de comprender el fenómeno, acortar la brecha generacional y acompañar a las y los jóvenes con mayor conocimiento e información. El objetivo debería ser promover un diálogo intrafamiliar que parta de la escucha activa, la construcción de confianza y el establecimiento de límites claros y fundamentados.

BIBLIOGRAFÍA

Binde, P. (2009). *Gambling motivation and involvement: A review of social science research*. The Swedish National Institute of Public Health.

Borch, A. (2012). Gambling in the news and the revelation of market power: the case of Norway. *International Gambling Studies*, 12(1), 55–67. <https://doi.org/10.1080/14459795.2011.616907>

Brosowski, T., Meyer, G., & Hayer, T. (2012). Analyses of multiple types of online gambling within one provider: An extended evaluation framework of actual online gambling behaviour. *International Gambling Studies*, 12(3), 405–419. <https://doi.org/10.1080/14459795.2012.698295>

Burgess, J., Marwick, A., & Poell, T. (Eds.). (2018). *The SAGE handbook of social media*. SAGE Publications.

Caputo, M. (2024). La financiarización recorre las aulas: apuestas online y la fantasía del dinero fácil en plataformas. En *Plataformas y juventudes. Aportes para pensar el impacto de las apuestas online*, 18-29, Defensoría del Pueblo CABA, <https://www.calameo.com/defensoriacaba/read/0026823995351db5eca45?page=1>

Cosgrave, J. F. (2006). *The sociology of risk and gambling reader*. Routledge.

Cosgrave, J., & Classen, T. R. (2001). Gambling against the state: The state and the legitimization of gambling. *Current Sociology*, 49(5), 1–20. <https://doi.org/10.1177/0011392101495002>



Couto, M. S., Vega, M. P., Simón, L. J., Rosales, M. F., y Frarfaglia, P. A. (2025). Hacia un estado del arte sobre las relaciones entre adolescentes y juegos y apuestas en línea en Argentina. *Encuentro Educativo: Revista de Investigación del Instituto de Ciencias de la Educación*, 6(2), 66–91.

Defensoría del Pueblo CABA. (2024). *Adolescentes y apuestas online. Diagnóstico sobre un fenómeno que trasciende el entorno digital*. <https://www.calameo.com/defensoriacaba/read/0026823995351db5eca45?page=1>

Dodd, N. (2011). *Strange money: Risk, finance and socialized debt*. Routledge.

Fainboim, L. (2024). De qué hablamos cuando hablamos de apuestas online: la importancia de no caer en reduccionismos tecnológicos. En *Plataformas y juventudes. Aportes para pensar el impacto de las apuestas online*, 9-17, Defensoría del Pueblo CABA, <https://www.calameo.com/defensoriacaba/read/0026823995351db5eca45?page=1>

Gainsbury, S. M., Russell, A., Wood, R., Hing, N., y Blaszczynski, A. (2015). How risky is Internet gambling? A comparison of subgroups of Internet gamblers based on problem gambling status. *New Media & Society*, 17(6), 861–879. <https://doi.org/10.1177/1461444813518185>

García Ruiz, P., Buil, P., y Solé Moratilla, M. J. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad*, 53(2), 551–575.

Gillespie, T. (2018). *Custodians of the internet: Platforms, content moderation, and the hidden decisions that shape social media*. Yale University Press.

Howland, P. (2001). Toward an ethnography of lotto. *International Gambling Studies*, 1(1), 8–25. <https://doi.org/10.1080/14459800108732285>

Mallamaci, M. y Borisonik, H. (2024). *Señales hipermediales*. Prometeo.

McMullan, J. L., y Miller, D. (2008). All in! The commercial advertising of offshore gambling on television. *Journal of Gambling Issues*, 22, 230–251.

Observatorio Humanitario de Cruz Roja Argentina (2025). *Apuestas online y adolescencia: construyendo entornos seguros*. <https://cruzroja.org.ar/observatorio-humanitario/wp-content/uploads/2025/12/INFORME-APUESTAS-ONLINE-Y-ADOLESCENCIA-pdf.pdf>

Passeron, E., Schroder, M., y Stura, S. (2024). Ciudadanía digital como puentes de diálogo intergeneracionales sobre nuestras relaciones con las tecnologías digitales. *Propuesta Educativa*, 33(61), 36–52.



Poell, T., Nieborg, D., y van Dijck, J. (2019). Platformisation. *Internet Policy Review*, 8(4).

Reith, G. (2002). *The age of chance: Gambling in Western culture*. Routledge.

Rodríguez, P. (2025). Capitalismo y más allá. De la IA al esquema DAP (datos, algoritmos, plataformas). *Ciencia Política*, 20(39), 19–40.

Sánchez, S. (2024). Cuando las inversiones se popularizan: Finanzas digitales e inversores amateurs en Argentina. *Estudios Sociológicos de El Colegio de México*, 42, 1–26.

Tochkov, K. (2012). No regrets? Mood and the anticipation of emotions in problem gambling. *International Gambling Studies*, 12(1), 39–53. <https://doi.org/10.1080/14459795.2011.611525>

Vacchiano, M., y Mejía Reyes, C. (2017). Reflexiones sobre los juegos de azar en la sociedad contemporánea: hacia una biografía del riesgo. *Athenea Digital*, 17(2), 79–94. <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.1794>

Vogl, J. (2022). *Capital and resentment*. Polity Press.

Walker, J. (1999). Gambling and Venetian noblemen, c. 1500–1700. *Past & Present*, 162, 28–69. <https://doi.org/10.1093/past/162.1.28>

Zukerfeld, M. y Yansen, G. (2022). Plataformas. Una introducción: la cosa, el caos, humanos y flujos. *Redes. Revista de Estudios Sociales de la Ciencia y la Tecnología*, 27(53).



ANEXO

Guía utilizada en los talleres:

1. ¿Para qué necesitamos el dinero? ¿Cuánto dinero necesitamos?
2. ¿Cómo ganan dinero hoy en día las personas que conocemos?
3. ¿Con qué palabras asocian al dinero?
4. ¿Qué es el éxito?
5. ¿Qué se necesita para tener éxito?
6. Usamos 5 palabras para definir qué es el esfuerzo.
7. ¿Qué personas son exitosas ganando dinero con esfuerzo? ¿Y sin esfuerzo?
8. ¿Qué opciones tienen ustedes cuando piensan o buscan ganar dinero?
9. ¿Para qué usan la plata?
10. ¿Quiénes nos invitan a apostar? ¿De qué formas lo hacen? ¿Por qué apostar es una opción para algunas personas? ¿Es lo mismo apostar que invertir?
11. ¿Qué razones tienen quienes eligen no hacerlo? ¿Conocen *influencers/streamers* que comparten este mensaje preventivo?
12. ¿Hablan de estos temas con sus amigos y familia?
13. ¿Qué conocimientos y cuidados tenemos para ganar dinero con y sin esfuerzo?
14. Escriban dos consejos que le darían a los adultos que quieren cuidar a las y los adolescentes de las apuestas virtuales.



CRECER AL ACECHO DE LAS APUESTAS



FARO
DIGITAL



QR WHATSAPP



@DEFENSORIACABA
0-800-999-3722
AV. BELGRANO 673

11 7128 8301



Defensoría del Pueblo
Ciudad Autónoma de Buenos Aires