

**APOSTAR
NO ES
UN JUEGO**

**INFORME
EJECUTIVO**

2024



**APOSTAR
NO ES
UN JUEGO**

 [apostarnoesunjuego](#)

 apostarnoesunjuego@gmail.com

INFORME EJECUTIVO

SEPTIEMBRE DE 2024



	PÁGINA
PRÓLOGO	5
DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	10
PROPÓSITOS	10
OBJETIVOS	10
METODOLOGÍA	11
TAMAÑO MUESTRAL DEFINITIVO	11
EQUIPO DE TRABAJO	12
RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	13
CUESTIONARIO	13
CONFIDENCIALIDAD	13
ANÁLISIS DE DATOS	14
RESULTADOS	15
REFLEXIONES FINALES	34
DIRECCIÓN ESTRATÉGICA	42
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN	42
BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA Y REFERENCIAS	44
ANEXO ESTADÍSTICO. RESULTADOS DE ARGENTINA	46
TABLAS BIVARIADAS SEGÚN REGIÓN DE RESIDENCIA	47
TABLAS BIVARIADAS SEGÚN GÉNERO Y TRAMOS DE EDAD	57
TABLAS BIVARIADAS SEGÚN CONDICIÓN DE ASISTENCIA A ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS Y MÁXIMO NIVEL EDUCATIVO ALCANZADO	70
TABLAS BIVARIADAS SEGÚN TASA DE ACTIVIDAD ECONÓMICA, DESOCUPACIÓN Y ESTRATO SOCIOECONÓMICO POR INGRESOS	83
ANEXO TESTIMONIOS DE ARGENTINA	99
AGRADECIMIENTOS	110

PRÓLOGO

La preocupación por apuestas *online* en adolescentes y jóvenes impulsó la realización de esta investigación que se convierte en la primera a nivel federal en Argentina. Con más de 9.000 encuestas voluntarias en todo el país, logramos captar una realidad compleja que precisa un abordaje y atención.

A fines de 2023, docentes locales de la ciudad de Chivilcoy nos expresaron su inquietud sobre el "juego *online* en el recreo y en el aula". Una vez más, la escuela se mostró como el primer espacio donde se manifiestan muchos de los problemas que atraviesan a nuestra juventud. El personal docente, que ya tienen la difícil tarea de educar, se encuentran hoy ante un desafío adicional: hacerlo en un mundo donde las pantallas, en lugar de ser herramientas, se convierten, en la mayoría de los casos, en distracciones.

Entre febrero y marzo de 2024, establecimos diálogo con docentes de escuelas públicas y privadas, directores y jóvenes para atender y escuchar de primera mano lo que estaba pasando. Lo que en un principio parecía un tema delicado para abordar desde la prevención, se reveló como un problema mucho más amplio, que afecta de manera transversal a chicos y chicas de todas partes y todas las extracciones sociales y económicas. Esta realidad nos condujo a profundizar aristas de la problemática con especialistas y relevar la forma en que se estaba abordando este fenómeno en otras partes del mundo, especialmente en el contexto de las plataformas digitales y las apuestas. América Latina, en particular, ha visto un crecimiento rápido, tan vertiginoso como preocupante en el consumo de apuestas, impulsado por la pasión por el fútbol y la absoluta falta de regulación al respecto.

En pocos años recientes hemos visto cómo la publicidad de las plataformas de apuestas se ha vuelto agresiva e infranqueable donde se destacan como soporte: los principales equipos argentinos de fútbol, los torneos locales e internacionales, jugadores referentes para muchos niños, niñas, adolescentes y jóvenes, influencers, la televisión abierta, la vía pública, las apps de resultados deportivos.

El bombardeo publicitario de las casas de apuestas legales, permite entrever el enorme negocio y los poderosos intereses detrás de estas plataformas. La situación se ve agravada porque se estima que el 80% de las apuestas *online* se realizan en plataformas ilegales, abriéndose así otro enorme abanico de complicaciones que ya no permiten poner sólo el foco sobre el consumo problemático de plataformas; sino que nos obliga a prestar atención a las vinculaciones con el delito organizado.

La psicóloga Laura Jurkowski de reConectarse destaca que el consumo problemático de apuestas en línea es una razón común de consulta relacionada con las tecnologías; la lectura de distintos especialistas de la salud mental, sugiere la preocupación por la penetración del hábito de las apuestas *online* entre adolescentes y jóvenes. El atractivo y la facilidad de accesos a estas plataformas digitales se han convertido en un riesgo evidente para esta población que, por cuestiones madurativas, presentan vulnerabilidades mayores a otras franjas etarias que los predisponen especialmente a adquirir hábitos adictivos, problemas de salud mental, desarreglos económicos y conflictos familiares y sociales.

En este sentido, es esencial considerar cómo las tecnologías y la conectividad han cambiado la forma en que las juventudes se vinculan y experimentan el ocio y el entretenimiento. Tal como señala Carolina Di Palma (2021), Mg. en comunicación y educación, las pantallas digitales han creado "nuevas formas de socialidad" que redefinen los modos de ser y de estar en el mundo. Este cambio en la subjetividad, promovido por la interacción continua con dispositivos digitales, legitima un uso sin límites del tiempo y la energía, monetizando cada instante de la experiencia en la virtualidad. Di Palma subraya que la digitalización y la convergencia de medios han generado un contexto donde los derechos de las infancias, especialmente el derecho al juego, están siendo redefinidos. El "juego infinito" promovido por las plataformas digitales no sólo legitima el uso continuo y sin pausa; sino que también plantea desafíos sobre cómo proteger a niñas y niños en estos entornos que, hasta ahora, carecen de una regulación adecuada.

Andrea Vázquez (2024), Doctora en Psicología, destaca que el acceso fácil y constante a plataformas de apuestas *online* crea un entorno donde adolescentes son empujados hacia un comportamiento compulsivo. La autora subraya la importancia de establecer límites claros entre el juego y la vida real, y advierte que la falta de regulación facilita la transición hacia la ludopatía. Vázquez, también resalta la necesidad urgente de proteger a las infancias y adolescencias de estos entornos digitales que explotan sus vulnerabilidades y las exponen a riesgos significativos.

El problema se nutre, además del masivo acceso a las tecnologías, de los estereotipos de "éxito" vinculados al dinero rápido y fácil y de un clima de época signado por la inmediatez y la disociación de esfuerzos y plazos para conseguir logros.

Según el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos, el 30% de la población tiene alguna vinculación con las apuestas en Argentina, donde 7 de cada 100 son considerados adictos. Otros estudios internacionales indican que mientras a un adulto le toma 7 años convertir el hábito de apostar en un consumo problemático, a un joven puede tomarle 2 años.

Argentina está profundamente inmersa en esta problemática global, pero conforme íbamos avanzando en el diseño de esta investigación sobre apuestas *online*, verificábamos la falta de datos oficiales y estudios que abordaran este problema de manera rigurosa y sistemática. Esta carencia, indudablemente, dificulta el diseño, planificación y ejecución de políticas públicas, teniendo en cuenta que el Congreso Nacional está avanzando en el tratamiento de distintos proyectos de ley para regular el universo de las plataformas de apuestas. La construcción de datos no solamente eran una necesidad y un insumo, sino un imperativo para la etapa de abordaje que tenemos por delante.

De esta manera, en el mes de marzo de 2024, se puso en marcha la primera investigación federal sobre apuestas *online* en el universo de adolescentes y jóvenes de 15 a 29 años con el propósito de visibilizar el problema, construir una evidencia empírica mediante un método científico y contribuir al diseño de políticas públicas.

Apostar No es un Juego, se expandió rápidamente y se convirtió en una herramienta de uso en escuelas, centros de estudiantes, clubes de barrio de todo el país, donde docentes y profesores lo utilizaban para introducir el tema y abrir el diálogo; llegando incluso hasta las familias para quienes fue hasta un contexto

de descubrimiento; mientras los adultos parecían estar ajenos al problema, los jóvenes ya estaban inmersos en él.

En este proceso, recibimos llamadas y mensajes de padres y madres que, al conocer el proyecto, tuvieron por primera vez esa incómoda conversación sobre apuestas con sus hijos o hijas. Las respuestas de los jóvenes eran directas y, a menudo, sorprendentes: "*Sí, mis amigos juegan y yo también lo hago de vez en cuando*".

La investigación creció de manera orgánica, y cada vez más ciudades, provincias e instituciones se sumaron al proyecto. Acceder a datos reales y concretos sobre el tema se volvió fundamental.

Esta encuesta nacional recibió más de 9.000 respuestas de manera voluntaria entre marzo y julio. Respuestas en las 24 provincias argentinas y 360 localidades del país. Este proyecto sin fines de lucro, fue posible gracias al trabajo conjunto con universidades, ONGs vinculadas a la juventud como a la salud mental, organizaciones civiles, partidos políticos.

Los resultados nacionales muestran que:

- Casi la totalidad de los adolescentes y jóvenes escucharon hablar de apuestas *online*. El 40% apuesta actualmente o apostó recientemente. 3 de cada 4 apostadores le dedican hasta 2 horas diarias.
- 3 de cada 4 apostadores creen que las apuestas pueden convertirse en una adicción.
- Un 30% de los apostadores ha experimentado ansiedad o estrés por el hecho de no haber podido realizar una apuesta.
- La mayoría de los apostadores (60%) consideran que ganan por efecto del azar, sobre todo para aquellos que apuestan en casinos. Al mismo tiempo, 1 de cada 5 considera que el resultado depende de sus conocimientos en el deporte, disciplina o equipo apostado; al respecto, especialistas se refieren a la ilusión de dominar los resultados.
- En promedio, los adolescentes y jóvenes apuestan el equivalente a 2 de cada 3 pesos que reciben de sus padres y madres para afrontar gastos cotidianos.
- Los montos apostados mensualmente varían significativamente dependiendo de las edades, del género, del nivel educativo, de la condición de ocupación, de la condición de permanencia en establecimientos educativos y del estrato socioeconómico del hogar de residencia.
- Se mueven en un ambiente donde predomina el clima de apuestas. 3 de cada 4 conoce amigos, amigas o allegados que realizan apuestas en línea. El extendido entorno de apostadores es un factor de riesgo para quienes aún no han apostado o para quienes, incluso apostando, pretenden dejar el hábito.
- Se destaca la percepción de aislamiento de quienes no participan del hábito, la sensación de "*quedarse afuera del grupo*" o "*sentirse un boludo*" por no apostar. El testimonio de Segundo (17

años), es ejemplificador: *"Me he juntado con amigos que se la pasaron jugando como tres horas seguidas y como yo no quiero, fue medio un bajón"*.

- Además se suma la falsa percepción de un "otro" que supuestamente es ganador. El máximo monto ganado por una persona conocida es en promedio más del doble del máximo monto perdido. Si las proporciones fueran estas los sitios de apuestas no existirían por su falta de rentabilidad. El testimonio de Agustín (18 años) nos da una pista de esta inconsistencia: *"Cuando los chicos pierden no lo cuentan por vergüenza y de ahí es que parece que ganan mucho; sólo se habla de lo que se gana"*. El psicólogo Agustín Dellepiane, especialista en la problemática, refiere al sesgo de confirmación que lleva al apostador sólo a ver y contar las veces que gana, las cosas que logró con ese dinero; a la vez se registra un "falocentrismo" de ver quién ganó más.

- 6 de cada 10 apostadores consideran que es poco o nada lo que han perdido. Federico Pavlovsky, médico psiquiatra especialista en consumos problemáticos, apunta al respecto que la forma virtual de jugar en estos sitios contribuye a la pérdida del dolor de pagar. El apostador no siente que esté perdiendo dinero sino que solamente está jugando. Pagar físicamente duele porque uno hace tangible la pérdida y en el cerebro se activan las mismas zonas que registran el dolor físico.

- El 70% considera que el hábito de hacer apuestas tiene efectos negativos.

- El 70% considera las apuestas como una problemática de la juventud a ser tratada.

En la siguiente selección sintética de testimonios, de los más de 4.000 recibidos, puede verse: angustia, estrés, agresividad, insomnio, preocupación, tristeza, golpes, deudas y hasta robos.

- *"Mi hermano más chico fue golpeado en la escuela por sus compañeros porque pedía plata para apostar y llegó un momento en el que no podía pagar"* (Milagros, 22 años).

- *"Un amigo perdió 50 mil pesos y estaba muy asustado por si se enteraban sus padres"* (Abril, 17 años).

- *"Un chico de mi escuela le robó a la abuela y perdió un montón de plata"* (Carlos, 18 años).

- *"Tuve conflictos con amistades por no querer prestarles dinero que me pedían para apostar"* (Martina, 15 años).

- *"Mirando una peli con amigos, de repente uno que estaba apostando empezó a gritar, romper cosas y no lo podíamos parar"* (Agostina, 16 años).

- *"Me generó desesperación por haber perdido"* (Galo, 17 años).

- *"Cuando perdés, te cuesta dormir, te ponés de mal humor"* (Ignacio, 18 años).

- *"Tengo amigos que le afanan a sus viejos para apostar; me pone muy triste"* (Catalina, 27 años).

La incidencia e impacto del mundo de las apuestas en adolescentes y jóvenes es significativa y dan una idea de la magnitud del problema que tenemos que abordar como sociedad que es la distancia entre el ser y el deber ser de tema.

Los conceptos surgidos de los testimonios no se vinculan con la diversión, el esparcimiento, la risa, la sanidad mental que caracterizan a todo juego. Si enferma, angustia, aísla, genera ansiedad; no es un juego. Por eso nuestro proyecto de investigación se llama **Apostar No es un Juego** e invita a extirpar la palabra juego de cualquier vínculo con las apuestas.

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

PROPÓSITOS, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los **propósitos** de este proyecto de investigación son:

- Dimensionar el alcance y la penetración de la problemática en adolescentes y jóvenes mediante evidencia empírica.
- Concientizar a la sociedad en su conjunto sobre la extensión del problema.
- Generar incidencia y mejoras en políticas públicas destinadas a la limitación de la difusión, promoción y acceso a las apuestas *online*.
- Construir una evidencia empírica que incida en la promoción de programas de prevención al respecto.

Las acciones específicas derivadas de ese propósito serán las siguientes:

- Comprometer a actores clave, tanto de la sociedad civil, como de los gobiernos Nacional, provinciales y municipales en el diseño, la instrumentación, el monitoreo y el análisis de la información relacionada con la investigación **Apostar No es un Juego**;
- Generar, a partir de la difusión de los datos obtenidos en este trabajo, acciones de incidencia política y sensibilización en actores que promuevan concientizar sobre los riesgos de este hábito.

El **objetivo general** de la investigación es describir la penetración del hábito de apuestas *online* entre adolescentes y jóvenes de 15 a 29 años de la Argentina entre mayo y julio de 2024.

Entre los **objetivos específicos** se cuentan:

- Identificar diferencias por regiones de residencia, edades, condición de asistencia a establecimientos educativos, condición de actividad económica y estratificación económica del hogar.
- Medir la proporción del dinero apostado en relación con el dinero recibido para los gastos corrientes.

METODOLOGÍA

Investigación de carácter cuantitativo de alcance temporal seccional con profundidad descriptiva y fuentes primarias a través de la técnica de investigación de encuestas.

Ámbito: Argentina.

Población de estudio: adolescentes y jóvenes de 15 a 29 años de edad conforme a la definición del INDEC.

Tipo de instrumento: cuestionario semiestructurado autoadministrado de manera *online*.

Tipo de muestreo: no probabilístico combinando tipo casual, intencional y bola de nieve.

Trabajo de campo: del 01 de mayo al 31 de julio de 2024.

Control de calidad, clean up y limpieza de datos: agosto de 2024.

Procesamiento y análisis de los datos: agosto de 2024.

Fecha estimada de presentación del informe de resultados: 21 de septiembre de 2024.

TAMAÑO MUESTRAL DEFINITIVO:

Se recolectaron 9.768 encuestas de las cuales luego de un proceso de limpieza y depuración de inconsistencias o falta de integridad de los datos, la base de datos final alcanzó un tamaño de 7.810 casos efectivos.

Las respuestas provinieron de las 24 provincias que componen la Argentina y de 360 localidades diferentes del país que van desde ciudades extremas como Ushuaia y La Quiaca; así como desde grandes capitales a zonas rurales, ciudades de desarrollo reciente como Vaca Muerta hasta la comunidad Misión Tapiete¹ un pueblo originario de Salta.

Los datos finales fueron ajustados según regiones de residencia de las personas encuestadas, tramos de edad, niveles máximos educativos alcanzados y condición de asistencia actual conforme a los parámetros censales del Censo Nacional de Población y Vivienda de 2022 (CNPV). Asimismo los datos se ajustaron por condición de actividad según sexo, situación ocupacional según sexo y condición de pobreza por ingresos de los hogares conforme a los parámetros de la última Encuesta Permanente de Hogares del INDEC (EPH) y la proyección realizada por la UCA² elaborada en base a los microdatos de la EPH del INDEC correspondientes al primer trimestre de 2024.

¹ La Encuesta Complementaria de Pueblos Indígenas (ECPI) 2004-2005, complementaria del Censo Nacional de Población, Hogares y Viviendas 2001, dio como resultado que se reconocieron y/o descienden en primera generación del pueblo tapiete 484 personas en la provincia de Salta. De las cuales 476 residen en comunidades. En todo el país se autorreconocieron 524 tapietes, 478 viviendo en comunidades.¹⁰ La lengua tapiete es hablada por unas 100 personas. El [Censo Nacional de Población de 2010](#) en Argentina reveló la existencia de 407 personas que se autorreconocieron como tapietes en todo el país.¹¹ Fuente: wikipedia

² <https://www.infobae.com/economia/2024/08/04/segun-el-observatorio-de-deuda-social-de-la-uca-el-55-de-la-poblacion-es-pobre-y-uno-de-cada-cinco-argentinos-ya-es-indigente/>

EQUIPO DE TRABAJO

Apostar No es un Juego es un proyecto de investigación de interés social sin fines de lucro integrado por un equipo interdisciplinario de profesionales y docentes egresados de las públicas y nacionales Universidades de Buenos Aires, Hurlingham; Morón y Lomas de Zamora.

El proyecto recibió el apoyo, entre otras, de las siguientes instituciones u organizaciones:

- Universidad Nacional de Salta
- Universidad Nacional de Rosario
- Universidad Nacional de San Martín
- Universidad Tecnológica Nacional
- Universidad de Buenos Aires, Facultad de Ciencias Sociales, Carrera de Ciencias de la Comunicación
- Agencia de la Juventud del Ministerio de Desarrollo Social del Gobierno de Salta
- Centro Activo de Chivilcoy
- Centro de Gestión Comunitaria Rosario
- Fundación para la Investigación y el Desarrollo Educativo – F.I.D.E.
- Fundación Cultura Creativa
- Asociación Civil MAGIS
- Asociación Comunitaria y Biblioteca Popular El Molino
- Organización Argentina de Jóvenes para las Naciones Unidas - OAJNU
- Fundación Libres Hoy
- Asociación Civil Caminar con Valores
- Asociación Civil Si nos reímos nos reímos todxs
- Fundemos la Fundación Scout Infancias y Juventudes
- Jóvenes Ciudadanos Rosario
- Scouts de Argentina
- Consejo Federal por el Derecho a Jugar

RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

CUESTIONARIO

Entrevistas personales mediante la aplicación de un cuestionario semiestructurado autoadministrado *online* formado mayoritariamente por preguntas cerradas categorizadas de opción simple o múltiple.

El cuestionario, y la idea de llevar a cabo esta encuesta, fueron desarrollados por Martín Romeo y Fernando Cabani junto con otras personas impulsoras como Constanza Alonso y Juan Ignacio Pitelli y sin ningún tipo de financiamiento.

Numerosas organizaciones trabajan sobre la problemática que afecta a adolescentes y jóvenes. Se espera que la información recabada después de aplicar la encuesta proporcione una evidencia que apoye ese esfuerzo.

La información recolectada en cada cuestionario se presenta de forma tal que refleja una imagen general de las experiencias frente al consumo de apuestas *online* vividas por adolescentes y jóvenes que residen en la Argentina.

En este sentido, no se presentarán casos ni experiencias individuales sino que los resultados tendrán un sentido cuantitativo que busca establecer regularidades de las situaciones estudiadas, sólo con fines estadísticos y garantizando el anonimato de las personas encuestadas.

CONFIDENCIALIDAD

Este proyecto tomó todas las medidas necesarias y posibles para asegurar la confidencialidad, anonimato y evitar que personas ajenas al equipo de investigación se enteren de cualquier información personal.

En el cuestionario no se pidieron datos estrictamente personales como nombre o apellido ni documento o domicilio. Y, como el formulario era respondido de manera *online*, se tomaron los recaudos para resguardar los correos electrónicos de ingreso así como las direcciones IP que pudieran identificar las computadoras o dispositivos desde donde se completara la encuesta.

La participación en la investigación fue voluntaria a partir de la difusión alcanzada en medios de comunicación del país y las alianzas constituidas con diferentes entidades, universidades, organizaciones, instituciones y gobiernos para la promoción de la participación.

ANÁLISIS DE DATOS

El cuestionario está dividido en las siguientes secciones:

1. Información general sobre la persona entrevistada.
2. Indicadores de conocimientos y experiencias personales vinculadas a las apuestas *online*.
3. Indicadores del dinero vinculado a las apuestas *online*.
4. Indicadores de efectos, percepciones y medidas preventivas vinculadas a las apuestas *online*.
5. Caracterización del hogar de residencia.

Las principales variables de cruce fueron las siguientes: región geográfica de residencia (Metropolitana, Pampeana, NOA, NEA, Cuyo y Patagonia); género (masculino, femenino, otros); máximo nivel educativo (estudios primarios, estudios secundarios, estudios terciarios, estudios universitarios); condición de asistencia actual a establecimientos educativos; condición de actividad económica (personas activas e inactivas); situación ocupacional de la población económicamente activa (desagregando personas desocupadas) y condición de pobreza por ingresos (pobres por ingresos insuficientes para el acceso a la canasta básica total y no pobres por ingresos).

Además de la condición de pobreza que se utilizó como variable de ponderación, se construyó una variable para estratificar socioeconómicamente a la población con el objeto de observar diferencias hacia el interior de los subgrupos. Para tomar dimensión de las características de ingresos de los diferentes estratos socioeconómicos que se utilizan como variables de referencia para los cuadros estadísticos, deben considerarse las especificaciones que muestra el siguiente cuadro.

CARACTERÍSTICAS DE INGRESOS DE LOS ESTRATOS SOCIOECONÓMICOS

ESTRATO SOCIOECONÓMICO	INGRESOS MENSUALES DEL HOGAR	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS
POBRE POR INGRESOS	Inferiores a la línea de pobreza	[0,00-1,00) L.P. ³
MEDIO BAJO	Superiores a la línea de pobreza pero hasta 2 líneas de pobreza	[1,00-2,00) L.P.
MEDIO PLENO NO VULNERABLE	Superiores a 2 líneas de pobreza pero inferiores a 4 líneas de pobreza	[2,00-4,00) L.P.
MEDIO ALTO Y ALTO ⁴	Superiores a 4 líneas de pobreza	[4,00 y más) L.P.

Elaboración propia en base a datos EPH/INDEC.

En la lectura de porcentajes del análisis cuantitativo presentado en el Informe se evitaron los decimales.

³ Línea de pobreza. La línea de pobreza se calcula por personas según el género y edad dado que responde a las diferentes demandas kilocalóricas de los individuos. Así las cosas, el valor inicial de la línea de indigencia parte del costo de una canasta básica de alimentos capaz de aportar a un adulto varón de entre 30 y 60 años las 2.750 a 2.758 kilocalorías diarias necesarias para realizar movimientos moderados. Se trata de una línea elemental de supervivencia que con el agregado de componentes no alimentarios de precio mínimo (traslados, vivienda, vestimenta, etc.) se obtiene **la línea de pobreza**. Este agregado de valores no alimentarios se logra multiplicando el valor de la línea de indigencia por el denominado coeficiente de Engel, que para julio de 2024 fue de 2,22. Así se obtiene el valor de la **línea de pobreza** para cada integrante del hogar y para cada hogar. El valor de la canasta básica alimentaria para el adulto equivalente alcanzó en julio el valor de \$131.293,57.

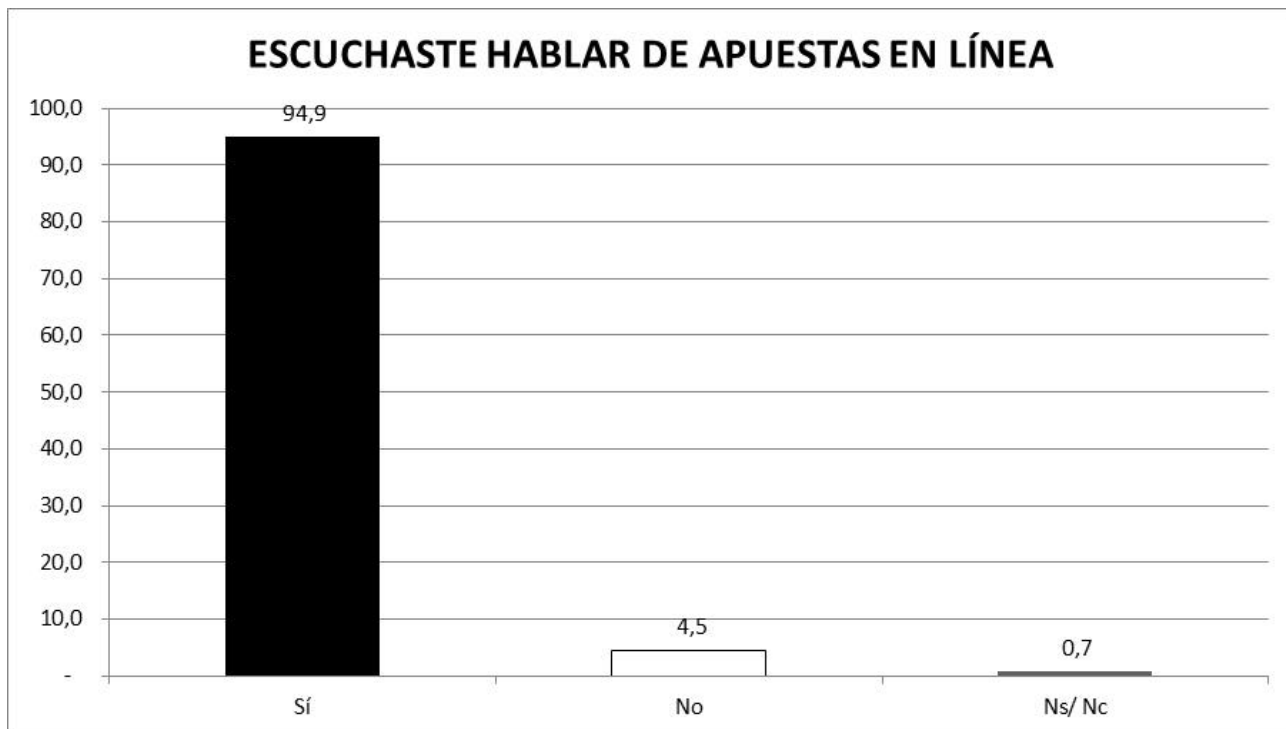
⁴ Los estratos socioeconómicos medio alto y alto fueron agrupados con el fin de mejorar la representatividad y consistencia de la categoría.

RESULTADOS



APOSTAR NO ES UN JUEGO

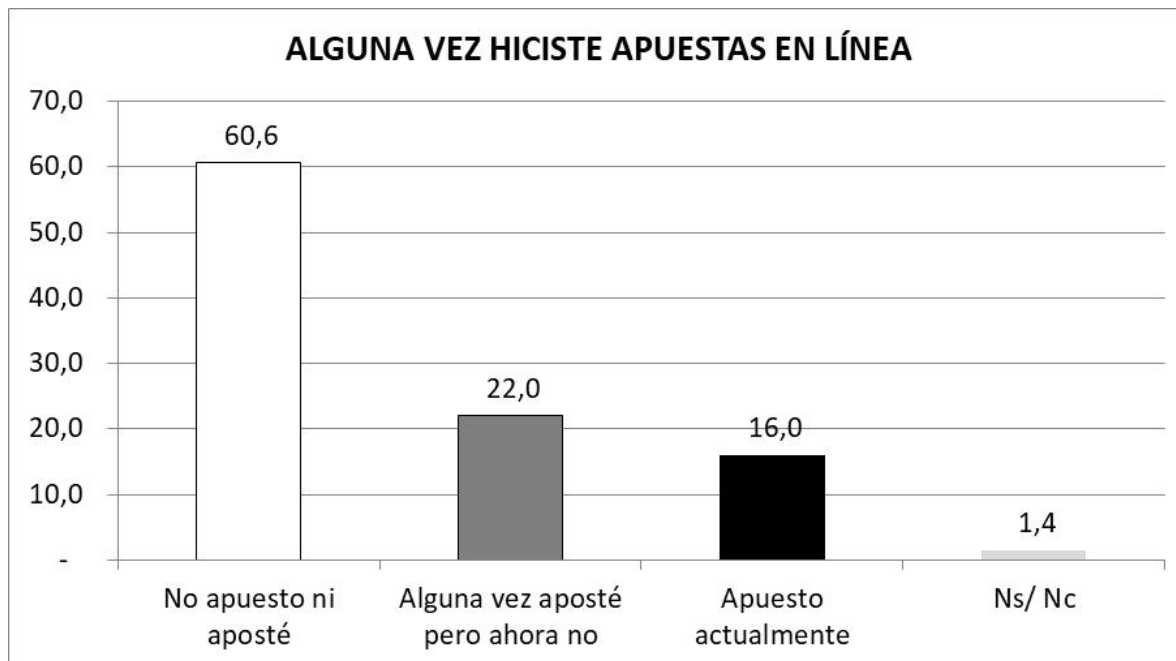
Una mayoría del 95% de adolescentes y jóvenes encuestados ha escuchado hablar de las apuestas en línea; en el 5% restante que no ha escuchado sólo se destacan residentes de la región del NOA argentino.



El conocimiento de los sitios de apuestas es casi unánime en el universo de estudio y más allá de la condición de experiencias actuales o pasadas son muchas las personas (más de cuatro mil) que voluntariamente relataron alguna anécdota, recuerdo, experiencia o reflexión sobre las apuestas en línea que se condensan gráficamente en la siguiente nube de palabras que permite ver la predominancia de algunas palabras clave: casino, plata, dinero, mucho, experiencia, ganar, perder, apostar, jugar, juego, adicción, jóvenes, etc. Los datos que se presentan a continuación servirán para dilucidar la forma en que estas palabras y relatos se entrelazan.

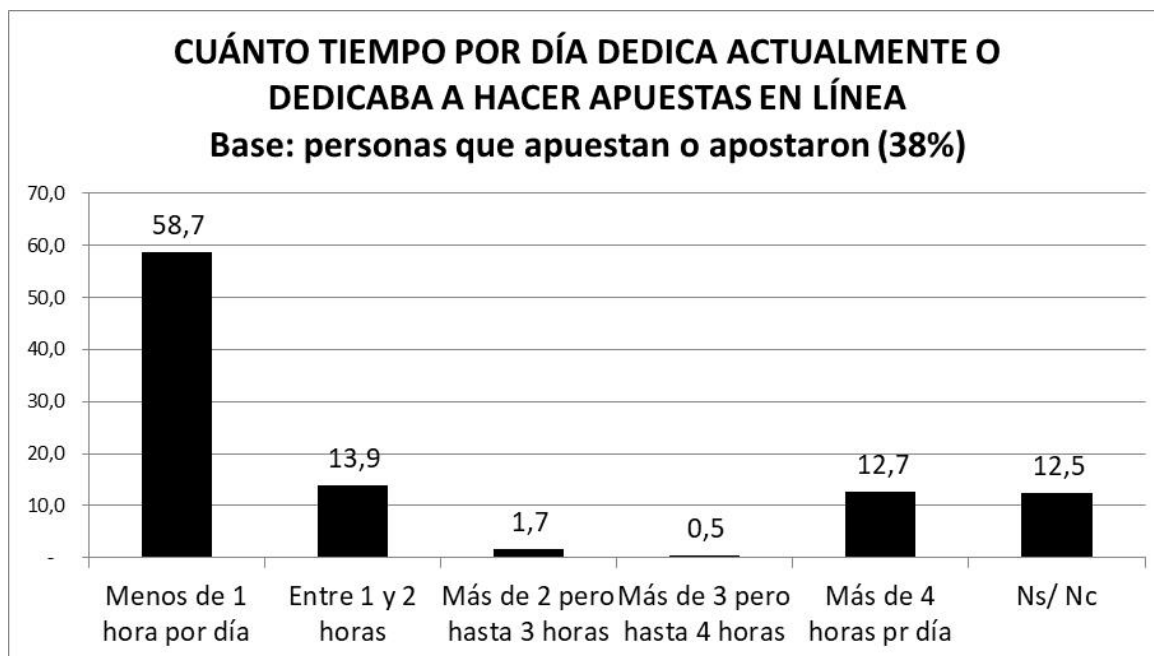


El 38% de adolescentes y jóvenes manifiesta haber apostado o estar apostando actualmente donde se destacan significativamente residentes de la Patagonia.



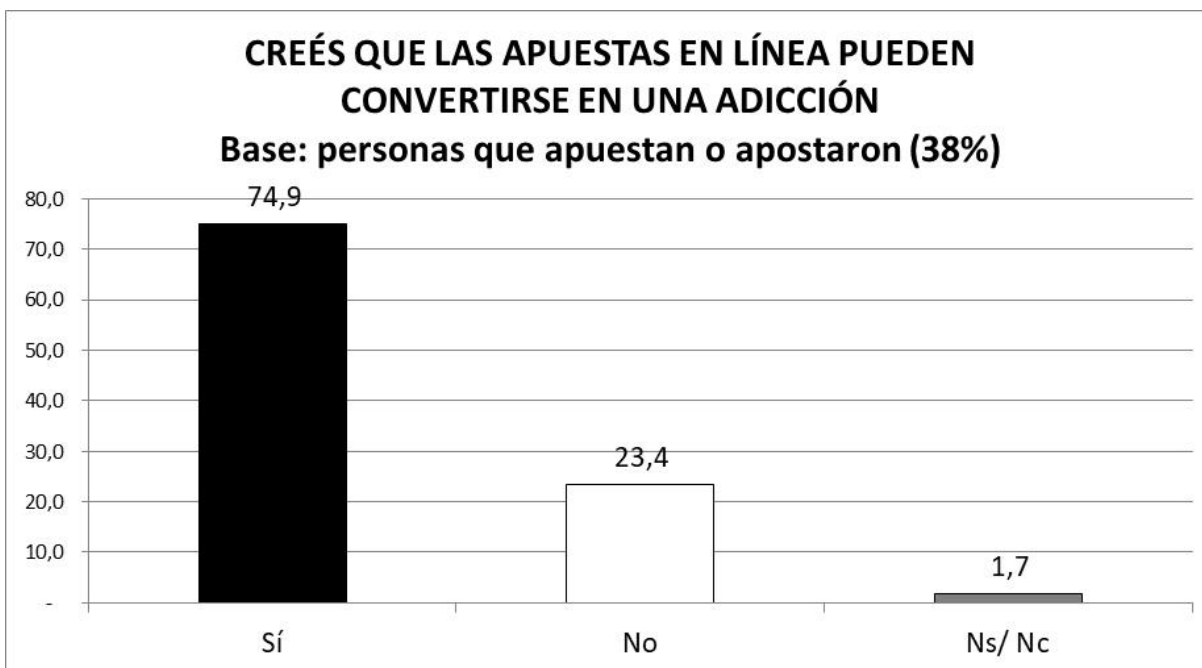
Entre el 16% que apuesta actualmente se destacan significativamente personas de otro género, varones, personas de 25 a 29 años, personas que no están cursando estudios, con máximo nivel educativo terciario, económicamente activos y personas ocupadas.

Entre quienes ahora no lo hacen pero apostaron (22%) destacan los extremos de los niveles educativos (primarios y universitarios), personas activas económicamente y estratos no pobres por ingresos.

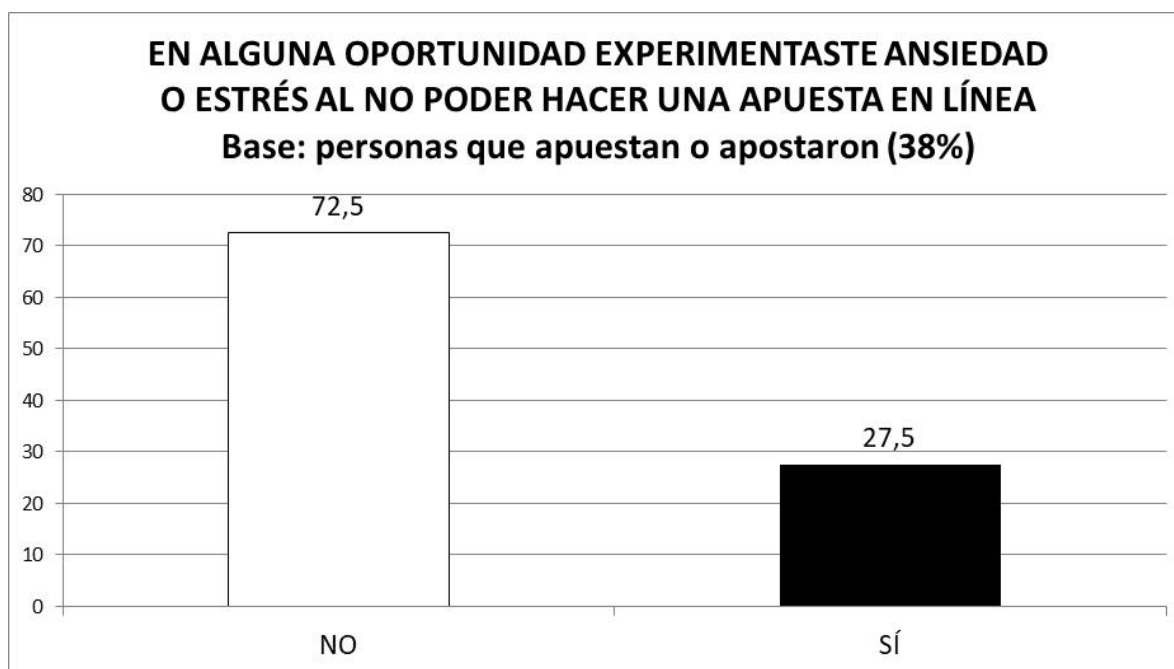


En el universo de personas que han apostado o apuestan actualmente (38%), el tiempo predominante dedicado a las apuestas es menos de una hora por día.

Un 13% de personas encuestadas manifiesta dedicar más de 4 horas por día donde se destacan residentes patagónicos, personas de otro género, mayores de 25 años, inactivos económicamente (no trabajan ni buscan trabajo).

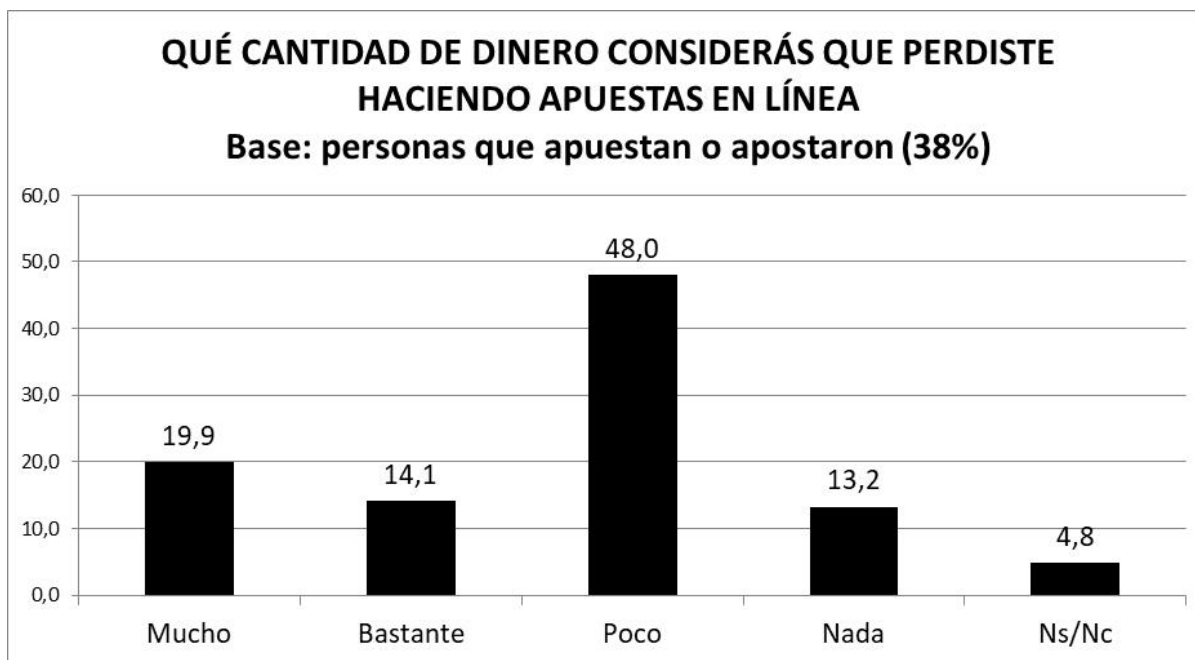


Tres de cada cuatro adolescentes y jóvenes cree que las apuestas en línea pueden convertirse en una adicción; esta opinión se destaca significativamente en residentes de las regiones NEA, Cuyo, pampeana y metropolitana así como en varones, jóvenes de 25 a 29 años, en personas inactivas económicamente y residentes en hogares pobres por ingresos.



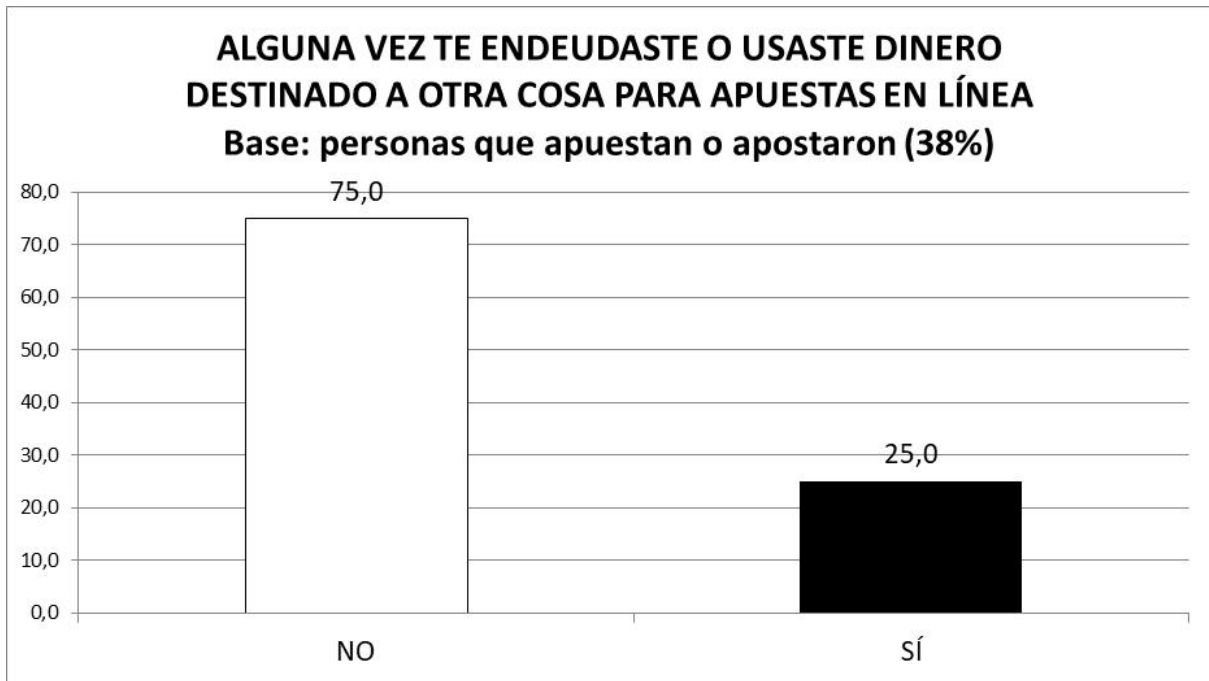
El 28% de las personas encuestadas manifiestas haber experimentado ansiedad o estrés al no haber podido hacer una apuesta y esta experiencia se destaca en residentes del NEA, en personas de otro género y en personas económicamente activas y ocupadas a la vez que destaca en estratos

socioeconómicos inferiores (pobres por ingresos y medios bajos). Al mismo tiempo, dicha experiencia aumenta a medida que crece el nivel educativo alcanzado por las personas entrevistadas y crece la edad de las personas.

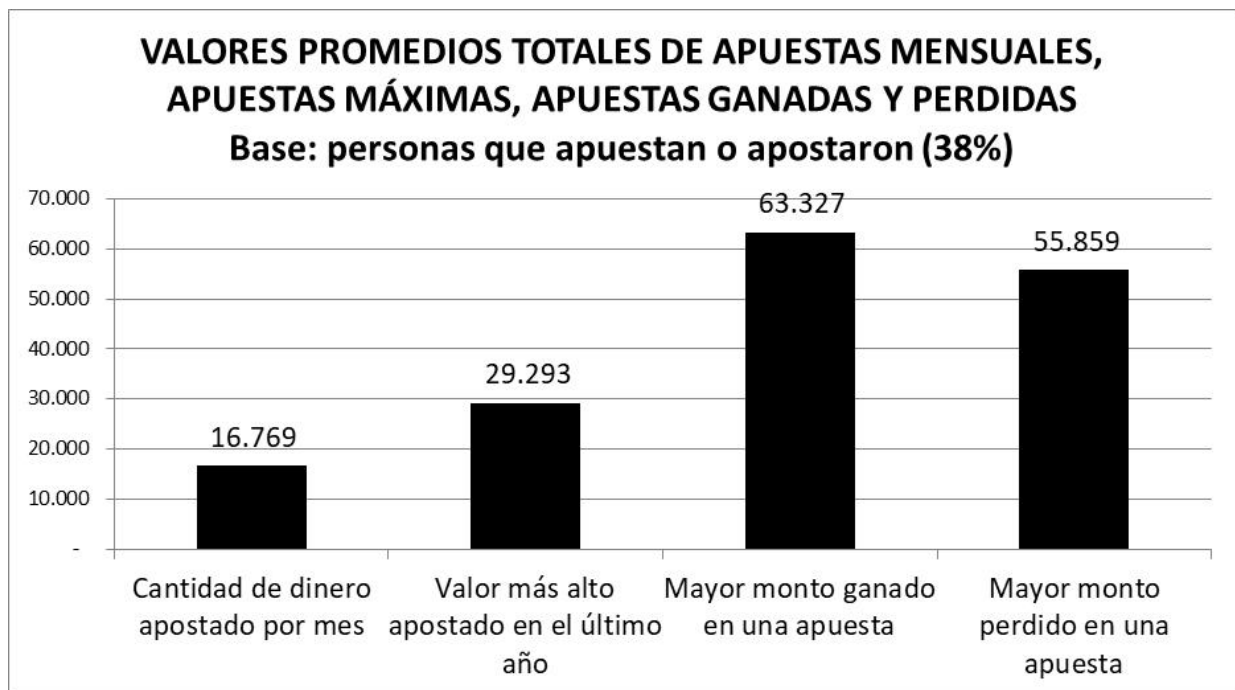


Respecto a la percepción de dinero perdido una mayoría del 61% considera dicha pérdida como baja (poco o nada). Federico Pavlovsky, médico psiquiatra especialista en consumos problemáticos, apunta al respecto que la forma virtual de jugar en estos sitios contribuye a la pérdida del dolor de pagar. El apostador no siente que está perdiendo dinero sino que solamente está jugando. Pagar físicamente duele porque uno hace tangible la pérdida y en el cerebro se activan las mismas zonas que registran el dolor físico.

En contraposición, sólo 1 de cada 3 considera que la pérdida es alta (mucho o bastante). Una observación más precisa entre quienes consideran que perdieron mucho (20%) permite detallar que se destacan residentes del NOA y Patagonia, personas de otro género, mayores de 25 años, inactivos económicamente y sin estar cursando estudios.



Uno de cada cuatro personas encuestadas manifiesta haberse endeudado en alguna oportunidad o utilizado dinero destinado a otras cosas para realizar apuestas. Este comportamiento destaca en residentes del NEA, personas de otro género, mayores de 25 años, personas que no están cursando estudios pero que aumentan a medida que crece el nivel educativo alcanzado así como entre personas ocupadas y residentes en el estrato medio bajo.



Los valores promedio del gráfico precedente ameritan ser desplegados con mayor especificidad por cuanto muestra diferencias significativas en relación a variables de máxima heterogeneidad. Tanto los montos apostados mensualmente, los máximos ganados o perdidos así como las máximas apuestas muestran distribuciones muy dispersas con mínimos y máximos muy distanciados como consecuencia de la

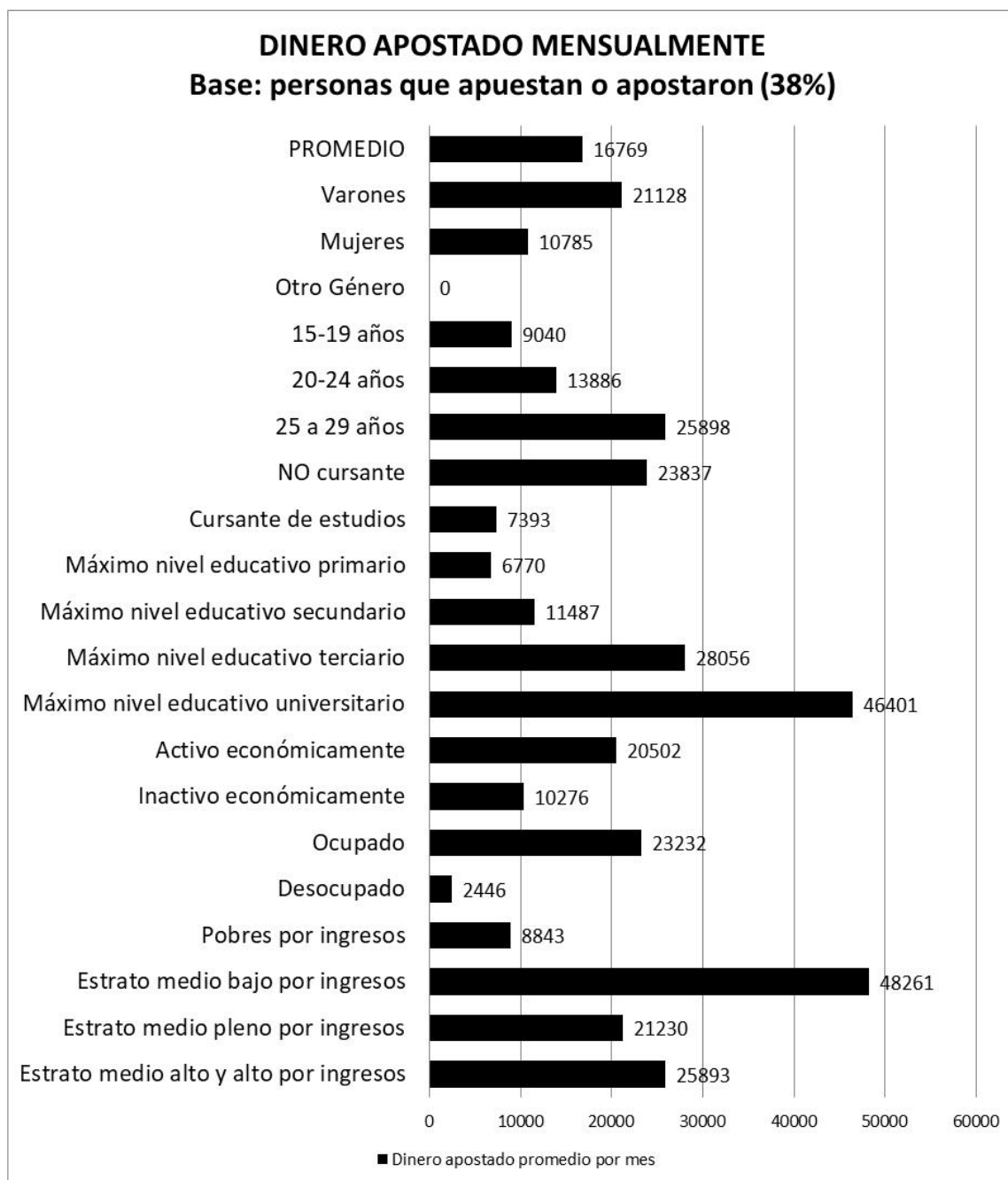
acción combinada de diferencias en variables sociodemográficas (ejemplo: la edad es una variable muy predictiva) y las posibilidades que habilitan las plataformas de apuestas (ejemplo: hay quienes apuestan 1 peso y hay quienes apuestan 500 mil pesos por apuesta). Como resultado de esa dispersión, los coeficientes de variación de estas variables son significativos y sugerimos complementar la lectura de las medias estadísticas con las restantes medidas de tendencia central que se informan en el anexo estadístico correspondiente.

A modo de ejemplo el siguiente cuadro muestra los depósitos mínimos solicitados por algunas casas de apuestas. Sin embargo, las apuestas pueden ser por montos inferiores a los depósitos; es decir, puedo depositar 100 pesos en la cuenta pero apostar 1 peso.

Casa de apuesta	Depósito mínimo
Bet365	100 \$ argentinos
1xbet	100 \$ argentinos
Betway	100 \$ argentinos
Codere	100 \$ argentinos
20bet	100 \$ argentinos
Betsson	500 \$ argentinos
22bet	500 \$ argentinos
Cloudbet	10 u\$s
Roobet	10 u\$s

Elaboración propia

Por otro lado, resulta un agujero negro conocer los montos solicitados (si es que existen) por los sitios ilegales de apuestas donde probablemente no hay mínimos de depósitos para el ingreso.



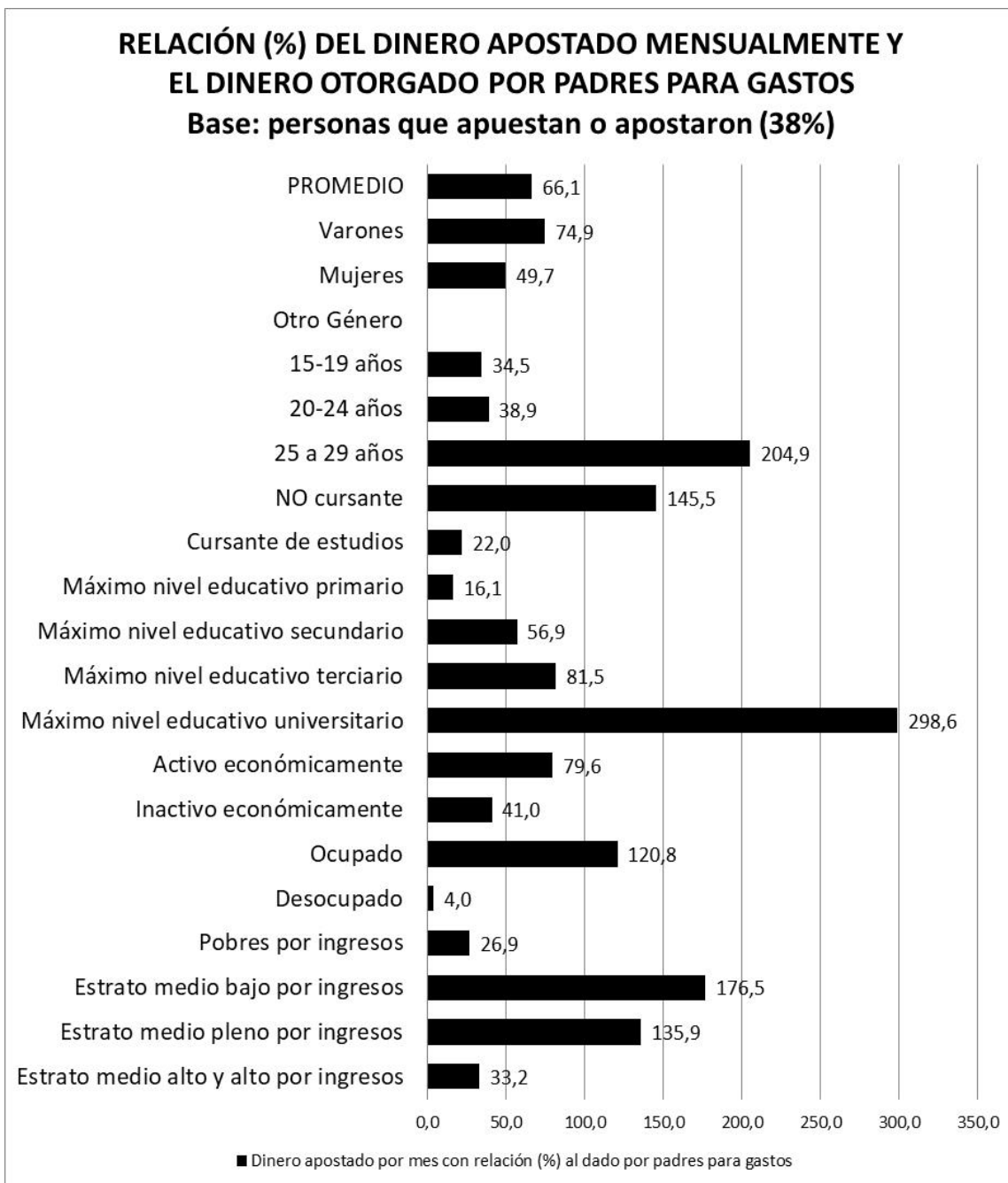
Las personas de otro género fueron excluidas de este gráfico por insuficiencia de casos

Como se observa en el cuadro precedente, los montos apostados mensualmente por varones son significativamente mayores en comparación con mujeres.

Los montos apostados aumentan significativamente a medida que crece la edad de las personas encuestadas dado que se relaciona indirectamente con la mayor tasa de actividad económica de los jóvenes en comparación con la tasa de actividad de adolescentes. En líneas generales, podemos decir que personas de menores edades apuestan dinero provisto por sus padres para la administración de gastos cotidianos mientras que las personas de mayores edades pueden utilizar recursos que surgen de sus

propios empleos. Esto se confirma a partir de observar la distancia existente entre lo apostado por personas integrantes de la PEA, en general; y los ocupados, en particular.

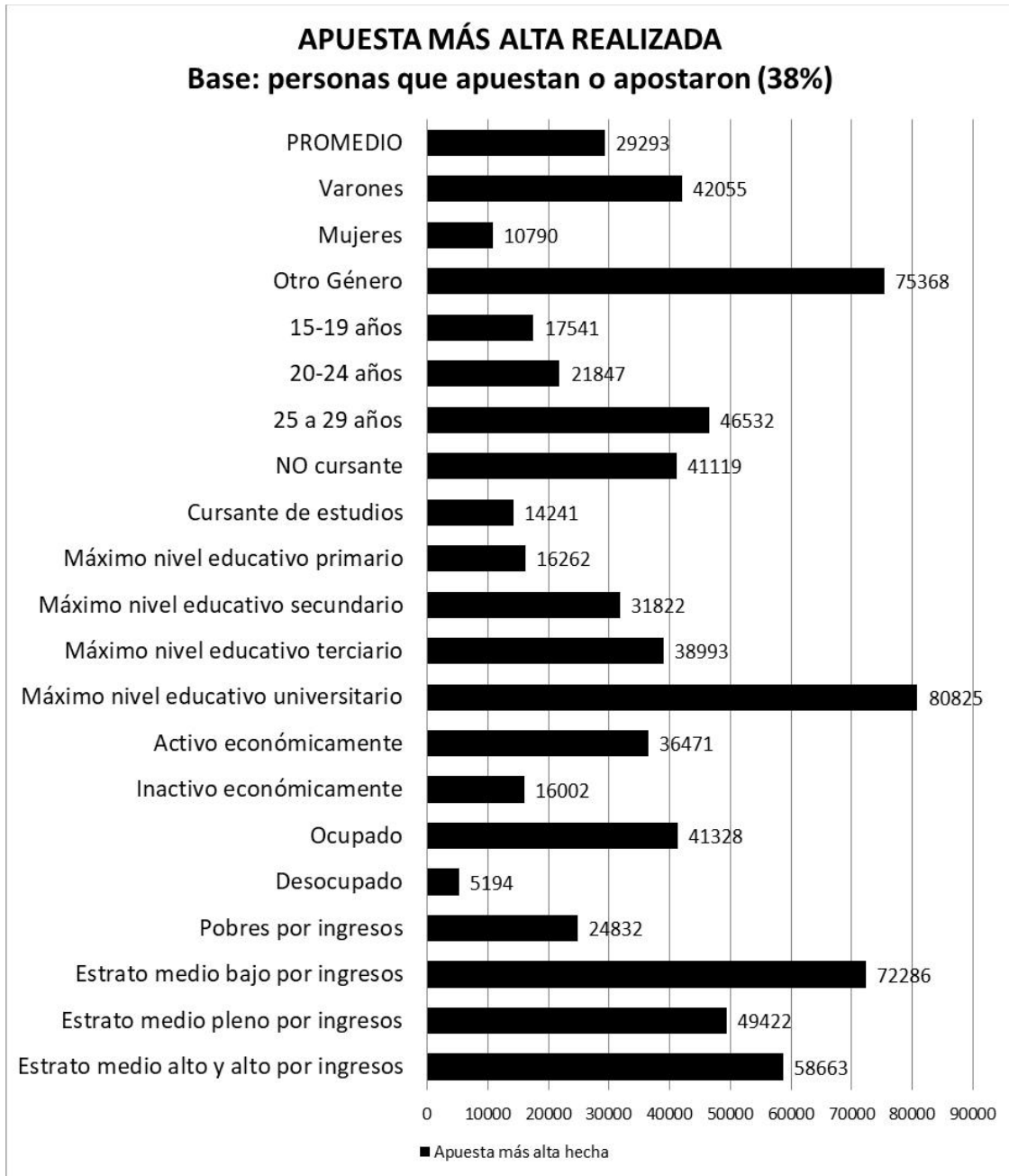
En este sentido, es interesante observar la relación existente entre el dinero apostado mensualmente y el dinero por mes otorgado por padres para los gastos cotidianos de adolescentes y jóvenes.



Las personas de otro género fueron excluidas de este gráfico por insuficiencia de casos

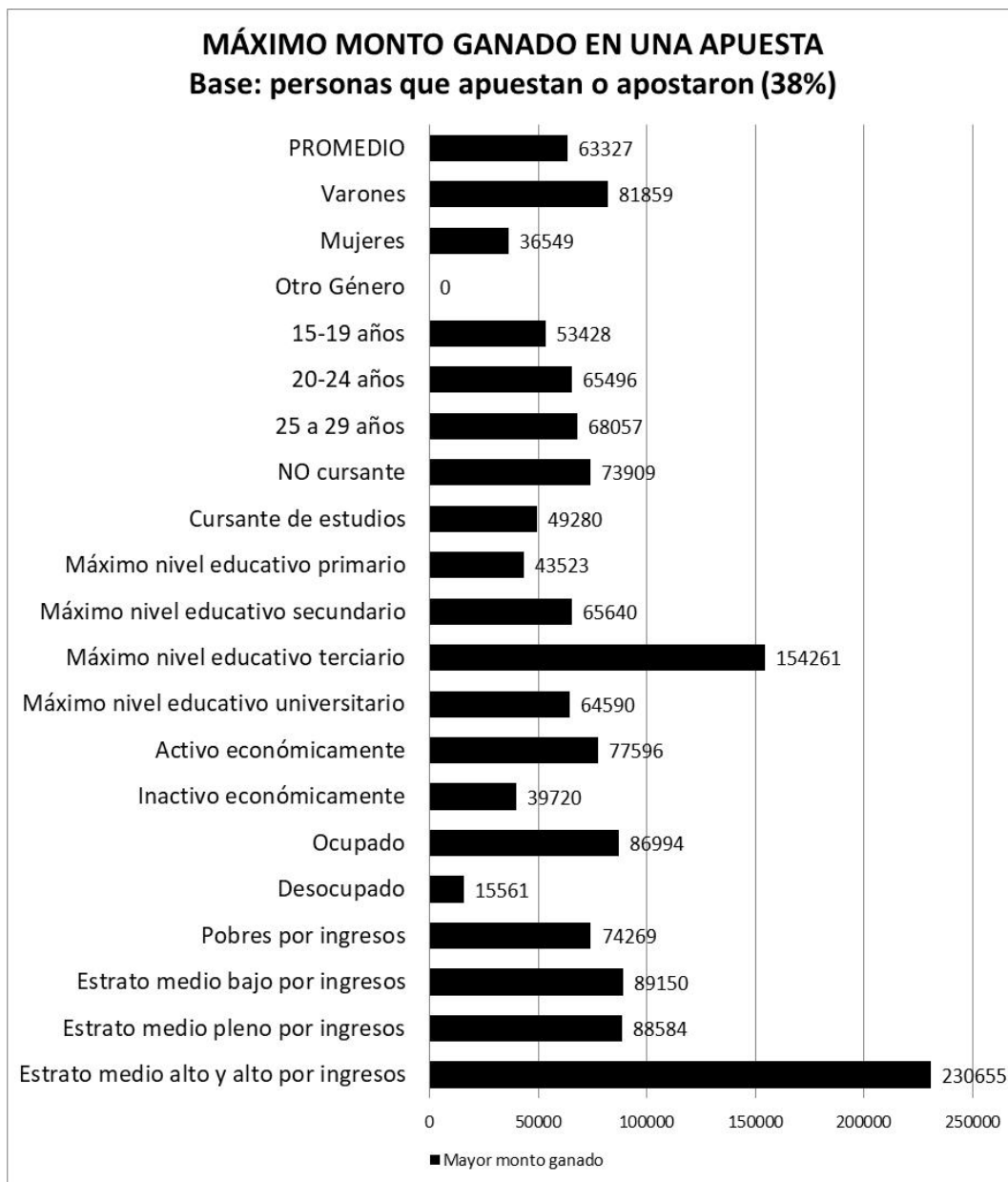
Como se observa, el porcentaje de dinero apostado en relación a lo dado por los padres aumenta a medida que crece la edad y crece el máximo nivel educativo de las personas y se observan diferencias significativas respecto a la condición de cursada, la condición de actividad (considérese que la PEA también aumenta con la edad y las personas mayores pueden disponer de recursos propios laborales), la condición de empleo y la pertenencia al estrato medio bajo y pleno. Particularmente, destaca

significativamente el monto apostado por las personas del estrato medio bajo por ingresos y sugiere la intención de compensar por la vía de las apuestas la insuficiencia de los ingresos percibidos laboralmente; tal es así que la tasa de actividad de este segmento se ubica por encima del promedio al mismo que la tasa de desocupación es la mitad del promedio.



En línea con lo observado en relación los montos apostados mensualmente, los varones muestran valores 4 veces mayores a las mujeres en relación al máximo apostado. Los varones apuestan con más incidencia, con más dinero regular y de manera más fuerte.

Como se observa, la forma de distribución de los máximos montos apostados adopta la misma forma que las apuestas mensuales.



Las personas de otro género fueron excluidas de este gráfico por insuficiencia de casos

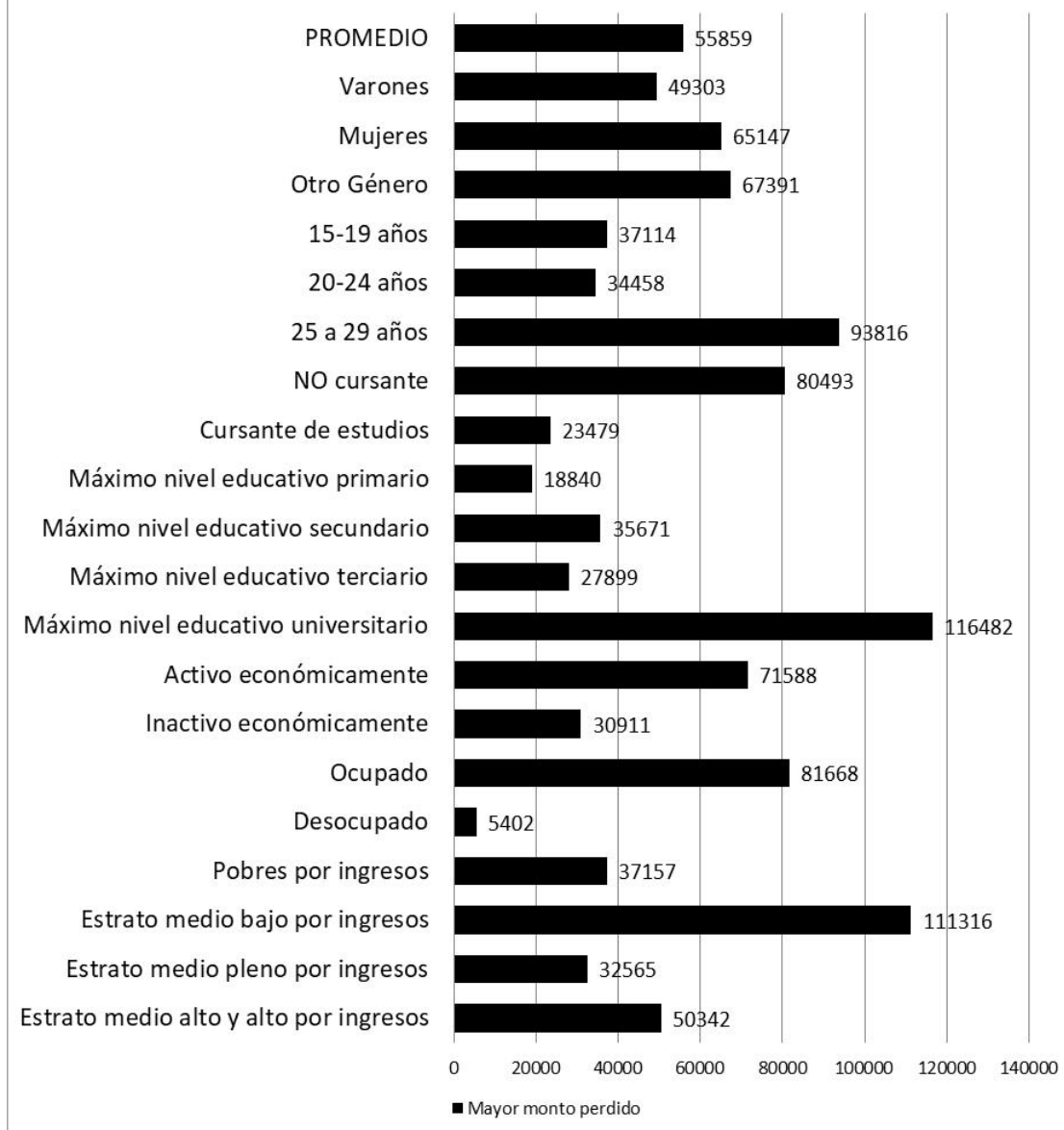
Los máximos montos ganados aumentan levemente a medida que crece la edad y destacan en varones, en personas no cursantes, de niveles educativos terciarios y residentes en el mayor estrato socioeconómico por ingresos.

En cambio, los máximos montos perdidos, tal como muestra el siguiente gráfico, destaca en mujeres, en jóvenes mayores de 25 años, niveles educativos universitarios y residentes del estrato medio bajo.

La actividad económica, el nivel de ocupación y la condición de no estar cursando actualmente en establecimientos educativos destacan simultáneamente en las ganancias y en las pérdidas.

MÁXIMO MONTO PERDIDO EN UNA APUESTA

Base: personas que apuestan o apostaron (38%)



El estrato socioeconómico medio bajo es el que más apuesta mensualmente, el que más agresivamente lo hace y el que más pierde.

Con relación al motivo principal por la que creen que ganan en las ocasiones en las que les ha tocado ganar (el 85% de los que apuestan actualmente o apostaron alguna vez manifiesta haber ganado al menos una vez en el último año), predomina el azar el con 58% de las respuestas donde se destacan las opiniones de residentes del NOA y Cuyo así como mujeres y personas de otro género; jóvenes de 20 a 24 años, actuales cursantes educativos y personas de niveles educativos primarios o secundarios.

En segundo lugar, se destacan quienes perciben haber ganado en función de sus conocimientos sobre la disciplina o equipo apostado (fundamentalmente en las apuestas deportivas) con el 21% de las respuestas donde se destacan residentes de la Patagonia, varones y mayores de 25 años

RAZÓN PRINCIPAL POR LA QUE CREÉS QUE GANASTE CUANDO TE TOCÓ GANAR UNA APUESTA EN LÍNEA.

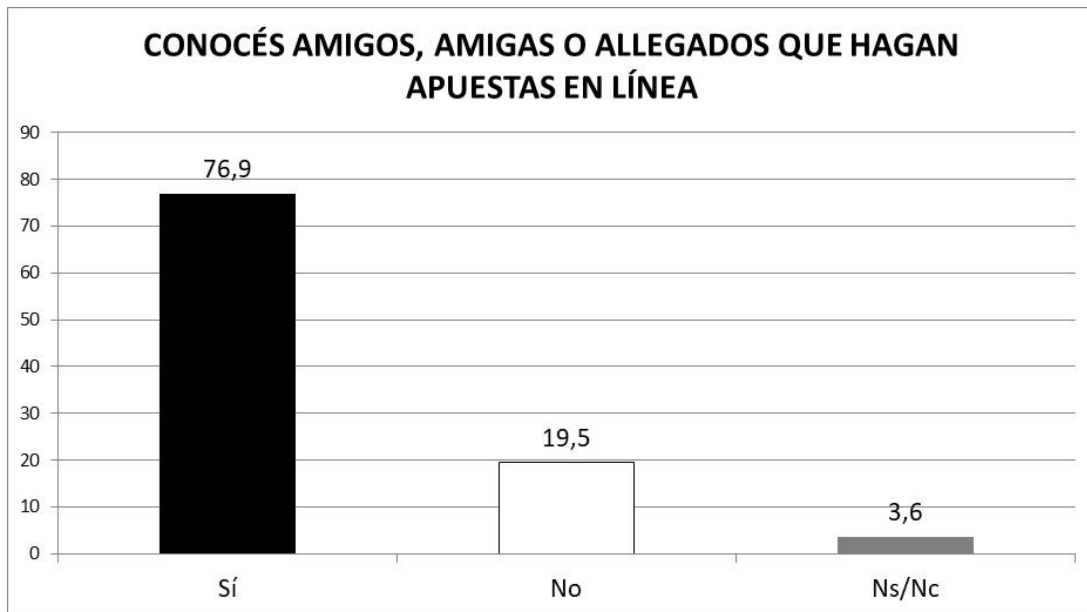
Base: personas que apuestan o apostaron (38%)



Más allá de la condición personal de apostadores, los adolescentes y jóvenes se mueven en un ambiente donde predomina el clima de apuestas por cuanto tres de cada cuatro conoce amigos, amigas o allegados que realizan apuestas en línea donde se destacan residentes del NEA y Patagonia, niveles educativos terciarios o superiores y que aumenta a medida que crece el estrato socioeconómico de las personas encuestadas.

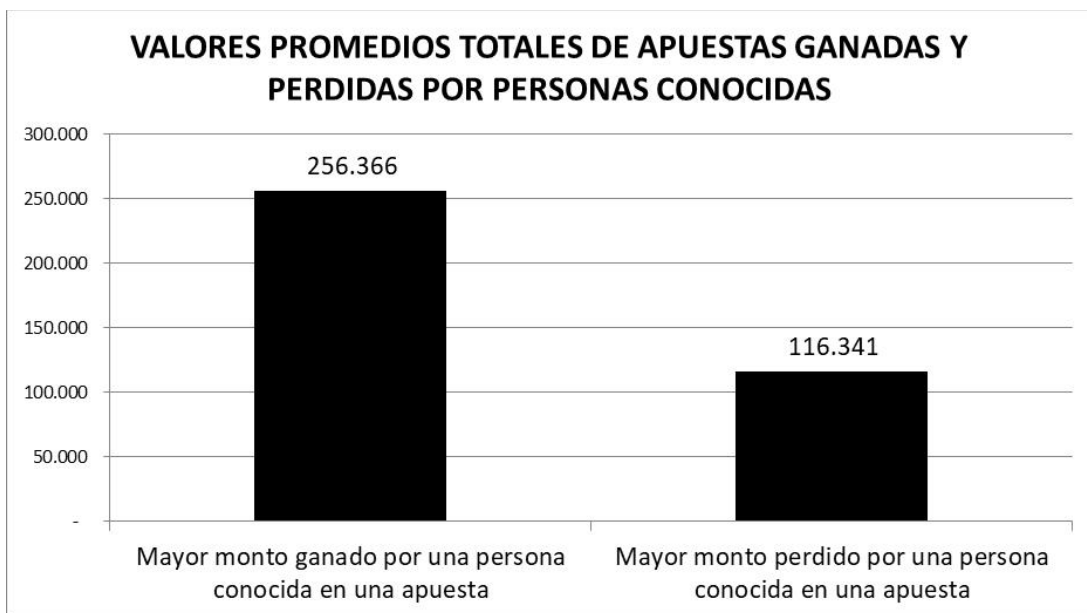
En este sentido, es pertinente considerar el extendido entorno de apuestas como un factor de riesgo para quienes aún no han apostado o para quienes, incluso apostando, pretenden dejar el hábito.

Entre los testimonios recibidos, se contaban algunos entre los que se destacaba el aislamiento de quienes no participaban del hábito, la sensación de "quedarse afuera del grupo" o "sentirse un boludo" por no apostar. El testimonio de Segundo de 17 años es ejemplificador: "Me he juntado con amigos que se la pasaron jugando como tres horas seguidas y como yo no juego y no quiero fue medio un bajón".



Por otro lado, resulta interesante observar lo que sucede con el conocimiento de personas que realizan apuestas en relación con los valores ganados y perdidos tan en su comparación con las propias apuestas como la relación entre lo ganado y lo perdido.

El siguiente gráfico muestra que el mayor monto ganado por un conocido es 120% superior que el mayor monto perdido por otro conocido.



Resulta cuanto menos llamativo por varios motivos: en primer lugar, si las proporciones fueran estas, seguramente los sitios de apuestas no existirían por su falta de rentabilidad; en segundo lugar, esa misma relación se reduce a apenas un 13% superior cuando se trata de las apuestas realizadas por la persona encuestada.

Siendo que el azar es el principal motivo de las ganancias identificado por las personas encuestadas y que el mismo se distribuye probabilísticamente de manera equitativa, las personas encuestadas subdeclarar sus ganancias o las personas conocidas sobredeclarar las mismas.

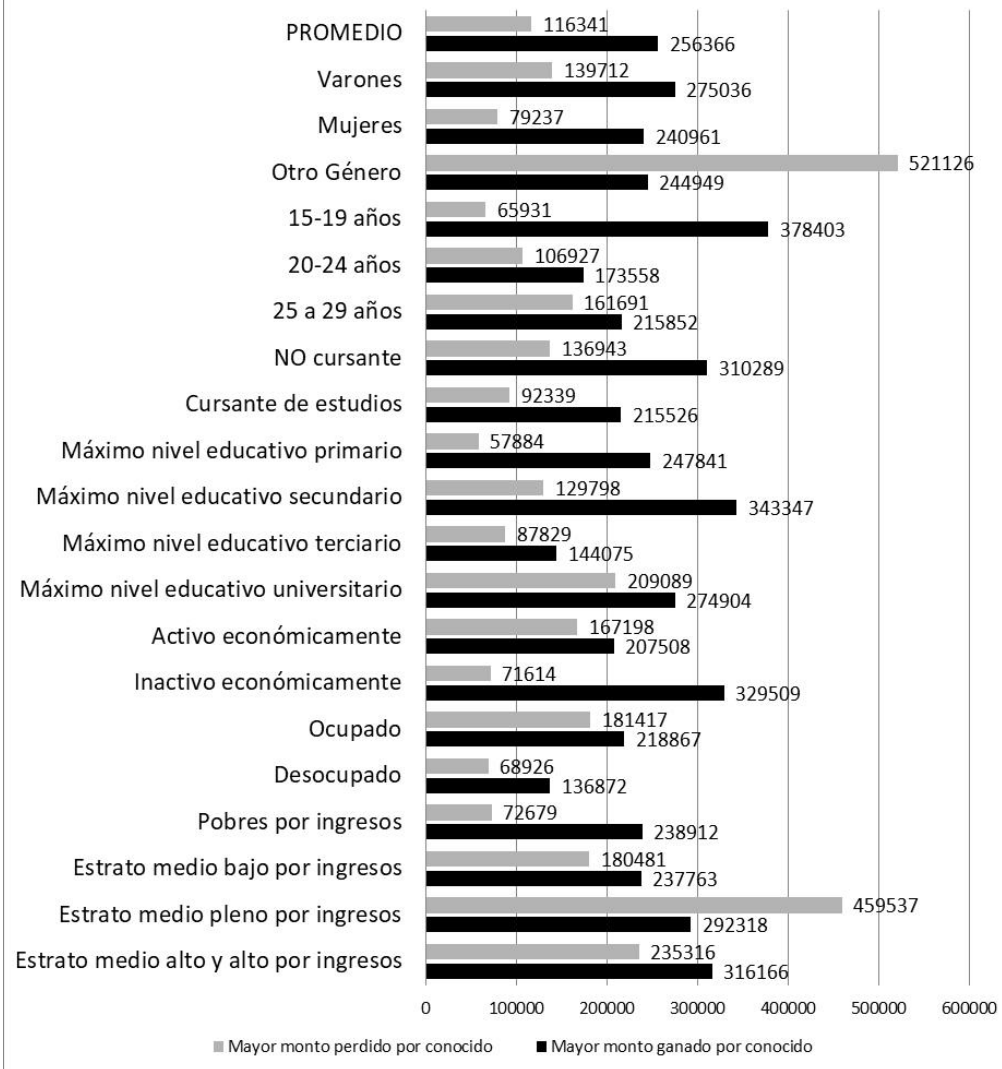
El testimonio de Agustín de 18 años nos da una pista de esta inconsistencia: "*Cuando los chicos pierden no lo cuenta por vergüenza y de ahí es que parece que ganan mucho; sólo se habla de lo que se gana*". El psicólogo Agustín Dellepiane, especialista en la problemática, refiere al sesgo de confirmación que lleva al apostador sólo a ver y contar las veces que gana, las cosas que logró con ese dinero; a la vez se registra un "falocentrismo" de ver quién ganó más.

Esta asimetría entre lo que la persona encuestada dice ganar en comparación con lo que otros le dicen haber ganado también opera como un factor de riesgo que invita a incorporarse a las apuestas o a mantenerse dentro de ellas al cotejar que la "*mayoría*" gana mucho más de lo que pierde.

Es interesante observar el tamaño de esas asimetrías. El monto máximo ganado por las personas entrevistadas es un promedio de \$63.327 pero las personas conocidas alcanzan un promedio de \$256.366; es decir, un 304% superior. Por el contrario, el monto máximo perdido por las personas encuestadas es un promedio de \$55.859 mientras que las personas conocidas alcanzan un promedio de \$116.641; es decir un 108% superior. En resumen, el balance de esa ecuación es una invitación a las apuestas porque si bien las personas conocidas pierden más que el propio apostador, cuando ganan lo hace de una manera significativamente mayor.

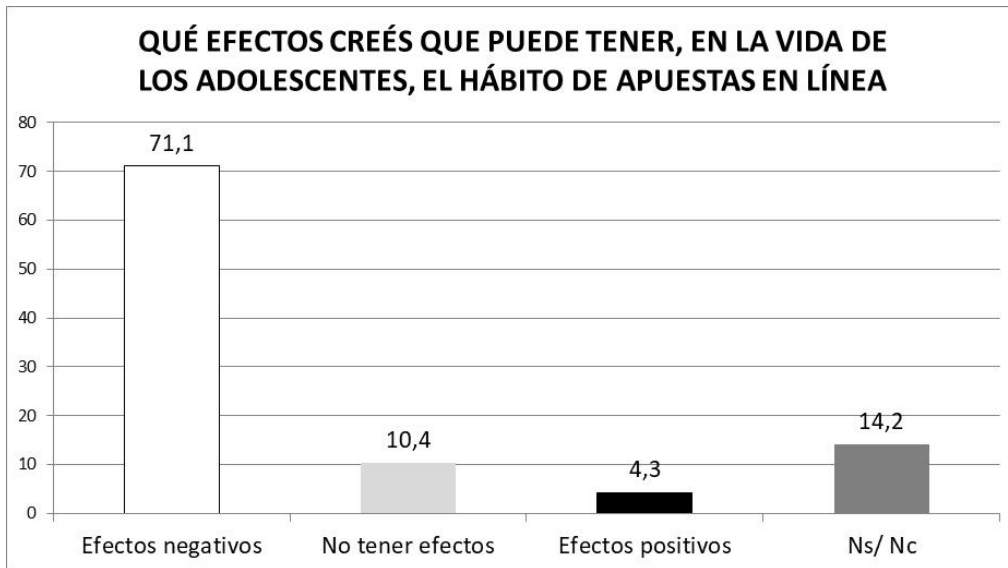
El siguiente gráfico permite observar las distancias entre los máximos ganados y perdidos por conocidos.

MÁXIMO MONTO GANADO Y PERDIDO EN APUESTAS DE PERSONAS CONOCIDAS



Existe un consenso mayoritario respecto a los efectos negativos (71%) que el hábito de apuestas en línea puede tener sobre la vida de adolescentes y jóvenes.

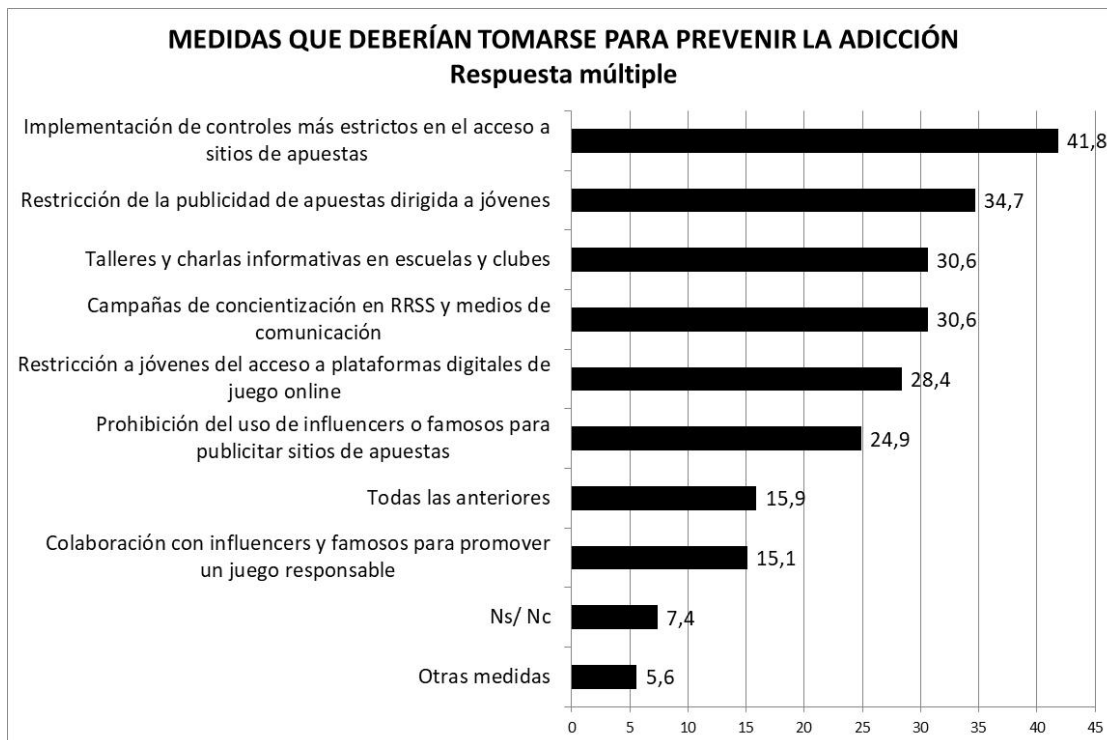
En contraposición, sólo el 4% considera que puede tener efectos positivos donde destacan las opiniones de personas de otro género (31%) y residentes del NOA (13%).



En ese marco, el 72% de las personas encuestadas considera que las apuestas en línea son una problemática en la juventud opinión que aumenta a medida que crece la edad de personas entrevistadas y destaca en residentes de NEA y Cuyo y universitarios.



El siguiente gráfico muestra las medidas que deberían tomarse para prevenir la adicción a las apuestas en línea.



El 42% sugiere implementación de controles más estrictos en el acceso: destacan residentes de NEA, Cuyo y Patagonia y personas con empleo. En palabras de Javier de 18 años: *"Entrar a apostar es súper fácil; no te das cuenta de que son tres clics y se te fue una fortuna"* o en el testimonio de Matías de 28 años: *"La facilidad para acceder a estas plataformas, la propaganda indiscriminada y la falta de responsabilidad de estas empresas me parecen nefastos"*.

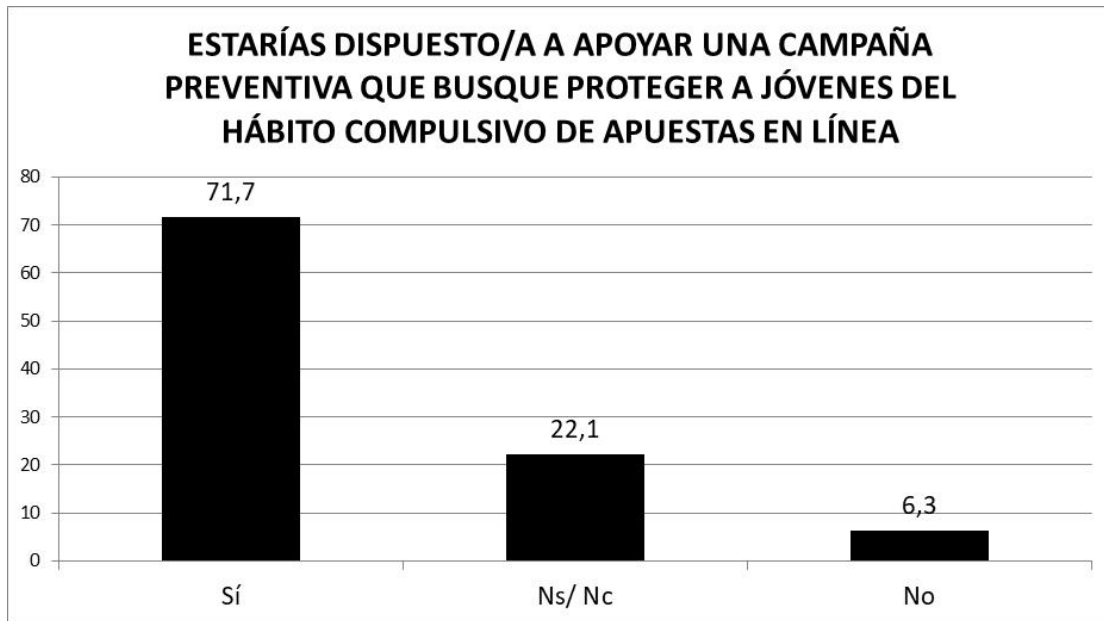
El 35% sugiere restricción de la publicidad de apuestas dirigida a jóvenes: destacan residentes de NEA, personas activas económicamente y del estrato socioeconómico medio alto y alto. En palabras de Mara de 20 años: *"Sigo muchos influencers que promocionan casinos online en historias de instagram, muestran cómo ellos juegan y te comparten sus links con beneficios para jugar"*; o en palabras de Carla de 20 años: *"Muchos influencers los publicitan; debería haber más restricciones respecto a este tema"*.

El 31% sugiere la realización de talleres y charlas informativas en escuelas y clubes: destacan universitarios. En palabras de Serafina de 15 años: *"Un amigo me contó que apostaba porque quería ayudar a su familia; fue shockeante, me gustaría que se hagan charlas sobre esto en las escuelas y nos enseñen cómo hablar con alguien en esta situación"*.

Otro 31% sugiere campañas de concientización en redes sociales y medios de comunicación: destacan residentes de NOA y Patagonia y residentes en hogares pobres por ingresos.

Un 28% la completa restricción del acceso a plataformas digitales de apuestas en línea: destacan residentes de NEA, mayores de 25 años y desocupados. El testimonio de Brian de 17 años es significativo para dimensionar el porqué algunos piden la restricción completa: *"Llegué a apostar un millón de pesos y perdí todo"*.

Un 25% la prohibición del uso de influencers o famosos para la publicidad de sitios de apuestas: destacan residentes de Cuyo, niveles educativos terciarios y residentes del estrato socioeconómico medio bajo. En palabras de Araceli de 17 años: "Me parece pésimo que figuras reconocidas promocionen tanto la actividad; por ejemplo, no entiendo cómo una plataforma de apuestas puede ser sponsor de la selección"



Finalmente, el 72% de las personas entrevistadas manifiesta disposición para apoyar una campaña preventiva que busque proteger a adolescentes y jóvenes del hábito compulsivo de apuestas en línea siendo una predisposición que aumenta a medida que crece la edad, se destaca en personas de otro género; justamente los segmentos que a lo largo del estudio se han mostrado más afectados por este consumo problemático.

REFLEXIONES FINALES

La investigación federal sobre apuestas en línea de adolescentes y jóvenes revela una realidad inquietante. Este fenómeno, lejos de ser una simple actividad recreativa y aislada, está afectando de forma alarmante la salud mental, las relaciones familiares y el bienestar económico de nuestra juventud.

El acceso cada vez más fácil a plataformas de apuestas, junto con la falta de regulaciones adecuadas y la publicidad agresiva, ha puesto en riesgo a jóvenes. Muchos de ellos caen en la trampa de las promesas de dinero fácil, sin comprender el peligro que conlleva.

La especialista en Bienestar Digital, Lic. Lucía Fainboim remarca que adolescentes están cada vez más expuestos a las apuestas *online* debido al uso masivo del celular, que puede convertirse en "un casino en sus manos". Esta situación refuerza la importancia de educar a jóvenes y a sus familias sobre el uso responsable de la tecnología, promoviendo un bienestar digital que les permita mantener una relación equilibrada con sus dispositivos.

Es fundamental reconocer el rol clave que ha jugado la escuela y, en particular, el personal docente. Una vez más, han sido ellos quienes se han convertido en caja de resonancia de los problemas sociales. Además de los desafíos que enfrentan en la educación, docentes deben lidiar con problemáticas emergentes como las apuestas *online*. Esta investigación es también un reflejo de ese esfuerzo, y esperamos que sirva como una herramienta útil para que puedan abordarlo en las aulas.

Frente a este escenario, es urgente la adopción de medidas. Las voces de jóvenes y los testimonios de profesionales que los asisten son claros: necesitamos más educación, regulación y acompañamiento. Las familias y las escuelas tienen un papel activo en la prevención, pero el Estado es quien debe proporcionar las herramientas necesarias para hacer frente a este problema.

El proyecto **Apostar No es un Juego** es el primer paso en una respuesta colectiva. Hemos expuesto la magnitud del fenómeno con datos concretos, y esto nos obliga a redoblar esfuerzos para proteger a las futuras generaciones. El compromiso más importante que podemos asumir es por el bienestar de nuestros jóvenes

Este fenómeno no es aislado; forma parte de un ecosistema digital más amplio que afecta el día a día de adolescentes y jóvenes. Miles de ellos participaron en esta investigación, proporcionando datos valiosos que nos permiten entender mejor la situación. Esto abre un debate urgente sobre cómo, desde los distintos niveles del Estado, podemos crear políticas públicas que realmente marquen la diferencia.

Para abordar esta problemática, necesitamos un compromiso profundo. No basta con expresar preocupación. Quienes trabajamos en política debemos formarnos, investigar y, sobre todo, escuchar a la juventud. Este proyecto muestra que las soluciones se construyen a partir de datos, de la escucha activa y con la convicción de que nuestra acción política debe estar al servicio de la ciudadanía.

A lo largo de este proceso, hemos trabajado desde la base, uniendo a docentes, estudiantes, educadores, especialistas y clubes deportivos, con un objetivo claro: concientizar y prevenir los efectos nocivos de las apuestas *online* en niñas, niños y jóvenes.

Desde el Honorable Concejo Deliberante de Chivilcoy, logramos la sanción unánime de una ordenanza de nuestra autoría, cuyo propósito fue la creación de una campaña de concientización que involucra a toda la comunidad. En la misma, se enfatiza la necesidad de coordinar esfuerzos entre instituciones educativas,

clubes de fútbol y asociaciones civiles, para abordar este tema con responsabilidad y compromiso colectivo.

Este fue el primer paso que dio impulso a la campaña **Apostar No es un Juego**, una iniciativa pionera que comenzó en los partidos amateur de la Liga Chivilcoyana de Fútbol. Durante las instancias finales, disputadas entre los clubes Colón, Independiente, Once Tigres y Social Moquehuá, los equipos posaron antes de cada encuentro con una bandera que mostraba el lema de nuestra campaña; luego también se replicó en clubes de la Provincia de Salta, por ejemplo.

Este fue un gesto simple que marcó el inicio de un movimiento que no sólo involucró a los equipos de fútbol, sino también a la comunidad en su conjunto. A la vez, en Chivilcoy resultó un gesto poderoso porque algunos de estos clubes llevaban antes en sus remeras publicidades del Bingo.

Chivilcoy se convirtió en la primera ciudad de Argentina en donde los clubes deportivos adoptaron este mensaje preventivo. Miles de jóvenes, familias y fanáticos de deportes como el fútbol y el básquet, incluyendo al prestigioso Club Racing de Chivilcoy que participa de la Liga Argentina de Básquetbol, comenzaron a ser parte de esta iniciativa. La campaña creció de manera orgánica, fortaleciendo el mensaje de prevención y visibilizando los peligros de las apuestas *online*, especialmente entre los sectores más jóvenes de la población.

Además, decidimos involucrar directamente a estudiantes, quienes son los principales destinatarios de este esfuerzo. Por ello, nos reunimos con representantes de la Unión de Estudiantes Secundarios de Chivilcoy para consultarles sobre la posibilidad de realizar charlas de concientización en sus escuelas. La respuesta fue clara y sincera: "son adultos diciéndonos lo que tenemos que hacer, y además las charlas masivas a veces no sirven". Lejos de desalentarnos, esto nos impulsó a repensar nuestras estrategias y a buscar formas más efectivas y genuinas de transmitir el mensaje a los estudiantes, sin recurrir a los tradicionales enfoques adultos que suelen generar rechazo.

Contactamos al Licenciado Diego Manusovich, cofundador y propietario de FORO 21, una productora de contenidos reconocida a nivel nacional, con más de 20 años de experiencia en la industria educativa y pedagógica. Manusovich, sin ningún interés comercial, nos presentó una propuesta innovadora llamada "Espejar el despojo", diseñada específicamente para conectar con los jóvenes de manera directa y empática. En este formato, un joven actor, caracterizado como piloto de carreras, irrumpe en los recreos escolares sin previo aviso. Con la complicidad de directivos y docentes, y armado solamente con un rotafolio, comienza a narrar la historia de Juanito, un joven que al principio lo tiene todo: triunfa en las carreras de autos, le va bien en la escuela, y cuenta con el apoyo de una familia unida. Sin embargo, cuando un amigo lo introduce en el mundo de las apuestas *online*, su vida da un giro inesperado y todo lo que había conseguido empieza a desmoronarse. Su carrera se trunca, su rendimiento escolar se deteriora, y los lazos con su familia se debilitan, hasta que todo se convierte en un triste recuerdo.

Mientras realizamos estas acciones, comprendimos la necesidad de profundizar nuestro entendimiento sobre la realidad de miles de jóvenes en Argentina respecto al consumo de apuestas *online*. Por ello, decidimos ampliar nuestra campaña y la convertimos en un estudio a nivel nacional, invitando a municipios, organizaciones y provincias a sumarse a través de una encuesta de alcance federal. Esta encuesta no solo busca recabar datos esenciales sobre el impacto de las apuestas *online* en los jóvenes, sino también generar conciencia a nivel nacional y crear políticas preventivas más efectivas.

Como parte de la expansión de nuestra campaña, también hemos llevado a cabo charlas sobre el proyecto **Apostar No es un Juego** y la importancia de la prevención de apuestas en jóvenes en diversas ciudades de la provincia de Buenos Aires como Marcos Paz, Ituzaingo, 9 de Julio, General Rodríguez, Chivilcoy, San Andrés de Giles, Tandil y Chacabuco; así como también en localidades de las provincias de Santa fe y Salta: Rosario, Rosario de la Frontera, El Tala, La candelaria, Potrero, El Jardín, Metán, Rio piedras, El Galpón, General Güemes, El Bordo, Campo Santo, Betania, Tartagal, Salvador Maza, Ballivián, Rivadavia banda sur, General Mosconi, Nazareno, Embarcación, Orán, Pichanal, Colonia Santa Rosa, Hipólito Yrigoyen, Los toldos, Iruya, Isla de caña, San Carlos, Cafayate, Molinos, Seclantas, Cachi, Payogasta, Guachipas, La caldera, Vaqueros, Chicoana, Moldes, Rosario de Lerma, El Carril, Salta Capital, Las Lajitas, Luis Burela, Pizarro, Apolinario Saravia, Quebrachal.

Así fue que hemos compartido este mensaje con estudiantes, docentes y familias, fortaleciendo el compromiso de cada comunidad para enfrentar juntos los riesgos que las apuestas *online* representan para las nuevas generaciones.

Para el cambio de comportamientos, además de las acciones de concientización y educación, se requieren políticas públicas y medidas legislativas.

En la Honorable Cámara de Diputados de la Nación se han presentado 27 proyectos de ley que buscan generar un marco preventivo respecto a la ludopatía en jóvenes. La mayor legislación sugiere la regulación en el área tecnológica/digital, cuyo crecimiento vertiginoso posibilitó la proliferación de multiplicidad de páginas que ofrecen juegos en línea, muchos de los cuales permiten realizar apuestas.

Este entorno digital, nuevo y carente de una regulación posibilita que con frecuencia los usuarios o jugadores estén expuestos a los peligros de sitios que no están habilitados para tal fin, siendo un semillero propicio para la comisión de delitos de tipo informáticos, como estafas virtuales y el robo de datos personales; incluso delitos contra la integridad de las personas de menores edades.

Todos los bloques políticos se manifestaron de forma transversal en la necesidad de dar respuesta a este flagelo. De forma general, los distintos proyectos de ley presentados por la mayoría de los partidos políticos (Unión por la Patria, Innovación Federal, Pro, UCR, Encuentro Federal, Por Santa Cruz y la Coalición Cívica), están destinados a sensibilizar y concientizar a la población acerca de los riesgos que implica el consumo problemático de los videojuegos y apuestas en línea, algunos van desde la capacitación docente obligatoria, permanente, actualizada y continua en ludopatía, y de la misma manera, para con los trabajadores de loterías, bingos y casinos; hasta la prohibición parcial o total de la publicidad para operadores/licenciarios de la explotación de apuestas y/o videojuegos en línea en cualquier horario y soporte y para personalidades deportivas y periodísticas. Algunos diputados y diputadas sostienen que la publicidad debe ser dirigida a personas mayores de dieciocho años y que la misma no se realice con personas menores de edad.

Desde nuestra posición junto a otros legisladores planteamos que la mejor opción es la prohibición total de la publicidad y/o promoción por cualquier medio, a fin de que surta efectos reales y efectivos. Otra alternativa se da con la propuesta de modificación del artículo 70 de la Ley 26.522 "Servicios de Comunicación Audiovisual", agregando que se prohíbe toda publicidad, promoción, anuncios, difusión, incentivo o acciones de fidelización destinadas a los niños, niñas y adolescentes menores de 18 años, ya sea de forma directa o indirecta mediante la utilización de figuras infantiles, animaciones, deportistas y/o

personalidades influyentes para referenciar y/o asociar prácticas y actividades relacionadas con los juegos de azar y apuestas *online* que insten o estimulen ludopatía digital.

Dentro de las sugerencias vertidas en los proyectos de ley, se encuentra la de establecer la posibilidad de que el usuario ingrese dinero a cuentas creadas en sitios de juego en línea únicamente desde tarjetas de débito bancarias de titularidad del mismo, excepto tarjetas de débito vinculadas a cuentas abiertas a solicitud de la ANSES para la acreditación de prestaciones sociales, siendo insoslayable y a responsabilidad de los operadores/licenciatarios de la explotación de juegos y apuestas en línea el deber de poseer en sus sitios web, mecanismos, herramientas o filtros que garanticen en forma fehaciente la imposibilidad de acceso de menores. A tal efecto, la instrucción de Sistemas de Identidad Digital (SID) conectados con la base de datos del Registro Nacional de las Personas (RENAPER) para validar la identidad a distancia mediante el reconocimiento facial. En la misma línea, se promueve establecer mecanismos de Autoexclusión con la creación de un Registro Nacional de Autoexclusión Voluntaria, en respeto al Derecho a la Desconexión.

Otras de las prohibiciones planteadas es la de entrega de bonos o créditos para usuarios que ingresen a las plataformas; la instalación de cajeros automáticos o cualquier otro medio expendedor de dinero en las salas de juego del azar en todo el territorio nacional, extendiéndose dentro de un radio de dos cuadras de los establecimientos comprendidos.

En el otro extremo, no menos importante, está en la prohibición de integrar la Comisión Directiva en las asociaciones civiles deportivas a integrantes de operadores/licenciatarios de la explotación de videojuegos y/o apuestas en línea, que va de la mano a la prohibición generalizada por la cual bregamos. No es un dato menor que las principales casas de apuestas en línea instaladas en Argentina están patrocinando a las grandes instituciones deportivas argentinas. El fútbol es el deporte de mayor injerencia en nuestra sociedad y resulta pernicioso que las publicidades de apuestas se estampen en las camisetas de las instituciones más importantes del país y del mundo, teniendo en cuenta el alcance que ello tiene.

En lo que concierne a las sanciones por incumplimiento, se establece un abanico muy amplio, que va desde las multas, suspensión o quita de licencia, donde el producido de las mismas sea destinado al financiamiento de la campaña de prevención y concientización y a lo conducente al cumplimiento de distintos programas tendientes a mitigar el impacto nocivo de la ludopatía.

Otros proyectos, proponen la modificación del Artículo 301° bis del Código Penal imponiendo el agravamiento de las penas cuando el juego ilegal permita la participación de menores. A tales efectos, se busca modificar la redacción del artículo 301° bis del Código Penal, que se ocupa de regular las penas para aquellos que explotan o gestionan juegos de azar sin la debida autorización y funcionan como "intermediarios". La tipificación penal se asienta para todo aquel que "explotare, administrare, operare o de cualquier manera organizare, por sí o a través de terceros, cualquier modalidad o sistema de captación de juegos de azar por medios digitales, sin contar con la autorización pertinente emanada de la autoridad jurisdiccional competente". Dicho agravamiento se afinca cuando el juego admita la participación de menores de edad.

En menor escala, algunos proyectos refieren a la necesidad de un abordaje multisectorial e interdisciplinario, conllevando la modificación de leyes como la 26.061 - de protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes -; 26877 – Creación y Funcionamiento de Los Centros de

Estudiantes - y 26.934 – Plan Integral Para el Abordaje de los Consumos Problemáticos – fundado en un abordaje de manera íntegra e interdisciplinaria de la adicción de niñas, niños y adolescentes en juegos de azar. Existe una proposición que refiere a la posibilidad de encuadrar al acto de un menor de edad que realiza una apuesta en un juego de azar, como nulo de nulidad absoluta.

Además se cuentan aquellos proyectos que plantean la incorporación en la currícula escolar de contenidos mínimos que propicien prevención y detección de problemáticas de salud mental y consumos problemáticos, así como también herramientas de educación emocional y en educación financiera en niños, niñas y adolescentes, diseñando contenidos acordes al nivel educativo, comenzando desde el nivel inicial.

Proyecto de Ley presentado en la Honorable Cámara de Diputados de la Nación. Diputada Nacional Constanza María Alonso

Desde el bloque de diputados y diputadas de Unión Por la Patria trabajamos en la unificación de los proyectos presentados desde nuestra bancada, con el fin de lograr con los demás bloques políticos un texto único que nos permita obtener un dictamen de mayoría y aprobarlo en el recinto cuanto antes. El resultado del mismo, abarca la inclusión de todas los mecanismos e instrucciones mencionados anteriormente: restricciones de acceso y medios de pago dentro de las plataformas, con la obligatoriedad de la validación biométrica en el acceso de cada usuario; el derecho de desconexión, donde se insta a los operadores licenciatarios el deber de emitir señales de “tiempo invertido” en su plataforma donde ningún usuario podrá permanecer en un sitio de videojuegos y apuestas en línea por más de quince (15) minutos.

Asimismo, se encomienda al Banco Central de la República Argentina a adoptar las medidas pertinentes a los efectos de impedir los medios de pago asociados a cuentas en las que se depositen los pagos correspondientes a planes y programas sociales implementados por el Estado en sus distintas jurisdicciones, así como también adopte las medidas pertinentes con los Prestadores de Servicios de Pago y las entidades financieras que ofrecen el servicio de billetera digital, inscriptas en el Registro de Billeteras Digitales Interoperables, a los efectos de impedir su utilización para la realización de transacciones destinadas a juegos de apuestas en línea. Respecto al Impuesto Específico sobre la Realización de Apuestas se propone aumentar el porcentaje sobre la base imponible respectiva sobre el valor de la apuesta. La ley 27.346 establece el 0,75% y el decreto 179/2017 lo elevó al 0,95%. Se brega aumentar dichos porcentajes al 10% sobre el valor neto de los depósitos que realice el apostador en su cuenta de juego. Dicho porcentaje se incrementaría para el caso de apuestas en que intervenga, de manera directa o indirecta, un sujeto del exterior hasta en un 30%.

Asimismo se deja estipulado su afectación, donde una parte de lo recaudado iría destinado a la coparticipación federal entre la Nación y las Provincias; otra parte al financiamiento de las campañas de prevención, y el remanente a empresas estratégicas del estado. Respecto a las sanciones, al haber una gran cantidad de alternativas, es un eje que queda abierto para determinar la mejor opción.

Entendemos que deben ser sanciones categóricas, desde la quita y suspensión de la licencia aunada a la imposición de multas pecuniarias elevadas – que guarden lógica a los montos millonarios que manejan los operadores/licenciatarios -. Finalmente, sostenemos que es necesario el aumento de la pena en el art. 301

bis del Código Penal, para aquellos que explotan o gestionan juegos de azar sin la debida autorización y funcionan como “intermediarios”, agravándose aún más en los casos que se admita la participación de menores de edad.

Particularmente, sostenemos una mirada rígida pero a la vez creativos en la herramienta legal que realizáramos, ya que no sólo debemos generar un cuerpo legal que impida el acceso de personas menores a sitios de apuestas *online*, sino también debemos disminuir la exposición de la población, en particular de niños, niñas y adolescentes, a factores ambientales que favorecen el desarrollo de la ludopatía, afectando la salud de nuestros jóvenes. Por otro lado, es necesario sensibilizar a la sociedad sobre los riesgos de la adicción a los juegos de azar y prevenir las consecuencias negativas de carácter sanitario, social y económicas, derivadas de la proliferación de los juegos de azar y en línea; estableciendo estándares mínimos destinados a limitar la oferta de juegos de azar, por cualquier vía, en el territorio nacional.

Ello sumado a que la Argentina no tiene una ley nacional sobre juegos en línea y que eso trae aparejado, entre otras consecuencias, que los sitios ilegales no están sometidos a ningún control estatal haciendo publicidad por redes sociales donde incentivan a los adolescentes y jóvenes para que apuesten su dinero. Otros países, en cambio, han realizado un recorrido en este sentido: Francia (2010), España (2011), Colombia (2015, primer país en Latinoamérica), Uruguay (2017), entre otros. Entendemos que no pueden darse respuestas estériles, parciales o segmentadas, que servirían para mitigar de forma inacabada e ineficiente la problemática creciente y generalizada descripta.

En la Honorable Cámara de Diputados de la Nación se han desarrollado tres plenarios de las comisiones de Adicciones y Control de Narcotráfico, Acción Social y Salud Pública, Comunicaciones e Informática y Legislación Penal con el fin de abordar la temática de ciber apuestas y ludopatía. Dichos encuentros fueron muy fructíferos para profundizar el análisis, escuchar profesionales y actores íntimamente relacionados a la problemática por su rol en la sociedad, como docentes, deportistas profesionales que fueron víctimas de este sistema tan perverso, dirigentes provinciales, con el fin de lograr un texto legal que abarque todo el espectro y no deje un vacío legal que suponga la esterilidad de los efectos disuasivos.

Dentro de los extremos más relevantes que pudimos localizar, es dable destacar:

- Que la suma de estímulos recibidos desde el medio externo para incrementar las conductas que se generan en las personas es una causa central para abordar, dado a que motiva a los jóvenes a inmiscuirse en el mundo de las apuestas.
- Que las plataformas de apuestas *online* recopilan datos de usuarios para entender su comportamiento, preferencias y patrones de juego: utilizando algoritmos avanzados pueden personalizar ofertas y promociones para cada uno de los usuarios, aumentando la posibilidad de que participen y sigan apostando.
- La problemática que podía limitar nuestro accionar como legisladores, dado a que podíamos afectar derechos no delegados por los Estados provinciales al gobierno federal, dado a que en nuestro país se decidió que fueran cada una de las provincias y Ciudad Autónoma de Buenos Aires las encargadas de instaurar un organismo competente que regulara las apuestas *online*.
- Las plataformas ilegales están radicadas en paraísos fiscales que funcionan fuera del control estatal, con lo cual el combate se torna aún más difícil.

Con el fin de ser pragmáticos, decidimos generar un cuerpo legal que surta efectos positivos y que realmente erradique la participación de jóvenes en plataformas digitales de apuestas. En consecuencia, nuestra propuesta, se direcciona específicamente a la prohibición total de absolutamente toda publicidad, promoción, sponsoreo de juegos de azar, apuestas deportivas, en forma directa o indirecta ya sea en la vía pública; como en medios audiovisuales, plataformas digitales, redes sociales, influencers o personalidades influyentes y/o populares, establecimientos, entidades, instituciones o clubes deportivos, de espectáculos y cualquier otro medio o método de difusión, comunicación o marketing. Esta postura - que es de una gran parte de diputados y diputadas - se perfila a ser la postura de la mayoría de los demás bloques políticos.

Nuestro razonamiento, no solo está basado en casos – como profundamente lo hicimos con la encuesta a nivel nacional que desarrollamos – sino también entendemos que la prohibición total es la única vía, como ocurrió con la ley que regula la publicidad, promoción y consumo de los productos elaborados con tabaco - Ley Nacional 26.687 -, sancionada en el año 2011.

Desde hace más de 20 años, no se permite por ningún medio de difusión o comunicación, tampoco vía internet u otros medios digitales - así lo establece expresamente su decreto reglamentario 602/2013. Así lo afirmó también la Defensoría del Pueblo de la Nación - Institución Nacional de Derechos Humanos reconocida por Naciones Unidas en Argentina, órgano independiente cuyo fin es la promoción, protección y defensa de los Derechos Humanos (Artículo 86 de la Constitución Nacional) - entendiendo que una de las maneras de atacar el problema, pasa por imitar la regulación alcanzada con la publicidad de los productos de tabaco, considerando que las normas existentes en torno a los juegos de azar no alcanzan de manera "específica y exhaustiva" a las apuestas *online*. La única excepción que sostenemos es la posibilidad de la publicidad o promoción de apuestas *online* en el interior de las salas de juegos de azar y los lugares de venta de lotería habilitados.

En la misma línea, se propone sancionar con suspensiones y quita de licencias a los infractores que incumplan con la ley y que el producido de las multas se destine a programas y campañas de prevención y concientización en establecimientos educativos y organizaciones civiles, como también en los centros de estudiantes nacionales y provinciales, con el fin de generar instancias de formación continua para equipos docentes, no docentes y directivos en contenidos sobre la temática de Educación Integral sobre Adicciones y Consumos Problemáticos.

De la participación en las comisiones en la Honorable Cámara de Diputados de la Nación y en el Senado de la Nación, las jornadas informativas realizadas en distintas localidades de la provincia de Buenos Aires, logramos empaparnos profundamente en los extremos de la problemática, lo que nos llevó a trabajar para sumar herramientas que mejoren el funcionamiento y aumenten la rigurosidad, con el fin de imponer límites claros y tangibles.

Uno de los grandes aprendizajes que dejó esta investigación y el proyecto **Apostar No es un Juego**, es que escuchar a jóvenes no es una simple consigna. La juventud tiene mucho que decir y debemos prestarles atención. Sus voces trazan el camino hacia una política más comprometida con su bienestar. El concepto de bienestar digital es central aquí, ya que va mucho más allá de las apuestas *online*. Nos invita a reflexionar sobre cómo usamos la tecnología en general y cómo podemos crear una cultura digital saludable.

El bienestar digital debe ser parte de nuestras conversaciones diarias, en la escuela, en la casa, en el club y con nuestras amistades. Necesitamos aprender a convivir con la tecnología de forma equilibrada, consciente y responsable. Este es sólo el primer paso hacia la construcción de una ciudadanía digital informada y responsable, que utilice la tecnología como una herramienta positiva, pero siempre con límites claros para proteger el bienestar de nuestras futuras generaciones.

Este trabajo conjunto entre la comunidad educativa, el deporte local y los especialistas refleja el compromiso de transformar esta problemática social. Desde Chivilcoy hemos dado el primer paso, para mostrar que los cambios son posibles a partir de integrar evidencias empíricas, políticas públicas y acciones legislativas. La prevención es clave, y con este proyecto buscamos proteger el bienestar de nuestras juventudes, mostrando que hay un futuro sin el riesgo de caer en la trampa de las apuestas. Este camino es solamente el comienzo de una respuesta colectiva que necesitamos para hacer frente a este desafío a nivel nacional.

El esfuerzo que hemos puesto en esta campaña refleja una apuesta por el bienestar de nuestros jóvenes, y el compromiso de toda una comunidad en cuidar de su futuro.

Directora Estratégica

Lic. Constanza María Alonso

Instagram

@apostarnoesunjuego

Director Estratégico

Lic. Fernando Cabani

email:

apostarnoesunjuego@gmail.com

Director de investigación

Lic. Martín Romeo

Link encuesta:

<https://acortar.link/mjA3od>



Dirección Estratégica

Constanza Alonso: Licenciada en Ciencia Política de la Universidad de Buenos Aires y Diputada Nacional mandato vigente. Fue concejal en Chivilcoy, asesora legislativa en la Honorable Cámara de Diputados de la Nación, Coordinadora de Organización Federal Juvenil de la Dirección Nacional de Juventud del Ministerio de Desarrollo Social de la Nación y coordinadora académica en el Instituto Nacional de Capacitación Política del Ministerio del Interior de la Nación.

Fernando Cabani: Licenciado en Servicio Social de la Universidad de Morón, Concejal del partido de Chivilcoy mandato vigente y Fundador de la Agencia Digital ID. Fue docente en el Centro de Formación Laboral y se desempeñó en la función pública como Secretario de Gestión Pública y Secretario de Desarrollo Social en el Gobierno Municipal de Chivilcoy; y como Director de la Unidad de Gestión Local XVIII del PAMI.

Dirección adjunta:

Mathias Alsina: Abogado del Estudio Alsina & Ubaldini, egresado de la Universidad Nacional de Lomas de Zamora, asesor legislativo en la Honorable Cámara de Diputados de la Nación.

Dirección de Investigación

Dirección general:

Martín Romeo: Licenciado en Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Buenos Aires, Profesor Adjunto de la materia Técnicas de investigación en opinión pública de la carrera de Ciencias de la Comunicación de Universidad de Buenos Aires, Jefe de Trabajos Prácticos de la materia Técnicas de investigación de la Universidad de Hurlingham, Director Estratégico de SOLO Comunicación.

Dirección de investigación adjunta:

Juan Ignacio Pittelli: Licenciado en Ciencia Política de la Universidad de Buenos Aires y asistente de Proyectos en Banco Mundial. Se desempeñó como coordinador de Opinión Pública del Ministerio de Transporte de la Nación.

Elaboración del informe final de investigación:

Martín Romeo

Colaboradores para la instrumentación:

Fernando Marco en diseño gráfico.

Datos de edición y autoría

Se permite la reproducción total o parcial de este material y la información contenida siempre que se cite la fuente y sea utilizado sin fines de lucro.

Cómo citar: Romeo, M., Cabani, F. y Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Buenos Aires, Argentina.

Agradecemos que se nos envíe copia de los materiales donde sea reproducida la información a apostarnoesunjuego@gmail.com

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA y REFERENCIAS

Ahmed, G.K., Abdalla, A.A., Mohamed, A.M. et al. Relationship between time spent playing internet gaming apps and behavioral problems, sleep problems, alexithymia, and emotion dysregulations in children: a multicentre study. *Child Adolesc Psychiatry Ment Health* 16, 67 (2022). <https://doi.org/10.1186/s13034-022-00502-w>

Alimoradi, Z., Lin, C.-Y., Broström, A., Bülow, P. H., Bajalan, Z., Griffiths, M. D., Ohayon, M. M. y Pakpour, A. H. (2019). Adicción a Internet y problemas del sueño: una revisión sistemática y un metanálisis. *Reseñas de medicina del sueño*, 47, 51–61. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2019.06.004>

Brailovskaia, J., Meier-Faust, J., Schillack, H. y Margraf, J. (2022). Una abstinencia de juegos de dos semanas reduce el trastorno de los juegos de Internet y mejora la salud mental: un estudio experimental de intervención longitudinal. *Las computadoras en el comportamiento humano*, 134. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107334>

Charlton, J. P. y Danforth, IDW (2007). Distinguir adicción y alto compromiso en el contexto de los juegos en línea. *Computadoras en el comportamiento humano*, 23 (3), 1531- 1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>

Chicos.net. (2024). ¿Cómo prevenir el uso de apps de apuestas en adolescentes? [Video]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=nvpXRSBfjMo>

Dellepiane, Agustín (2022). *Ludopatía, una adicción silenciosa*. Buenos Aires: Grupo Heterónimos ISBN 978-987-28115-7-0

Di Palma, C. (2022). "Interpelación discursiva y reconocimiento de la convergencia digital: derecho al juego digital de las infancias actuales en tiempos de digitalización y conectividad". *Revista Electrónica TicALS*, Vol. 1 N° 9, ISSN 2463-0624.

Di Palma, C. (2021). *La pantalla no es un juego*. *Revista Kine*. Disponible en: <https://www.revistakine.com.ar/la-pantalla-no-es-un-juego>

Di Palma, C. (2021). *Derecho al juego digital de las infancias actuales en tiempos de digitalización y conectividad*. *Revista Ticals*. Disponible en: <http://www.als.edu.co/revistaticals/index.php/ticals/article/download/190/81>

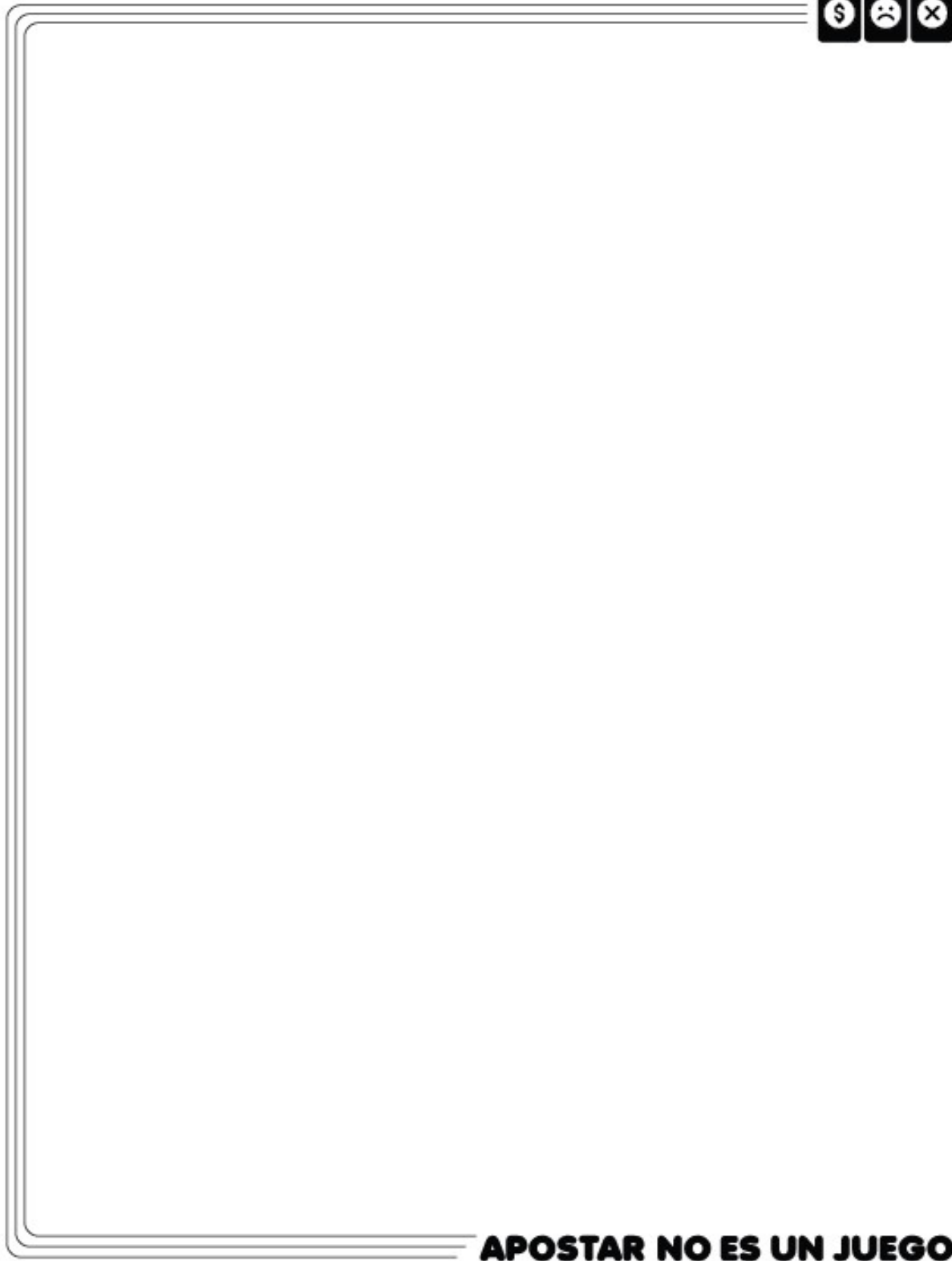
Elster, Jon (1991). *Domar la suerte, la aleatoriedad en decisiones individuales y sociales*. Barcelona: Editorial Paidós ISBN 9788475096780

Haidt, Jonathan (2024). *La generación ansiosa. Por qué las redes sociales están causando una epidemia de enfermedades mentales entre nuestros jóvenes*. Penguin Random House ISBN 9780593655047

Harari, Y. N. (2018). *21 lecciones para el siglo XXI*. Barcelona: Debate

- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- King, D. L. y Delfabbro, P. H. (2018). Predatory monetization schemes in video games (e. g., «loot boxes») and internet gaming disorder. *Addiction*, 113(11), 1.967-1.969. <https://doi.org/10.1111/add.14286>
- Kurzweil, R. (2005). *La singularidad está cerca: Cuando los humanos trascendamos la biología*. Berlín: Lola Books
- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Miettunen, J., Pontes, H. M. y Käriäinen, M. (2020). Comportamiento problemático en el juego y resultados relacionados con la salud: una revisión sistemática y un metanálisis. *Revista de Psicología de la Salud*, 25(1), 67–81. <https://doi.org/10.1177/1359105317740414>
- Megías, I. (coord.); Orgaz, C.; García, M.C.; Amézaga, A. y Carrasco, C.L. (2021). ¿Qué nos jugamos? Análisis del juego off y online a partir de las experiencias y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales. Estudio comparado en Madrid y Vitoria-Gasteiz. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4494110>
- Pallavicini, F., Pepe, A. y Mantovani, F. (2022). Los efectos de jugar videojuegos sobre el estrés, la ansiedad, la depresión, la soledad y los trastornos del juego durante las primeras etapas de la pandemia de COVID-19: revisión sistemática PRISMA. *Ciberpsicología, comportamiento y redes sociales*, 25(6), 334–354. <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.0252>
- Pavlovsky, F. (2024). *Apuestas online. La tormenta perfecta. Crianza digital y adicciones emergentes. Implicancias clínicas y lineamientos prácticos*. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico
- Rodríguez Jaume, M. J., & González Río, M. J. (2014). Las encuestas autoadministradas por Internet. Un estudio de caso: Las familias adoptivas y sus estilos de vida. *Empiría. Revista de metodología de ciencias sociales*, (29), 155–175. <https://doi.org/10.5944/empiria.29.2014.12944>
- Sanmartín, A. (coord.) y Megías, I. (2021). Barómetro. Jóvenes y tecnología 2021 en la Comunidad Valenciana. Trabajo, estudios y prácticas en la incertidumbre pandémica. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5744995>
- Vázquez, A. (2024). *Adolescentes y apuestas on line: Cuando jugar no es un juego*. Página 12 disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/754721-cuando-jugar-no-es-un-juego>

ANEXO ESTADÍSTICO. RESULTADOS DE ARGENTINA



APOSTAR NO ES UN JUEGO

TABLAS BIVARIADAS SEGÚN REGIÓN DE RESIDENCIA



APOSTAR NO ES UN JUEGO

Tabla 1

	Región de residencia						TOTAL	
	Metropolitana	Pampeana	NEA	NOA	Cuyo	Patagonia	Col %	
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %		
1. ¿Escuchaste hablar sobre apuestas en línea?	Sí	98,1%	96,0%	94,8%	80,0%	99,3%	98,7%	94,9%
	No	1,9%	3,2%	5,2%	17,4%	0,5%	0,8%	4,5%
	Ns/ Nc	0,0%	0,7%		2,6%	0,2%	0,4%	0,7%

Tabla 1

	Región de residencia						TOTAL	
	Metropolitana	Pampeana	NEA	NOA	Cuyo	Patagonia	Col %	
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %		
2. ¿Alguna vez hiciste apuestas en línea?	No apostado ni aposté	54,8%	62,8%	83,8%	63,6%	60,1%	37,3%	60,6%
	Alguna vez aposté pero ahora no	23,7%	21,2%	14,2%	27,0%	33,1%	6,9%	22,0%
	Apostado actualmente	20,2%	14,9%	2,0%	7,5%	6,5%	50,1%	16,0%
	Ns/ Nc	1,3%	1,1%		1,9%	0,3%	5,7%	1,4%

Tabla 1

	Región de residencia						TOTAL	
	Metropolitana	Pampeana	NEA	NOA	Cuyo	Patagonia	Col %	
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %		
3. ¿Cuánto tiempo aproximadamente por día le dedicás actualmente o le dedicabas a las apuestas en línea?	Menos de 1 hora por día	74,2%	62,6%	32,9%	66,8%	35,1%	8,3%	58,7%
	Entre 1 y 2 horas	15,0%	15,3%	53,0%	11,3%	2,3%	1,3%	13,9%
	Más de 4 horas pr día	2,7%	5,5%	10,5%	8,7%	5,3%	85,7%	12,7%
	Ns/ Nc	5,8%	14,3%	3,7%	10,0%	54,4%	4,4%	12,5%
	Más de 2 pero hasta 3 horas	2,4%	0,9%		2,7%	2,9%		1,7%
	Más de 3 per hasta 4 horas		1,5%		0,4%		0,2%	0,5%

Tabla 1

		Región de residencia						TOTAL
		Metropolitana	Pampeana	NEA	NOA	Cuyo	Patagonia	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
4. De acuerdo a tu experiencia personal y el conocimiento de otras personas que apuestan en línea; ¿creés que las apuestas en línea pueden convertirse en una adicción?	Sí	82,2%	82,9%	98,8%	60,8%	94,7%	12,9%	74,9%
	No	17,7%	14,8%	1,2%	31,0%	5,3%	87,1%	23,4%
	Ns/ Nc	0,1%	2,2%		8,2%			1,7%

Tabla 1

		Región de residencia						TOTAL
		Metropolitana	Pampeana	NEA	NOA	Cuyo	Patagonia	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
5. ¿En alguna oportunidad experimentaste ansiedad o estrés al no poder hacer alguna apuesta en línea?	No	71,7%	71,1%	26,0%	71,1%	79,6%	94,7%	72,5%
	Sí	28,3%	28,9%	74,0%	28,9%	20,4%	5,3%	27,5%

Tabla 1

		Región de residencia						TOTAL
		Metropolitana	Pampeana	NEA	NOA	Cuyo	Patagonia	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
6. ¿En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero considerarás que perdiste haciendo apuestas en línea?	Poco	50,4%	60,5%	29,9%	42,7%	58,2%	3,2%	48,0%
	Mucho	8,8%	12,4%	10,2%	28,8%	5,3%	90,2%	19,9%
	Bastante	19,3%	9,8%	54,1%	14,3%	3,8%	1,0%	14,1%
	Nada	10,4%	15,0%	5,9%	13,5%	32,6%	4,8%	13,2%
	Ns/ Nc	11,1%	2,3%		0,6%		0,8%	4,8%

Tabla 1

	Región de residencia						TOTAL
	Metropolitana	Pampeana	NEA	NOA	Cuyo	Patagonia	Col %
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
7. ¿Alguna vez te endeudaste No o usaste dinero que tenías destinado para otra cosa, con el fin de hacer apuestas en línea?	83,7%	84,5%	36,4%	79,8%	90,0%	9,8%	75,0%
Sí	16,3%	15,5%	63,6%	20,2%	10,0%	90,2%	25,0%

Informe

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes?

Región de residencia	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Metropolitana	11386,43	21693,471	0	200000	3000,00	1024
Pampeana	25203,35	77155,083	0	500000	3000,00	926
NEA	12288,54	16008,760	0	100000	15000,00	105
NOA	18575,43	47134,829	0	500000	2000,00	296
Cuyo	2680,49	4854,570	0	60000	1500,00	218
Patagonia	35600,97	47358,094	100	170000	2728,97	39
Total	16773,89	51500,724	0	500000	3000,00	2608

Informe

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año?

Región de residencia	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Metropolitana	11704,35	40549,250	0	500000	5000,00	992
Pampeana	43545,09	167755,571	0	1000000	2000,00	900
NEA	22151,72	38088,504	5	600000	21000,00	117
NOA	56922,37	170080,450	0	1000000	5000,00	295
Cuyo	6005,66	14497,654	0	200000	2000,00	231
Patagonia	98260,76	139801,121	0	300000	3000,00	38
Total	29283,44	120613,201	0	1000000	3600,00	2573

Informe

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea?

Región de residencia	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Metropolitana	60856,53	138574,589	0	1500000	15000,00	1037
Pampeana	85111,16	261401,465	0	3000000	12000,00	904
NEA	5863,69	37970,562	0	600000	100,00	105
NOA	69615,27	242967,514	0	2500000	15000,00	292
Cuyo	16203,23	36036,627	0	220000	1600,00	231
Patagonia	10601,02	21898,049	0	170000	,00	39
Total	63333,60	196513,567	0	3000000	10000,00	2606

Informe

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea?

Región de residencia	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Metropolitana	59263,67	181636,952	0	1000000	5000,00	1011
Pampeana	56580,65	183217,181	0	1000000	4000,00	905
NEA	23563,40	20786,760	0	90000	25000,00	117
NOA	46312,43	154852,087	0	1000000	3000,00	298
Cuyo	60003,43	225692,847	0	1000000	2000,00	227
Patagonia	97459,04	139538,972	0	300000	3000,00	39
Total	55868,96	179167,027	0	1000000	5000,00	2596

Informe

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos?

Región de residencia	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Metropolitana	30359,0332	95595,76119	,00	1200000,00	,0000	2244
Pampeana	22579,7597	84661,27957	,00	2000000,00	,0000	2420
NEA	21486,2750	74447,37254	,00	400000,00	,0000	715
NOA	22444,8771	69102,59297	,00	2000000,00	250,0000	950
Cuyo	29580,9267	85462,98221	,00	1200000,00	,0000	550
Patagonia	20442,5978	57042,11189	,00	400000,00	,0000	217
Total	25388,7780	84903,95551	,00	2000000,00	,0000	7097

Tabla 1

	Región de residencia						TOTAL
	Metropolitana	Pampeana	NEA	NOA	Cuyo	Patagonia	Col %
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
12. ¿Cuál es la razón principal por la que creés que ganaste en las ocasiones que te tocó ganar una apuesta en línea?							
Por azar, por suerte	64,5%	61,1%	29,4%	66,8%	84,6%	7,5%	58,4%
Por mis conocimientos sobre la disciplina o equipo apostado	14,7%	15,4%	2,4%	19,5%	0,4%	87,0%	20,8%
Porque observé cómo venían las preferencias de la mayoría de apostadores antes de hacer la apuesta	9,3%	7,1%	58,4%	3,0%	0,7%	1,0%	8,3%
Ns/ Nc	4,2%	11,4%	9,7%	5,4%	4,5%	4,5%	6,9%
Otros	7,4%	5,0%	0,2%	5,3%	9,8%		5,6%

Tabla 1

	Región de residencia						TOTAL	
	Metropolitana	Pampeana	NEA	NOA	Cuyo	Patagonia	Col %	
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %		
13. ¿Conocés amigos, amigas o allegados que apuesten en línea?	Sí	73,9%	81,5%	89,1%	59,1%	76,8%	85,2%	76,9%
	No	23,7%	13,5%	10,6%	35,2%	18,1%	13,3%	19,5%
	Ns/ Nc	2,4%	5,0%	0,3%	5,7%	5,1%	1,5%	3,6%

Informe

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año?

Región de residencia	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Metropolitana	172192,91	726366,276	0	15000000	50000,00	961
Pampeana	392854,48	2755324,032	0	50000000	50000,00	1316
NEA	149734,87	288880,459	15	2000000	69420,00	189
NOA	141486,31	586440,729	0	32000000	30000,00	311
Cuyo	87105,10	127645,944	0	800000	50000,00	217
Patagonia	218290,65	559442,395	0	2000000	49875,06	141
Total	256618,42	1848046,036	0	50000000	50000,00	3134

Informe

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año?

Región de residencia	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Metropolitana	112567,24	299322,510	0	3000000	40000,00	779
Pampeana	136434,15	388169,527	0	5000000	20000,00	1011
NEA	35329,91	123900,840	10	1000000	10000,00	582
NOA	69411,42	309998,314	0	5000000	10000,00	289
Cuyo	73147,25	119848,591	25	800000	40000,00	196
Patagonia	678508,08	1690030,630	2	5000000	15000,00	93

Total	116448,49	434916,699	0	5000000	20000,00	2950
-------	-----------	------------	---	---------	----------	------

Tabla 1

		Región de residencia						TOTAL
		Metropolitana	Pampeana	NEA	NOA	Cuyo	Patagonia	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
16. ¿Qué efectos creés que puede tener, en la vida de los adolescentes, el hábito de hacer apuestas en línea?	Efectos negativos	77,0%	69,7%	97,0%	44,7%	94,9%	38,5%	71,1%
	Ns/ Nc	14,9%	16,1%	0,4%	29,5%	2,2%	3,7%	14,2%
	No tener efectos	6,5%	9,2%	0,4%	13,0%	0,5%	57,0%	10,4%
	Efectos positivos	1,7%	5,0%	2,1%	12,8%	2,4%	0,9%	4,3%

Tabla 1

		Región de residencia						TOTAL
		Metropolitana	Pampeana	NEA	NOA	Cuyo	Patagonia	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
17. ¿Creés que las apuestas en línea son una problemática en la juventud?	Sí	76,8%	70,6%	94,3%	54,0%	93,1%	35,2%	71,9%
	No	8,5%	17,0%	2,9%	30,8%	4,4%	57,4%	16,5%
	Ns/ Nc	14,7%	12,3%	2,8%	15,2%	2,5%	7,4%	11,5%


Tabla 1

	Región de residencia						TOTAL
	Metropolitana	Pampeana	NEA	NOA	Cuyo	Patagonia	Col Response
	Col Response %	Col Response %	Col Response %	Col Response %	Col Response %	Col Response %	%
Implementación de controles más estrictos en el acceso a sitios de apuestas	36,4%	35,3%	70,3%	30,9%	55,7%	68,3%	41,8%
Restricción de la publicidad de apuestas dirigida a jóvenes	29,0%	31,5%	88,8%	27,4%	12,5%	30,8%	34,7%
Campañas de concientización en RRSS y medios de comunicación	35,3%	28,3%	18,4%	33,7%	29,7%	39,7%	30,6%
Talleres y charlas informativas en escuelas y clubes	33,3%	30,9%	18,5%	40,0%	15,4%	48,2%	30,6%
Restricción a jóvenes del acceso a plataformas digitales de apuestas online	28,2%	19,7%	62,8%	21,3%	31,4%	23,9%	28,4%
Prohibición del uso de influencers o famosos para publicitar sitios de apuestas	26,0%	23,9%	16,7%	14,2%	49,7%	20,8%	24,9%
Todas las anteriores	16,7%	20,2%	1,4%	12,1%	21,8%	7,6%	15,9%
Colaboración con influencers y famosos para promover un juego responsable	15,3%	14,2%	14,3%	11,9%	21,2%	19,6%	15,1%
Ns/ Nc	10,4%	8,2%	0,3%	9,8%	0,2%	2,2%	7,4%
Otras medidas	1,9%	8,3%	0,3%	9,7%	10,1%	6,0%	5,6%

Tabla 1

		Región de residencia						TOTAL
		Metropolitana	Pampeana	NEA	NOA	Cuyo	Patagonia	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
19. ¿Estarías dispuesto/a a apoyar una campaña preventiva que busque proteger a los jóvenes del hábito compulsivo de apuestas en línea?	Sí	74,9%	66,9%	80,6%	65,0%	72,9%	78,6%	71,7%
	Ns/ Nc	23,3%	21,0%	18,5%	21,9%	26,7%	18,4%	22,1%
	No	1,8%	12,0%	0,9%	13,1%	0,3%	3,1%	6,3%

TABLAS BIVARIADAS SEGÚN GÉNERO Y TRAMOS DE EDAD



\$ ☹ X

APOSTAR NO ES UN JUEGO

Tabla 1

		Género			Edad en tramos			TOTAL
		Mujer	Varón	Otro	15 a 19 años (adolescente)	20 a 24 años (jóvenes)	25 a 29 años	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
1. ¿Escuchaste hablar sobre apuestas en línea?	No	5,5%	3,4%	1,5%	8,8%	1,8%	2,6%	4,5%
	Sí	93,4%	96,4%	98,4%	90,0%	97,5%	97,4%	94,9%
	Ns/ Nc	1,0%	0,2%	0,0%	1,2%	0,7%	0,0%	0,7%

Tabla 1

		Género			Edad en tramos			TOTAL
		Mujer	Varón	Otro	15 a 19 años (adolescente)	20 a 24 años (jóvenes)	25 a 29 años	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
2. ¿Alguna vez apostaste en las apuestas en línea?	No apostado ni aposté	70,0%	50,7%	56,5%	72,7%	54,8%	53,9%	60,6%
	Alguna vez aposté pero ahora no	22,2%	22,2%	3,4%	20,4%	26,4%	19,3%	22,0%
	Apostado actualmente	6,5%	25,7%	32,9%	5,6%	16,5%	26,2%	16,0%
	Ns/ Nc	1,3%	1,4%	7,2%	1,3%	2,4%	0,5%	1,4%

Tabla 1

		Género			Edad en tramos			TOTAL
		Mujer	Varón	Otro	15 a 19 años (adolescente)	20 a 24 años (jóvenes)	25 a 29 años	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
3. ¿Cuánto tiempo aproximadamente por día le dedicás actualmente o le dedicabas a las apuestas en línea?	Menos de 1 hora por día	54,6%	61,6%	6,8%	58,2%	65,7%	52,2%	58,7%
	Entre 1 y 2 horas	16,5%	12,3%	4,7%	13,9%	15,9%	11,9%	13,9%
	Más de 4 horas pr día	5,5%	16,6%	86,3%	4,7%	3,6%	26,2%	12,7%
	Ns/ Nc	22,8%	6,3%	2,1%	20,3%	11,9%	8,5%	12,5%
	Más de 2 pero hasta 3 horas	0,5%	2,4%		2,4%	2,6%	0,3%	1,7%
	Más de 3 per hasta 4 horas	0,1%	0,8%		0,5%	0,2%	0,9%	0,5%

Tabla 1

		Género			Edad en tramos			TOTAL
		Mujer	Varón	Otro	15 a 19 años (adolescente)	20 a 24 años (jóvenes)	25 a 29 años	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
4. De acuerdo a tu experiencia personal y el conocimiento de otras personas que apuestan en línea; ¿creés que las apuestas en línea pueden convertirse en una adicción?	Sí	88,6%	66,2%	95,8%	77,8%	83,5%	65,1%	74,9%
	No	8,1%	33,0%	1,2%	19,1%	14,5%	34,4%	23,4%
	Ns/ Nc	3,2%	0,7%	3,0%	3,1%	2,0%	0,6%	1,7%

Tabla 1

		Género			Edad en tramos			TOTAL
		Mujer	Varón	Otro	15 a 19 años (adolescente)	20 a 24 años (jóvenes)	25 a 29 años	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
5. ¿En alguna oportunidad experimentaste ansiedad o estrés al no poder hacer alguna apuesta en línea?	No	74,7%	71,6%	15,7%	80,1%	71,6%	68,7%	72,5%
	Sí	25,3%	28,4%	84,3%	19,9%	28,4%	31,3%	27,5%

Tabla 1

		Género			Edad en tramos			TOTAL
		Mujer	Varón	Otro	15 a 19 años (adolescente)	20 a 24 años (jóvenes)	25 a 29 años	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
6. ¿En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero considerarás que perdiste haciendo apuestas en línea?	Poco	58,0%	42,2%	9,0%	53,0%	55,0%	38,5%	48,0%
	Mucho	8,9%	26,1%	81,4%	7,9%	13,4%	33,1%	19,9%
	Bastante	15,5%	13,3%	2,5%	13,3%	17,6%	11,3%	14,1%
	Nada	16,0%	11,6%	6,9%	21,9%	8,3%	12,7%	13,2%
	Ns/ Nc	1,7%	6,8%	0,1%	3,8%	5,8%	4,5%	4,8%

Tabla 1

	Género			Edad en tramos			TOTAL	
	Mujer	Varón	Otro	15 a 19 años (adolescente)	20 a 24 años (jóvenes)	25 a 29 años	Col %	
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %		
7. ¿Alguna vez te endeudaste o usaste dinero que tenías destinado para otra cosa, con el fin de hacer apuestas en línea?	No	77,9%	73,7%	16,6%	87,1%	86,2%	57,3%	75,0%
	Sí	22,1%	26,3%	83,4%	12,9%	13,8%	42,7%	25,0%

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes? * Género

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes?

Género	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Mujer	10784,52	20902,451	0	350000	3000,00	1102
Varón	21128,46	65100,788	0	500000	3000,00	1500
Otro	25593,40	41188,420	0	100000	17385,61	4
Total	16760,75	51496,905	0	500000	3000,00	2606

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes? * Edad en tramos

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes?

Edad en tramos	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
15 a 19 años (adolescente)	9040,19	31673,419	0	500000	1500,00	650
20 a 24 años (jóvenes)	13885,60	32831,335	0	500000	3000,00	1070
25 a 29 años	25897,71	74972,537	20	500000	5000,00	889
Total	16769,15	51490,114	0	500000	3000,00	2609

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año? * Género

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año?

Género	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Mujer	10790,09	59267,989	0	1000000	2000,00	1063
Varón	42054,74	148611,909	0	1000000	5000,00	1492
Otro	75367,79	91958,260	0	600000	69420,00	16
Total	29328,65	120685,133	0	1000000	3600,00	2570

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año? * Edad en tramos

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año?

Edad en tramos	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
15 a 19 años (adolescente)	17541,04	90648,326	0	1000000	2000,00	650
20 a 24 años (jóvenes)	21846,84	63666,326	0	700000	3000,00	1034
25 a 29 años	46532,38	175885,361	0	1000000	5000,00	890
Total	29292,73	120610,167	0	1000000	3600,00	2574

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea? * Género

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea?

Género	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Mujer	36548,66	144312,926	0	3000000	6000,00	1091
Varón	81858,88	222088,550	0	3000000	17000,00	1510
Otro	259266,66	440797,434	0	1000000	138733,95	3
Total	63094,13	195000,522	0	3000000	10000,00	2604

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea? * Edad en tramos

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea?

Edad en tramos	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
15 a 19 años (adolescente)	53428,20	254955,010	0	3000000	7000,00	659
20 a 24 años (jóvenes)	65495,95	156424,659	0	2100000	10000,00	1050
25 a 29 años	68057,41	189096,481	0	2500000	14000,00	898
Total	63326,55	196482,598	0	3000000	10000,00	2607

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea? * Género

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea?

Género	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Mujer	65146,93	215833,688	0	1000000	3000,00	1062
Varón	49303,25	148790,720	0	1000000	5000,00	1518
Otro	67391,20	104487,007	0	1000000	69479,00	15
Total	55892,57	179225,909	0	1000000	5000,00	2594

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea? * Edad en tramos

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea?

Edad en tramos	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
15 a 19 años (adolescente)	37113,66	161677,685	0	1000000	3000,00	644
20 a 24 años (jóvenes)	34458,02	86330,476	0	600000	5000,00	1046
25 a 29 años	93815,85	250093,126	0	1000000	6000,00	908
Total	55859,33	179137,466	0	1000000	5000,00	2597

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos? * Género

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos?

Género	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Mujer	21694,0074	63745,93168	,00	2000000,00	,0000	3715
Varón	28213,7793	96110,45491	,00	2000000,00	,0000	3312
Otro	4900,4353	35036,89099	,00	700000,00	,0000	43
Total	24646,0065	80508,31343	,00	2000000,00	,0000	7069

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos? * Edad en tramos

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos?

Edad en tramos	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
15 a 19 años (adolescente)	26183,2878	80077,98878	,00	2000000,00	6000,0000	2435
20 a 24 años (jóvenes)	35679,8425	109925,88014	,00	1600000,00	,0000	2493
25 a 29 años	12639,9036	47046,42952	,00	1200000,00	,0000	2177
Total	25365,4693	84857,89116	,00	2000000,00	,0000	7105

Tabla 1

	Género			Edad en tramos			TOTAL	
	Mujer	Varón	Otro	15 a 19 años (adolescente)	20 a 24 años (jóvenes)	25 a 29 años	Col %	
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %		
12. ¿Cuál es la razón principal por la que creés que ganaste en las ocasiones que te tocó ganar una apuesta en línea?	Por azar, por suerte	73,2%	49,0%	89,3%	64,0%	69,5%	44,4%	58,4%
	Por mis conocimientos sobre la disciplina o equipo apostado	2,7%	32,2%	3,0%	13,3%	16,1%	29,8%	20,8%
	Porque observé cómo venían las preferencias de la mayoría de apostadores antes de hacer la apuesta	6,4%	9,6%	6,1%	6,4%	4,6%	13,1%	8,3%
	Ns/ Nc	9,2%	5,5%	1,5%	11,0%	8,6%	2,9%	6,9%
	Otros	8,5%	3,7%	0,1%	5,3%	1,3%	9,8%	5,6%

Tabla 1

		Género			Edad en tramos			TOTAL
		Mujer	Varón	Otro	15 a 19 años (adolescente)	20 a 24 años (jóvenes)	25 a 29 años	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
13. ¿Conocés amigos, amigas o allegados que apuesten en línea?	Sí	72,2%	82,5%	49,3%	73,8%	73,0%	84,0%	76,9%
	No	23,2%	14,9%	50,5%	20,5%	24,2%	13,6%	19,5%
	Ns/ Nc	4,6%	2,5%	0,2%	5,7%	2,7%	2,4%	3,6%

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año? * Género

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año?

Género	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Mujer	240961,13	2239056,528	0	50000000	50000,00	1665
Varón	275035,82	1268853,838	0	50000000	66000,00	1447
Otro	244949,26	1267252,348	500	10000000	69420,00	19
Total	256734,94	1848900,469	0	50000000	50000,00	3131

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año? * Edad en tramos

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año?

Edad en tramos	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
15 a 19 años (adolescente)	378402,50	2997182,613	0	50000000	30000,00	1077
20 a 24 años (jóvenes)	173558,32	847521,273	0	50000000	50000,00	1135
25 a 29 años	215852,00	456721,530	20	10000000	80000,00	925
Total	256365,90	1847098,591	0	50000000	50000,00	3137

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año? * Género

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año?

Género	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Mujer	79237,37	264854,428	0	5000000	20072,55	1243
Varón	139711,85	523782,189	0	5000000	20000,00	1687
Otro	521125,77	388255,792	200	5000000	753479,00	18
Total	116538,10	435064,434	0	5000000	20000,00	2948

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año? * Edad en tramos

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año?

Edad en tramos	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
15 a 19 años (adolescente)	65931,16	243150,894	0	5000000	15000,00	866
20 a 24 años (jóvenes)	106926,99	301949,094	2	5000000	30000,00	933
25 a 29 años	161690,65	601060,284	1	5000000	10000,00	1156
Total	116340,68	434657,031	0	5000000	20000,00	2954

Tabla 1

	Género			Edad en tramos			TOTAL	
	Mujer	Varón	Otro	15 a 19 años (adolescente)	20 a 24 años (jóvenes)	25 a 29 años	Col %	
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %		
16. ¿Qué efectos creés que puede tener, en la vida de los adolescentes, el hábito de hacer apuestas en línea?	Efectos negativos	71,8%	70,5%	57,8%	61,4%	72,5%	79,8%	71,1%
	Ns/ Nc	16,6%	11,8%	9,6%	20,3%	16,8%	5,2%	14,2%
	No tener efectos	7,3%	13,8%	1,3%	9,3%	8,2%	13,9%	10,4%
	Efectos positivos	4,3%	4,0%	31,4%	8,9%	2,5%	1,2%	4,3%

Tabla 1

	Género			Edad en tramos			TOTAL	
	Mujer	Varón	Otro	15 a 19 años (adolescente)	20 a 24 años (jóvenes)	25 a 29 años	Col %	
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %		
17. ¿Creés que las apuestas en línea son una problemática en la juventud?	Sí	73,2%	70,7%	66,0%	63,3%	74,9%	78,0%	71,9%
	No	12,5%	20,5%	32,4%	20,4%	13,2%	15,8%	16,5%
	Ns/ Nc	14,3%	8,8%	1,6%	16,3%	11,9%	6,3%	11,5%

Tabla 1

	Género			Edad en tramos			TOTAL
	Mujer	Varón	Otro	15 a 19 años (adolescente)	20 a 24 años (jóvenes)	25 a 29 años	Col Response %
	Col Response %	Col Response %	Col Response %	Col Response %	Col Response %	Col Response %	
Implementación de controles más estrictos en el acceso a sitios de apuestas	36,1%	48,6%	19,1%	37,7%	41,3%	46,2%	41,8%
Restricción de la publicidad de apuestas dirigida a jóvenes	28,9%	41,7%	20,6%	31,3%	31,1%	41,9%	34,7%
Talleres y charlas informativas en escuelas y clubes	32,1%	29,2%	21,8%	34,0%	25,7%	32,3%	30,6%
Campañas de concientización en RRSS y medios de comunicación	29,3%	32,0%	10,2%	27,0%	29,4%	35,4%	30,6%
Medidas que deberían tomarse para prevenir la adicción							
Restricción a jóvenes del acceso a plataformas digitales de apuestas online	23,9%	33,4%	5,7%	22,6%	22,4%	40,3%	28,4%
Prohibición del uso de influencers o famosos para publicitar sitios de apuestas	28,1%	21,1%	7,8%	21,9%	33,7%	18,7%	24,9%
Todas las anteriores	19,1%	11,7%	68,7%	14,5%	16,1%	17,0%	15,9%
Colaboración con influencers y famosos para promover un juego responsable	11,6%	19,3%	3,2%	12,2%	18,9%	13,9%	15,1%
Ns/ Nc	10,2%	4,3%	0,7%	10,1%	10,8%	1,2%	7,4%
Otras medidas	6,8%	4,2%	2,9%	9,5%	5,4%	1,8%	5,6%

Tabla 1

		Género			Edad en tramos			TOTAL
		Mujer	Varón	Otro	15 a 19 años (adolescente)	20 a 24 años (jóvenes)	25 a 29 años	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
19. ¿Estarías dispuesto/a a	Sí	69,6%	73,9%	80,7%	59,9%	68,6%	86,6%	71,7%
apoyar una campaña preventiva	Ns/ Nc	26,7%	17,0%	4,7%	27,9%	26,5%	11,6%	22,1%
que busque proteger a los	No	3,6%	9,2%	14,6%	12,2%	4,9%	1,8%	6,3%
jóvenes del hábito compulsivo								
de apuestas en línea?								

Tabla 1

		Condición actual de cursada educativa		Nivel educativo				TOTAL
		No	Sí	Primario	Secundario	Terciario	Universitario y más	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
1. ¿Escuchaste hablar sobre apuestas en línea?	No	1,9%	6,9%	2,4%	4,5%	5,6%	2,5%	4,5%
	Sí	97,6%	92,3%	97,0%	95,1%	93,0%	97,2%	94,9%
	Ns/ Nc	0,4%	0,8%	0,6%	0,4%	1,4%	0,3%	0,7%

Tabla 1

		Condición actual de cursada educativa		Nivel educativo				TOTAL
		No	Sí	Primario	Secundario	Terciario	Universitario y más	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
2. ¿Alguna vez apostaste en las apuestas en línea?	No apostado ni aposté	50,5%	70,3%	48,8%	64,8%	46,6%	42,5%	60,6%
	Alguna vez aposté pero ahora no	21,8%	22,4%	41,8%	23,2%	11,7%	37,9%	22,0%
	Apostado actualmente	26,0%	6,4%	8,0%	11,4%	28,3%	19,3%	16,0%
	Ns/ Nc	1,7%	0,9%	1,3%	0,6%	13,5%	0,2%	1,4%

Tabla 1

		Condición actual de cursada educativa		Nivel educativo				TOTAL
		No	Sí	Primario	Secundario	Terciario	Universitario y más	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
3. ¿Cuánto tiempo aproximadamente por día le dedicás actualmente o le dedicabas a las apuestas en línea?	Menos de 1 hora por día	57,9%	59,1%	33,2%	70,2%	23,6%	47,7%	58,7%
	Entre 1 y 2 horas	15,5%	11,6%	6,8%	12,5%	48,8%	30,3%	13,9%
	Ns/ Nc	6,7%	22,0%	52,1%	10,7%	14,1%	9,2%	12,5%
	Más de 4 horas pr día	19,0%	3,0%	3,5%	3,5%	13,2%	12,7%	12,7%
	Más de 2 pero hasta 3 horas	0,4%	3,7%	4,4%	1,6%	0,3%		1,7%
	Más de 3 per hasta 4 horas	0,5%	0,6%	0,0%	1,5%		0,1%	0,5%

Tabla 1

	Condición actual de cursada educativa		Nivel educativo				TOTAL	
	No	Sí	Primario	Secundario	Terciario	Universitario y más	Col %	
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %		
4. De acuerdo a tu experiencia personal y el conocimiento de otras personas que apuestan en línea; ¿creés que las apuestas en línea pueden convertirse en una adicción?	Sí	68,1%	85,4%	92,8%	74,1%	94,1%	95,5%	74,9%
	No	30,6%	12,4%	5,2%	23,9%	5,8%	4,1%	23,4%
	Ns/ Nc	1,4%	2,2%	2,0%	2,1%	0,1%	0,3%	1,7%

Tabla 1

	Condición actual de cursada educativa		Nivel educativo				TOTAL	
	No	Sí	Primario	Secundario	Terciario	Universitario y más	Col %	
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %		
5. ¿En alguna oportunidad experimentaste ansiedad o estrés al no poder hacer alguna apuesta en línea?	No	68,9%	77,6%	86,6%	71,1%	64,2%	50,5%	72,5%
	Sí	31,1%	22,4%	13,4%	28,9%	35,8%	49,5%	27,5%

Tabla 1

	Condición actual de cursada educativa		Nivel educativo				TOTAL	
	No	Sí	Primario	Secundario	Terciario	Universitario y más	Col %	
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %		
6. ¿En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero considerarás que perdiste haciendo apuestas en línea?	Poco	39,2%	61,0%	78,1%	52,9%	21,6%	41,8%	48,0%
	Mucho	28,3%	6,8%	4,5%	18,4%	15,5%	12,7%	19,9%
	Bastante	15,3%	12,5%	10,6%	7,8%	27,5%	25,1%	14,1%
	Nada	10,8%	17,3%	4,4%	12,4%	34,7%	19,4%	13,2%
	Ns/ Nc	6,4%	2,4%	2,4%	8,4%	0,7%	1,0%	4,8%

Tabla 1

	Condición actual de cursada educativa		Nivel educativo				TOTAL
	No	Sí	Primario	Secundario	Terciario	Universitario y más	Col %
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
7. ¿Alguna vez te endeudaste o usaste dinero que tenías destinado para otra cosa, con el fin de hacer apuestas en línea?	65,0%	90,5%	98,6%	84,6%	74,5%	62,9%	75,0%
	35,0%	9,5%	1,4%	15,4%	25,5%	37,1%	25,0%

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes? * Condición actual de cursada educativa

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes?

Condición actual de cursada educativa	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	23836,59	63962,069	0	500000	5000,00	1497
Sí	7393,41	23874,468	0	500000	2000,00	1086
Total	16924,22	51730,426	0	500000	3000,00	2582

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes? * Nivel educativo

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes?

Nivel educativo	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Primario	6769,89	19528,508	0	400000	1500,00	158
Secundario	11487,25	28717,022	0	500000	3000,00	854
Terciario	28055,78	34647,571	0	100000	15000,00	83
Universitario y más	46400,52	126852,783	0	500000	2500,00	273
Total	18913,45	63564,857	0	500000	3000,00	1368

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año? * Condición actual de cursada educativa

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año?

Condición actual de cursada educativa	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	41119,28	151144,481	0	1000000	5000,00	1450
Sí	14241,06	59347,515	0	1000000	2000,00	1096
Total	29544,93	121229,137	0	1000000	3600,00	2546

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año? * Nivel educativo

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año?

Nivel educativo	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Primario	16262,30	70862,391	0	500000	2000,00	161
Secundario	31821,99	127025,601	0	1000000	4621,60	857
Terciario	38992,87	51506,673	0	160000	8000,00	94
Universitario y más	80824,78	253700,379	0	1000000	10000,00	271
Total	40107,07	154158,031	0	1000000	5000,00	1384

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea? * Condición actual de cursada educativa

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea?

Condición actual de cursada educativa	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	73909,14	179444,034	0	2000000	17890,60	1491
Sí	49280,28	215685,719	0	3000000	6000,00	1088
Total	63517,14	195894,820	0	3000000	10000,00	2580

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea? * Nivel educativo

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea?

Nivel educativo	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Primario	43523,22	255543,610	0	2000000	1600,00	161
Secundario	65640,37	194175,166	0	3000000	19000,00	878
Terciario	154260,89	283248,448	0	826000	21000,00	83
Universitario y más	64589,63	203380,235	0	850000	2500,00	271
Total	68142,83	210979,178	0	3000000	10000,00	1392

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea? * Condición actual de cursada educativa

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea?

Condición actual de cursada educativa	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	80493,12	213755,244	0	1000000	6000,00	1484
Sí	23478,66	111369,076	0	1000000	3000,00	1086
Total	56392,61	180009,234	0	1000000	5000,00	2570

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea? * Nivel educativo

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea?

Nivel educativo	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Primario	18839,96	74210,632	0	500000	2000,00	159
Secundario	35671,22	115706,923	0	1000000	4414,82	868
Terciario	27898,61	32132,852	0	120000	9000,00	94
Universitario y más	116481,56	277441,929	0	1000000	20000,00	273
Total	49064,33	158756,264	0	1000000	5000,00	1394

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos? * Condición actual de cursada educativa

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos?

Condición actual de cursada educativa	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	16385,2811	67116,93897	,00	1000000,00	,0000	3397
Sí	33544,2792	98403,59322	,00	2000000,00	4000,0000	3621
Total	25238,3651	85141,57311	,00	2000000,00	,0000	7018

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos? * Nivel educativo

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos?

Nivel educativo	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Primario	42074,5861	100841,69869	,00	1200000,00	16000,0000	281
Secundario	20173,1097	77712,91446	,00	2000000,00	,0000	2534
Terciario	34425,7855	137369,75753	,00	2000000,00	,0000	221
Universitario y más	15538,5387	45140,96886	,00	600000,00	,0000	466
Total	22216,8951	81796,58087	,00	2000000,00	,0000	3503

Tabla 1

	Condición actual de cursada educativa		Nivel educativo				TOTAL	
	No	Sí	Primario	Secundario	Terciario	Universitario y más	Col %	
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %		
12. ¿Cuál es la razón principal por la que creés que ganaste en las ocasiones que te tocó ganar una apuesta en línea?	Por azar, por suerte	52,8%	68,4%	82,3%	67,9%	35,6%	58,2%	58,4%
	Por mis conocimientos sobre la disciplina o equipo apostado	26,3%	11,6%	9,3%	15,1%	16,1%	8,0%	20,8%
	Porque observé cómo venían las preferencias de la mayoría de apostadores antes de hacer la apuesta	10,5%	5,2%	4,1%	3,0%	33,7%	22,8%	8,3%
	Ns/ Nc	4,4%	9,9%	3,3%	7,4%	14,6%	4,1%	6,9%
	Otros	6,0%	4,9%	0,9%	6,6%		7,0%	5,6%

Tabla 1

		Condición actual de cursada educativa		Nivel educativo				TOTAL
		No	Sí	Primario	Secundario	Terciario	Universitario y más	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
13. ¿Conocés amigos, amigas o allegados que apuesten en línea?	Sí	77,2%	77,0%	83,2%	71,2%	90,4%	85,5%	76,9%
	No	20,5%	18,1%	13,7%	25,9%	9,0%	9,0%	19,5%
	Ns/ Nc	2,3%	4,9%	3,1%	2,9%	0,6%	5,6%	3,6%

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año? * Condición actual de cursada educativa

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año?

Condición actual de cursada educativa	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	310289,33	2392684,854	12	50000000	83000,00	1359
Sí	215525,50	1288695,848	0	50000000	40000,00	1758
Total	256835,12	1852930,789	0	50000000	50000,00	3117

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año? * Nivel educativo

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año?

Nivel educativo	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Primario	247840,57	1095843,768	0	15000000	50000,00	184
Secundario	343346,82	2714577,695	0	50000000	45000,00	1168
Terciario	144074,65	1919943,623	12	50000000	46000,00	155
Universitario y más	274904,11	520586,910	15	10000000	200000,00	277
Total	305605,41	2304407,149	0	50000000	50000,00	1784

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año? * Condición actual de cursada educativa

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año?

Condición actual de cursada educativa	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	136942,95	523994,588	1	5000000	20000,00	1523
Sí	92339,35	313622,370	0	5000000	20000,00	1397
Total	115607,63	436711,437	0	5000000	20000,00	2920

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año? * Nivel educativo

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año?

Nivel educativo	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Primario	57884,14	196128,488	0	3000000	40000,00	170
Secundario	129798,12	602706,095	0	5000000	20000,00	930
Terciario	87828,91	212494,522	0	753479	18000,00	132
Universitario y más	209088,82	545889,658	10	5000000	50000,00	255
Total	131429,15	536859,052	0	5000000	30000,00	1487

Tabla 1

	Condición actual de cursada educativa		Nivel educativo				TOTAL
	No	Sí	Primario	Secundario	Terciario	Universitario y más	Col %
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
Efectos negativos	71,8%	70,4%	75,5%	64,1%	50,1%	83,7%	71,1%
16. ¿Qué efectos creés que puede tener, en la vida de los adolescentes, el hábito de hacer apuestas en línea?							
Ns/ Nc	12,2%	16,0%	12,3%	23,5%	26,5%	4,6%	14,2%
No tener efectos	14,0%	7,1%	5,3%	7,6%	14,8%	8,2%	10,4%
Efectos positivos	2,0%	6,5%	6,9%	4,9%	8,6%	3,5%	4,3%

Tabla 1

	Condición actual de cursada educativa		Nivel educativo				TOTAL
	No	Sí	Primario	Secundario	Terciario	Universitario y más	Col %
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
Sí	72,2%	71,7%	78,4%	68,5%	52,3%	88,7%	71,9%
17. ¿Creés que las apuestas en línea son una problemática en la juventud?							
No	16,8%	16,1%	12,7%	14,6%	37,3%	6,7%	16,5%
Ns/ Nc	10,9%	12,2%	8,9%	17,0%	10,4%	4,5%	11,5%

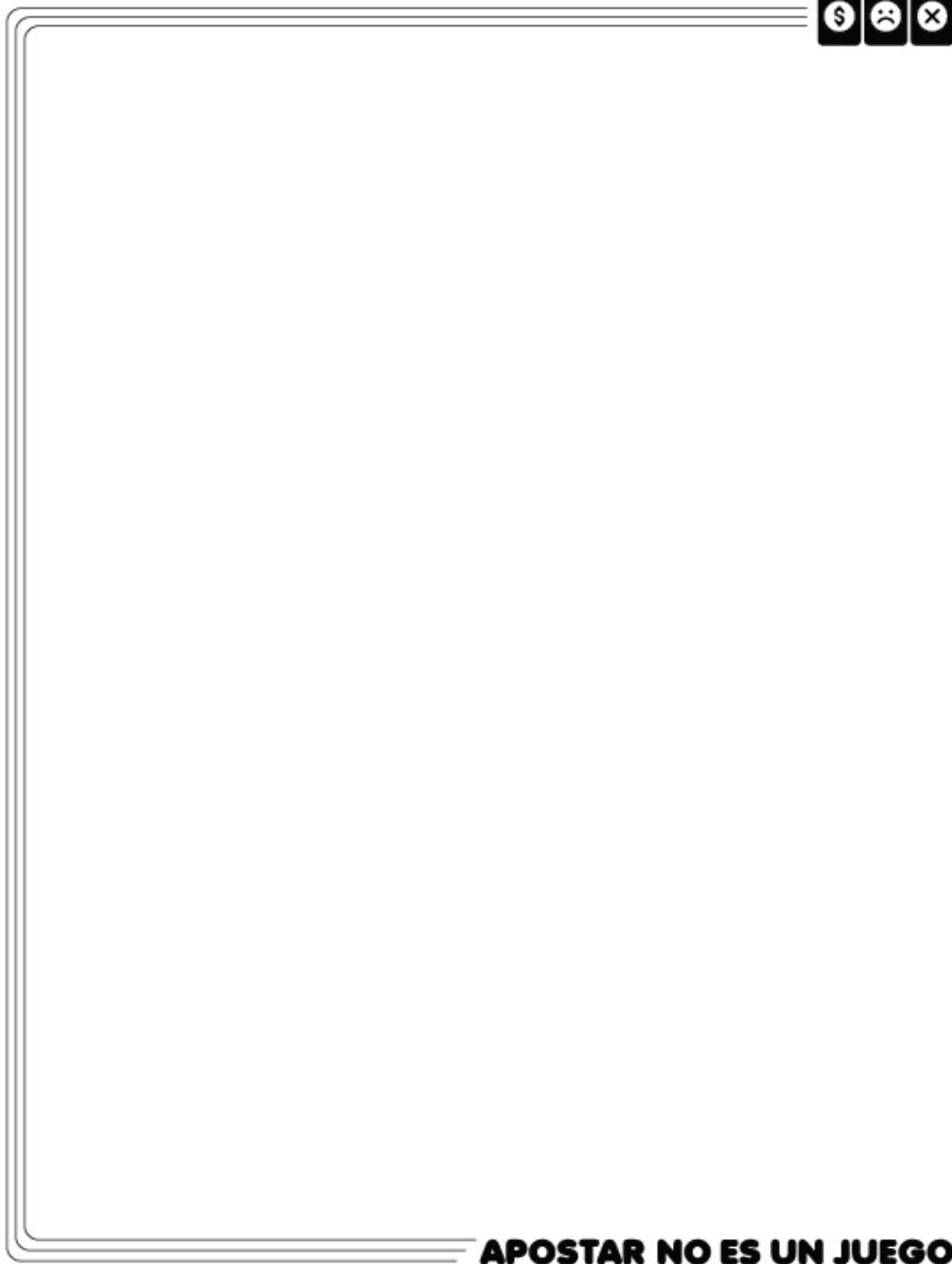
Tabla 1

	Condición actual de cursada educativa		Nivel educativo				TOTAL
	No	Sí	Primario	Secundario	Terciario	Universitario y más	Col Response %
	Col Response %	Col Response %	Col Response %	Col Response %	Col Response %	Col Response %	
Implementación de controles más estrictos en el acceso a sitios de apuestas	44,3%	39,2%	24,7%	34,4%	44,3%	33,7%	41,8%
Restricción de la publicidad de apuestas dirigida a jóvenes	37,3%	32,2%	23,2%	33,9%	25,1%	34,6%	34,7%
Campañas de concientización en RRSS y medios de comunicación	33,2%	28,4%	21,8%	28,8%	38,1%	41,4%	30,6%
Talleres y charlas informativas en escuelas y clubes	30,6%	30,6%	30,3%	30,7%	19,6%	32,4%	30,6%
Restricción a jóvenes del acceso a plataformas digitales de apuestas online	34,4%	22,4%	13,3%	19,3%	16,9%	23,0%	28,4%
Prohibición del uso de influencers o famosos para publicitar sitios de apuestas	23,7%	25,8%	10,9%	24,4%	40,8%	22,3%	24,9%
Todas las anteriores	13,1%	18,5%	34,4%	14,8%	18,5%	20,1%	15,9%
Colaboración con influencers y famosos para promover un juego responsable	14,9%	15,0%	16,1%	14,9%	4,5%	18,4%	15,1%
Ns/ Nc	8,1%	6,8%	6,5%	13,2%	11,9%	1,8%	7,4%
Otras medidas	2,8%	8,3%	12,1%	6,5%	3,4%	6,5%	5,6%

Tabla 1

		Condición actual de cursada educativa		Nivel educativo				TOTAL
		No	Sí	Primario	Secundario	Terciario	Universitario y más	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
19. ¿Estarías dispuesto/a a apoyar una campaña preventiva que busque proteger a los jóvenes del hábito compulsivo de apuestas en línea?	Sí	77,8%	66,3%	74,4%	61,3%	79,2%	64,6%	71,7%
	Ns/ Nc	18,3%	25,3%	14,3%	29,7%	17,0%	32,6%	22,1%
	No	3,9%	8,4%	11,3%	9,0%	3,8%	2,8%	6,3%

**TABLAS BIVARIADAS SEGÚN TASA DE ACTIVIDAD ECONÓMICA,
DESOCUPACIÓN Y ESTRATO SOCIOECONÓMICO POR INGRESOS**



APOSTAR NO ES UN JUEGO

Tabla 1

		Tasa de actividad		Desocupación		Estratos socioeconómicos x ingresos				TOTAL
		No	Sí	No	Sí	Pobre x ingreso	Medio bajo	Medio pleno	Medio alto y alto	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
1. ¿Escuchaste hablar sobre apuestas en línea?	No	5,7%	2,8%	2,6%	4,0%	4,4%	0,1%	0,3%	4,8%	4,5%
	Sí	93,4%	97,0%	97,4%	94,9%	95,5%	99,9%	99,7%	95,1%	94,9%
	Ns/ Nc	1,0%	0,2%	0,1%	1,1%	0,2%	0,0%		0,0%	0,7%

Tabla 1

		Tasa de actividad		Desocupación		Estratos socioeconómicos x ingresos				TOTAL
		No	Sí	No	Sí	Pobre x ingreso	Medio bajo	Medio pleno	Medio alto y alto	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
2. ¿Alguna vez apostaste en las apuestas en línea?	No apostado ni aposté	71,7%	50,1%	49,4%	54,0%	48,6%	50,4%	54,5%	44,8%	60,6%
	Alguna vez aposté pero ahora no	17,5%	27,0%	26,2%	31,5%	26,9%	32,8%	32,4%	33,3%	22,0%
	Apostado actualmente	10,2%	20,7%	23,0%	8,5%	21,2%	16,8%	13,1%	21,6%	16,0%
	Ns/ Nc	0,6%	2,1%	1,4%	6,1%	3,4%	0,0%		0,3%	1,4%

Tabla 1

		Tasa de actividad		Desocupación		Estratos socioeconómicos x ingresos				TOTAL
		No	Sí	No	Sí	Pobre x ingreso	Medio bajo	Medio pleno	Medio alto y alto	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
3. ¿Cuánto tiempo aproximadamente por día le dedicás actualmente o le dedicabas a las apuestas en línea?	Menos de 1 hora por día	44,0%	65,9%	63,1%	84,2%	72,0%	50,4%	67,7%	89,8%	58,7%
	Entre 1 y 2 horas	8,6%	18,1%	19,8%	6,7%	12,0%	23,8%	26,1%	2,9%	13,9%
	Ns/ Nc	19,3%	8,6%	9,2%	4,6%	12,1%	13,1%	5,0%	2,0%	12,5%
	Más de 4 horas pr día	26,6%	4,5%	5,1%	0,6%	2,1%	9,8%	0,4%	1,2%	12,7%
	Más de 2 pero hasta 3 horas	1,3%	2,1%	1,8%	3,8%	0,4%	2,6%	0,8%	3,9%	1,7%
	Más de 3 per hasta 4 horas	0,2%	0,8%	0,9%	0,1%	1,4%	0,2%	0,0%	0,3%	0,5%

Tabla 1

		Tasa de actividad		Desocupación		Estratos socioeconómicos x ingresos				TOTAL
		No	Sí	No	Sí	Pobre x ingreso	Medio bajo	Medio pleno	Medio alto y alto	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
4. De acuerdo a tu experiencia personal y el conocimiento de otras personas que apuestan en línea: ¿creés que las apuestas en línea pueden convertirse en una adicción?	Sí	59,7%	87,5%	86,3%	96,0%	72,8%	93,1%	99,3%	82,9%	74,9%
	No	37,3%	11,9%	13,2%	3,2%	26,7%	5,0%	0,6%	17,1%	23,4%
	Ns/ Nc	3,0%	0,6%	0,6%	0,8%	0,5%	1,9%	0,2%		1,7%

Tabla 1

		Tasa de actividad		Desocupación		Estratos socioeconómicos x ingresos				TOTAL
		No	Sí	No	Sí	Pobre x ingreso	Medio bajo	Medio pleno	Medio alto y alto	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
5. ¿En alguna oportunidad experimentaste ansiedad o estrés al no poder hacer alguna apuesta en línea?	No	83,4%	65,8%	62,4%	88,2%	63,1%	51,3%	88,9%	91,7%	72,5%
	Sí	16,6%	34,2%	37,6%	11,8%	36,9%	48,7%	11,1%	8,3%	27,5%

Tabla 1

		Tasa de actividad		Desocupación		Estratos socioeconómicos x ingresos				TOTAL
		No	Sí	No	Sí	Pobre x ingreso	Medio bajo	Medio pleno	Medio alto y alto	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
6. ¿En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero considerás que perdiste haciendo apuestas en línea?	Poco	43,2%	51,8%	46,2%	89,1%	51,0%	38,5%	29,8%	55,8%	48,0%
	Mucho	32,0%	12,4%	14,0%	1,7%	10,4%	23,7%	8,3%	2,3%	19,9%
	Bastante	8,5%	18,8%	21,0%	3,7%	16,1%	34,4%	6,9%	21,2%	14,1%
	Nada	14,2%	13,7%	15,0%	5,1%	14,4%	3,3%	55,0%	20,6%	13,2%
	Ns/ Nc	2,0%	3,3%	3,7%	0,5%	8,0%	0,1%	0,0%		4,8%

Tabla 1

	Tasa de actividad		Desocupación		Estratos socioeconómicos x ingresos				TOTAL
	No	Sí	No	Sí	Pobre x ingreso	Medio bajo	Medio pleno	Medio alto y alto	Col %
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
7. ¿Alguna vez te endeudaste o usaste dinero que tenías destinado para otra cosa, con el fin de hacer apuestas en línea?	67,3%	78,2%	75,3%	97,5%	82,3%	56,9%	88,3%	88,0%	75,0%
	32,7%	21,8%	24,7%	2,5%	17,7%	43,1%	11,7%	12,0%	25,0%

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes? *

Tasa de actividad

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes?

Tasa de actividad	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	10276,41	32858,715	0	500000	1500,00	780
Sí	20501,64	59568,788	0	500000	3485,47	1683
Total	17264,89	52809,505	0	500000	2500,00	2463

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes? *

Desocupación

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes?

Desocupación	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	23232,06	63395,561	0	500000	5000,00	1462
Sí	2445,75	7988,706	0	420000	1500,00	221
Total	20501,64	59568,788	0	500000	3485,47	1683

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes? * Estratos socioeconómicos x ingresos

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes?

Estratos socioeconómicos x ingresos	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Pobre x ingreso	8843,15	20757,488	0	500000	2000,00	880
Medio bajo	48261,23	108325,357	0	500000	12000,00	378
Medio pleno	21230,06	34887,639	0	400000	5000,00	136
Medio alto y alto	25893,36	50958,453	10	500000	5000,00	53
Total	20922,69	61724,885	0	500000	5000,00	1448

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes? * total

8. En líneas generales, ¿qué cantidad de dinero apostás en línea o apostabas en promedio por mes?

total	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
TOTAL	16769,15	51490,114	0	500000	3000,00	2609
Total	16769,15	51490,114	0	500000	3000,00	2609

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año? * Tasa de actividad

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año?

Tasa de actividad	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	16002,21	77063,408	0	1000000	2000,00	795
Sí	36470,60	140383,078	0	1000000	4000,00	1633
Total	29771,99	123650,210	0	1000000	3415,32	2428

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año? * Desocupación

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año?

Desocupación	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	41328,01	150076,694	0	1000000	5000,00	1414
Sí	5194,49	21516,908	0	700000	1106,28	220
Total	36470,60	140383,078	0	1000000	4000,00	1633

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año? * Estratos socioeconómicos x ingresos

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año?

Estratos socioeconómicos x ingresos	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Pobre x ingreso	24832,28	111499,688	0	1000000	3953,59	882
Medio bajo	75285,80	223307,714	0	1000000	8612,44	377
Medio pleno	49421,83	104297,453	0	1000000	5000,00	136
Medio alto y alto	58663,24	128739,299	0	1000000	15000,00	54
Total	41532,72	150413,138	0	1000000	4000,00	1449

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año? * total

9. ¿Cuál fue el valor de la apuesta en línea más alta que hiciste en el último año?

total	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
TOTAL	29292,73	120610,167	0	1000000	3600,00	2574
Total	29292,73	120610,167	0	1000000	3600,00	2574

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea? * Tasa de actividad

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea?

Tasa de actividad	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	39720,14	221853,267	0	3000000	5000,00	789
Sí	77595,69	189805,806	0	2500000	14000,00	1673
Total	65459,13	201364,899	0	3000000	10000,00	2462

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea? * Desocupación

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea?

Desocupación	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	86994,49	200440,245	0	2500000	19144,66	1453
Sí	15561,34	65128,466	0	2000000	2500,00	220
Total	77595,69	189805,806	0	2500000	14000,00	1673

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea? * Estratos socioeconómicos x ingresos

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea?

Estratos socioeconómicos x ingresos	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Pobre x ingreso	74268,72	202226,227	0	3000000	10000,00	874
Medio bajo	89149,73	236383,758	0	2000000	30000,00	373
Medio pleno	88583,82	237780,217	0	2100000	3469,97	155
Medio alto y alto	230654,52	437921,146	0	2000000	20000,00	54
Total	85376,03	229397,976	0	3000000	12000,00	1456

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea? * total

10. ¿Cuál fue el mayor monto que ganaste en el último año en una apuesta en línea?

total	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
TOTAL	63326,55	196482,598	0	3000000	10000,00	2607
Total	63326,55	196482,598	0	3000000	10000,00	2607

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea? * Tasa de actividad

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea?

Tasa de actividad	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	30910,56	145710,278	0	1000000	2000,00	790
Sí	71587,86	198217,033	0	1000000	6000,00	1663
Total	58492,50	183920,301	0	1000000	5000,00	2453

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea? * Desocupación

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea?

Desocupación	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	81668,12	210863,831	0	1000000	10000,00	1444
Sí	5401,59	17257,878	0	1000000	1500,00	220
Total	71587,86	198217,033	0	1000000	6000,00	1663

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea? * Estratos socioeconómicos x ingresos

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea?

Estratos socioeconómicos x ingresos	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Pobre x ingreso	37156,55	116102,600	0	1000000	5000,00	878
Medio bajo	111315,81	246939,221	0	1000000	30000,00	353
Medio pleno	32565,22	84240,804	0	438000	2500,00	155
Medio alto y alto	50342,39	103562,053	0	1000000	5000,00	54
Total	55324,06	159082,179	0	1000000	5000,00	1439

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea? * total

11. ¿Cuál fue el mayor monto que perdiste en el último año en una apuesta en línea?

total	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
TOTAL	55859,33	179137,466	0	1000000	5000,00	2597
Total	55859,33	179137,466	0	1000000	5000,00	2597

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos? * Tasa de actividad

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos?

Tasa de actividad	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	25061,5098	66029,76385	,00	2000000,00	80,0000	3547
Sí	25771,7546	99925,26718	,00	2000000,00	,0000	3355
Total	25406,7641	84222,40932	,00	2000000,00	,0000	6901

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos? * Desocupación

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos?

Desocupación	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	19231,3442	99857,73026	,00	2000000,00	,0000	2826
Sí	60757,0131	92847,91804	,00	2000000,00	4000,0000	528
Total	25771,7546	99925,26718	,00	2000000,00	,0000	3355

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos? * Estratos socioeconómicos x ingresos

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos?

Estratos socioeconómicos x ingresos	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Pobre x ingreso	32834,4464	112254,95129	,00	2000000,00	,0000	1812
Medio bajo	27346,6565	68861,19613	,00	1000000,00	,0000	745
Medio pleno	15622,7796	48217,17335	,00	800000,00	,0000	313
Medio alto y alto	61556,3287	174220,95492	,00	2000000,00	,0000	95
Total	30561,4208	100788,13474	,00	2000000,00	,0000	2966

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos? * total

21. ¿Cuál es el dinero mensual que te dan tus padres para que administres tus gastos?

total	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
TOTAL	25365,4693	84857,89116	,00	2000000,00	,0000	7105
Total	25365,4693	84857,89116	,00	2000000,00	,0000	7105

Tabla 1

	Tasa de actividad		Desocupación		Estratos socioeconómicos x ingresos				TOTAL
	No	Sí	No	Sí	Pobre x ingreso	Medio bajo	Medio pleno	Medio alto y alto	Col %
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
Por azar, por suerte	53,8%	58,8%	58,1%	63,6%	62,3%	53,6%	41,3%	56,8%	58,4%
Por mis conocimientos sobre la disciplina o equipo apostado	32,4%	15,0%	15,8%	9,6%	14,4%	19,9%	5,7%	10,0%	20,8%
Porque observé cómo venían las preferencias de la mayoría de apostadores antes de hacer la apuesta	3,2%	12,4%	14,0%	2,0%	11,4%	17,2%	21,6%	32,7%	8,3%
Otros	2,6%	7,5%	8,4%	1,3%	8,3%	5,8%	23,1%	0,1%	5,6%
Ns/ Nc	8,0%	6,3%	3,7%	23,5%	3,7%	3,6%	8,3%	0,5%	6,9%

Tabla 1

	Tasa de actividad		Desocupación		Estratos socioeconómicos x ingresos				TOTAL
	No	Sí	No	Sí	Pobre x ingreso	Medio bajo	Medio pleno	Medio alto y alto	Col %
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
Sí	75,3%	79,4%	79,6%	78,1%	78,1%	81,4%	91,6%	93,4%	76,9%
No	20,2%	17,9%	17,7%	18,8%	19,4%	18,0%	8,4%	2,6%	19,5%
Ns/ Nc	4,5%	2,7%	2,7%	3,0%	2,5%	0,6%	0,0%	4,0%	3,6%

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año? * Tasa de actividad

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año?

Tasa de actividad	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	329509,22	2737692,297	0	50000000	35000,00	1288
Sí	207507,94	775710,571	0	50000000	65000,00	1727
Total	259636,83	1883935,144	0	50000000	50000,00	3015

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año? * Desocupación

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año?

Desocupación	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	218867,33	553854,905	0	32000000	66000,00	1487
Sí	136871,61	1561770,362	0	50000000	36507,68	239
Total	207507,94	775710,571	0	50000000	65000,00	1727

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año? * Estratos socioeconómicos x ingresos

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año?

Estratos socioeconómicos x ingresos	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Pobre x ingreso	238911,92	1374077,740	0	50000000	60000,00	984
Medio bajo	237763,47	449930,100	0	3000000	70000,00	407
Medio pleno	292318,37	661826,920	80	10000000	50000,00	181
Medio alto y alto	316166,15	1051202,071	0	10000000	45000,00	64
Total	247536,16	1129855,600	0	50000000	60000,00	1636

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año? * total

14. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que ganaron en una apuesta en línea durante el último año?

total	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
TOTAL	256365,90	1847098,591	0	50000000	50000,00	3137
Total	256365,90	1847098,591	0	50000000	50000,00	3137

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año? * Tasa de actividad

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año?

Tasa de actividad	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	71614,12	290347,375	0	5000000	10000,00	1457
Sí	167198,13	553142,656	0	5000000	40000,00	1400
Total	118447,17	441729,751	0	5000000	20000,00	2857

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año? * Desocupación

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año?

Desocupación	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
No	181416,96	586392,005	0	5000000	40000,00	1223
Sí	68925,79	182893,019	0	5000000	10000,00	177
Total	167198,13	553142,656	0	5000000	40000,00	1400

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año? * Estratos socioeconómicos x ingresos

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año?

Estratos socioeconómicos x ingresos	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
Pobre x ingreso	72679,19	146748,479	0	2000000	30000,00	872
Medio bajo	180480,77	450610,571	0	4500000	50000,00	373
Medio pleno	459537,31	1224358,773	50	5000000	80000,00	190
Medio alto y alto	235315,81	482947,628	0	1500000	40000,00	61
Total	155243,46	527089,661	0	5000000	40000,00	1495

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año? * total

15. De acuerdo a tu conocimiento de amigos o allegados, ¿cuál fue el monto máximo que perdieron en una apuesta en línea durante el último año?

total	Media	Desv. típ.	Mínimo	Máximo	Mediana	N
TOTAL	116340,68	434657,031	0	5000000	20000,00	2954
Total	116340,68	434657,031	0	5000000	20000,00	2954

Tabla 1

	Tasa de actividad		Desocupación		Estratos socioeconómicos x ingresos				TOTAL	
	No	Sí	No	Sí	Pobre x ingreso	Medio bajo	Medio pleno	Medio alto y alto	Col %	
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %		
16. ¿Qué efectos creés que puede tener, en la vida de los adolescentes, el hábito de hacer apuestas en línea?	Efectos negativos	62,7%	83,7%	85,3%	74,7%	70,2%	88,0%	93,2%	85,6%	71,1%
	Ns/ Nc	18,7%	6,5%	6,4%	7,0%	12,4%	4,7%	3,9%	1,6%	14,2%
	No tener efectos	12,7%	7,9%	6,8%	14,2%	11,8%	6,7%	2,4%	12,0%	10,4%
	Efectos positivos	5,9%	1,9%	1,5%	4,1%	5,6%	0,6%	0,5%	0,8%	4,3%

Tabla 1

	Tasa de actividad		Desocupación		Estratos socioeconómicos x ingresos				TOTAL	
	No	Sí	No	Sí	Pobre x ingreso	Medio bajo	Medio pleno	Medio alto y alto	Col %	
	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %		
17. ¿Creés que las apuestas en línea son una problemática en la juventud?	Sí	64,7%	79,9%	82,5%	65,5%	78,7%	90,4%	84,9%	82,6%	71,9%
	No	20,6%	12,3%	10,0%	24,5%	14,5%	6,5%	8,5%	11,8%	16,5%
	Ns/ Nc	14,7%	7,9%	7,5%	9,9%	6,8%	3,1%	6,7%	5,6%	11,5%

Tabla 1

	Tasa de actividad		Desocupación		Estratos socioeconómicos x ingresos				TOTAL
	No	Sí	No	Sí	Pobre x ingreso	Medio bajo	Medio pleno	Medio alto y alto	Col Response
	Col Response	Col Response	Col Response	Col Response	Col Response	Col Response	Col Response	Col Response	%
	%	%	%	%	%	%	%	%	
Implementación de controles más estrictos en el acceso a sitios de apuestas	45,2%	37,6%	39,1%	27,8%	40,7%	32,0%	46,5%	43,3%	41,8%
Campañas de concientización en RRSS y medios de comunicación	21,1%	41,6%	43,3%	30,6%	39,3%	38,8%	33,0%	46,6%	30,6%
Restricción de la publicidad de apuestas dirigida a jóvenes	38,5%	29,3%	28,1%	36,9%	33,1%	35,3%	38,9%	15,6%	34,7%
Talleres y charlas informativas en escuelas y clubes	25,4%	36,5%	36,2%	38,6%	46,5%	29,8%	23,7%	22,9%	30,6%
Medidas que deberían tomarse para prevenir la adicción									
Restricción a jóvenes del acceso a plataformas digitales de apuestas online	31,9%	26,2%	23,6%	42,7%	24,3%	22,2%	29,5%	36,8%	28,4%
Prohibición del uso de influencers o famosos para publicitar sitios de apuestas	21,1%	27,4%	28,2%	22,3%	25,6%	41,9%	21,0%	19,1%	24,9%
Todas las anteriores	15,3%	17,3%	17,6%	15,4%	15,1%	17,1%	24,1%	25,5%	15,9%
Colaboración con influencers y famosos para promover un juego responsable	11,9%	18,5%	16,7%	30,1%	20,3%	21,2%	14,3%	24,7%	15,1%
Ns/ Nc	11,1%	3,3%	3,2%	4,1%	3,0%	2,3%	0,3%	0,6%	7,4%
Otras medidas	7,2%	3,9%	4,0%	3,7%	4,8%	2,0%	4,7%	6,5%	5,6%

Tabla 1

		Tasa de actividad		Desocupación		Estratos socioeconómicos x ingresos				TOTAL
		No	Sí	No	Sí	Pobre x ingreso	Medio bajo	Medio pleno	Medio alto y alto	Col %
		Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	Col %	
19. ¿Estarías dispuesto/a a apoyar una campaña preventiva que busque proteger a los jóvenes del hábito compulsivo de apuestas en línea?	Sí	63,9%	80,2%	80,6%	77,8%	77,6%	70,6%	71,6%	89,2%	71,7%
	Ns/ Nc	28,3%	16,2%	16,3%	15,1%	15,9%	24,9%	23,0%	4,9%	22,1%
	No	7,8%	3,6%	3,1%	7,1%	6,5%	4,5%	5,4%	5,9%	6,3%

ANEXO TESTIMONIOS DE ARGENTINA



APOSTAR NO ES UN JUEGO

“Tengo miedo de que mi amigo genere una adicción al juego”.

**Maitena, 18 años,
Tandil, Buenos Aires.**

“Arranqué a jugar y gané 5 mil pesos el año pasado se los conté a mis amigos para que jueguen; pensábamos que nos íbamos a llenar de plata”.

**Anónimo
Chivilcoy, Buenos Aires.**

“La facilidad para acceder a estas plataformas, la propaganda indiscriminada y la falta de responsabilidad de estas empresas me parecen nefastos”.

**Mañas, 28 años,
San Justo, Buenos Aires.**

“Un primo mío ha apostado en casinos online a sus 19 años. Obviamente perdió más de lo que ganó, a pesar de eso, sigue apostando compulsivamente sus ahorros”.

**Palixena, 18 años,
Tandil, Buenos Aires.**

“Lo hacía por diversión pero me di cuenta de que me estaba excediendo en los montos que ponía. Los casinos son muy manipuladores”.

**Fran, 15 años,
Chivilcoy, Buenos Aires.**

“A mí no me gusta porque hay mucha gente que se vuelve adicta y con tal de tener plata son capaces hasta de robar”.

**Lautaro, 17 años,
Tandil, Buenos Aires.**

“A mí no me gusta porque hay mucha gente que se vuelve adicta y con tal de tener plata son capaces hasta de robar”.

**Margarita, 16 años,
Tandil, Buenos Aires.**

“En general, los hombres de entre 15 a 20 años son los que más apuestan; en su mayoría, gastan el dinero de sus progenitores”.

**Mily, 16 años,
Chivilcoy, Buenos Aires.**

“Me parece que en las condiciones socioeconómicas actuales, para los jóvenes muchas veces se presenta el azar como la única posibilidad de ‘ganar buena plata’”.

**Daniela, 24 años,
Ituzaingó, Buenos Aires.**

“Comenzó por diversión y terminó siendo una pesadilla”.

**Franco, 19 años,
Salta, Salta.**

“Sigo a una influencer que contó que varias empresas de casino online le ofrecen canjes por mentirle a la gente y decir que ella apuesta y le va re bien”.

**Antonella, 24 años,
Mar del Plata, Buenos Aires.**

“Deberían haber charlas y videos de concientización”.

**Rafael, 18 años,
Tandil, Buenos Aires.**

**“Un amigo me contó
que con 40 mil se hizo 500 mil
pero los perdió después”.**

**Thiago, 17 años,
Tandil, Buenos Aires.**

**“Me generó ansiedad
y desesperación
por perder”.**

**Galo, 17 años,
Tandil, Buenos Aires.**

**“Una persona menor de edad
que no es responsable de sus
propias decisiones, no debería
conocer y generarse una
adicción inconsciente por culpa
de la promoción de estos sitios”.**

**Matute, 18 años,
Chivilcoy, Buenos Aires.**

**“El papá de un amigo
perdió todos sus ahorros
para las vacaciones
en el casino online en un día”.**

**Lourdes, 22 años,
Morón, Buenos Aires.**

**“Tengo compañeros
que venden crédito
para el casino online
como ingreso económico”.**

**Camilo, 17 años,
Tandil, Buenos Aires.**

**“Todos los ludópatas
tienden a negar su adicción,
tal como cualquier adicto;
es un problema grave y necesita
regularse lo antes posible”.**

**Juan, 17 años,
Chivilcoy, Buenos Aires.**

**“Escucho cómo todos los días
mis compañeros mencionan
el tema con entusiasmo como
si fuese algo que los emocionara;
cuando pierden
no paran de protestar”.**

**Alí, 17 años,
Chivilcoy, Buenos Aires.**

**“Apuestan por fútbol,
goles, faltas, etc.
Llegan a apostar
sin ningún fin deportivo
sino por el hecho de apostar.”**

**Manuela, 16 años,
Tandil, Buenos Aires.**

**“Tengo 3 hermanos
que apuestan.
Uno de ellos ha llegado
a endeudarse por el valor
de 1 millón apostando plata
prestada. Tiene 21 años”.**

**Marianela, 29 años,
Salta, Salta.**

**“Al principio lo hacía por diversión,
pero ahora la verdad es que
no puedo dejar de hacerlo”.**

**Martín, 20 años,
Córdoba, Córdoba.**

**“En la escuela secundaria
muchos juegan en el aula
durante la clase;
y todos los días”.**

**Fabrizio, 17 años,
Capitán Bernúdez, Santa Fe.**

**“Un amigo debe plata
a medio mundo.
Pidió prestado y perdió
y cuando le prestaron de nuevo
volvió a apostar”.**

**Gerónimo, 18 años,
Río Cuarto, Córdoba.**

**“Es algo que empieza
como un juego
pero a la larga termina
siendo una adicción”.**

**Elías, 15 años,
Tandil, Buenos Aires.**

**“Soy ludópata,
perdí más de lo que gano
y destrocé a mi familia”.**

**Javier, 26 años,
San Fernando, Catamarca.**

**“Llegué a apostar
un millón
y perdí todo”.**

**Brian, 17 años,
Salta, Salta.**

**“Si pudiera volver atrás
no entro ni loco.
Pero cuando arranqué
me presionaban mis amigos
para que apueste algo”.**

**Mariano, 18 años,
Calchín, Córdoba.**

**“Una vez aposté \$25000
y perdí todo”.**

**Agustín, 16 años,
Tandil, Buenos Aires.**

**“Apostar es súper fácil.
No te das cuenta de que
son tres click
y se te fue una fortuna”.**

**Javier, 18 años,
Carlos Paz, Córdoba.**

“Mi hermana juega mucho al camino online y muchas veces se ciega con jugar y no para hasta ganar lo que ella quiere o hasta que pierde todo”.

Valentina, 17 años,
Tandil, Buenos Aires.

“Una compañera de trabajo, que con frecuencia ganaba jugaba hasta en su horario laboral y en salidas sociales. En redes incentivaba a otros a crearse una cuenta para apostar”.

Camila, 22 años,
Boulogne, Buenos Aires.

“Recuerdo estar en casa con amigos mirando una peli, uno de ellos estaba apostando. De repente comenzó a gritar de manera muy agresiva y no encontrábamos cómo calmarlo”.

Agostina, 16 años,
Rosario, Santa Fe.

“Mis compañeros no prestan atención o gritan; no se concentran en el colegio por el casino o tratan mal a la gente”.

Abigail, 17 años,
Tandil, Buenos Aires.

“Perdí un 100.000 y nos quedamos sin dormir 1 mes”.

Mateo, 19 años,
Tandil, Buenos Aires.

“Tuve conflictos con amistades por no querer prestar dinero para que apuesten ellos”.

Martina, 13 años,
Campo Quijano, Salta.

“Cuando los chicos pierden no lo cuentan por vergüenza y de ahí es que parece que ganan mucho. Sólo se habla de lo que se gana”.

**Agustín, 18 años,
Tandil, Buenos Aires.**

“Deberían haber charlas y videos de concientización”.

**Rafael, 18 años,
Tandil, Buenos Aires.**

“Mí papá hace años era ludopata y pedía préstamos para apostar”.

**Justina, 17 años,
Tandil, Buenos Aires.**

“Sigo muchos influencers que promocionan casinos online en historias de instagram, muestran como ellos juegan y te comparten sus links con beneficios para jugar”.

**Mora, 20 años,
Vicente López, Buenos Aires.**

“Odio a los influencers que lo comparten en sus historias, lo veo en el colegio de mi hermanito que muchos chicos lo usan o terminan apostando entre ellos por diferentes juegos”.

**Valentina, 24 años,
Caballito, Buenos Aires.**

“Sigo a una influencer que contó que varias empresas de casino online le ofrecen canjes por mentirle a la gente y decir que ella apuesta y le va re bien”.

**Antonella, 24 años,
Mar del Plata, Buenos Aires.**

**“Un amigo me contó
que con 40 mil se hizo 500 mil
pero los perdió después”.**

**Thiago, 17 años,
Tandil, Buenos Aires.**

**“Tengo compañeros
que venden crédito
para el casino online
como ingreso económico”.**

**Camilo, 17 años,
Tandil, Buenos Aires.**

**“Una persona menor de edad
que no es responsable de sus
propias decisiones, no debería
conocer y generarse una
adicción inconsciente por culpa
de la promoción de estos sitios”.**

**Matute, 18 años,
Chivilcoy, Buenos Aires.**

**“Todos los ludópatas
tienden a negar su adicción,
tal como cualquier adicto;
es un problema grave y necesita
regularse lo antes posible”.**

**Juan, 17 años,
Chivilcoy, Buenos Aires.**

**“Me generó ansiedad
y desesperación
por perder”.**

**Galo, 17 años,
Tandil, Buenos Aires.**

**“El papá de un amigo
perdió todos sus ahorros
para las vacaciones
para las vacaciones
en el casino online en un día”.**

**Lourdes, 22 años,
Morón, Buenos Aires.**

“Escucho cómo todos los días mis compañeros mencionan el tema con entusiasmo como si fuese algo que los emocionara; cuando pierden no paran de protestar”.

Alí, 17 años,
Chivilcoy, Buenos Aires.

“Un amigo debe plata a medio mundo. Pidió prestado y perdió y cuando le prestaron de nuevo volvió a apostar”.

Gerónimo, 18 años,
Río Cuarto, Córdoba.

“Tengo 3 hermanos que apuestan. Uno de ellos ha llegado a endeudarse por el valor de 1 millón apostando plata prestada. Tiene 21 años”.

Marianela, 29 años,
Salta, Salta.

“Al principio lo hacía por diversión, pero ahora la verdad es que no puedo dejar de hacerlo”.

Martín, 20 años,
Córdoba, Córdoba.

“En la escuela secundaria muchos juegan en el aula durante la clase; y todos los días”.

Fabrizio, 17 años,
Capitán Bernúdez, Santa Fe.

“Apuestan por fútbol, goles, faltas, etc. Llegan a apostar sin ningún fin deportivo sino por el hecho de apostar.”

Manuela, 16 años,
Tandil, Buenos Aires.

“Es algo que empieza como un juego pero a la larga termina siendo una adicción ”.

**Eías, 15 años,
Tandil, Buenos Aires.**

“Apostar es súper fácil. No te das cuenta de que son tres click y se te fue una fortuna”.

**Javier, 18 años,
Carlos Paz, Córdoba.**

“Llegué a apostar un millón y perdí todo”.

**Brian, 17 años,
Salta, Salta.**

“Si pudiera volver atrás no entro ni loco. Pero cuando arranqué me presionaban mis amigos para que apueste algo”.

**Mariano, 18 años,
Calchín, Córdoba.**

“Una vez aposté \$25000 y perdí todo”.

**Agustín, 16 años,
Tandil, Buenos Aires.**

“Soy ludópata, perdí más de lo que gano y destrocé a mi familia”.

AGRADECIMIENTOS



APOSTAR NO ES UN JUEGO

Abraham	Campos	Iván	Jorge	Martin	Jauregui
Adrián	Zapata	Joaquín	Bezzi	Mauro	Sabbadini
Ailén	Medina Fretes	Joaquin	Oteiza	Micaela	Olivetto
Alma	Palacios	Juan	Rimola	Miguel	Correa
Alonso	Salvador	Juan Bautista	Branz	Milagros	Camacho
Analía	López	Juan Manuel	Valentini	Mónica	Ippolito
Andrea	Mascheroni	Juan Martín	Gené	Mónica	Petracci
Arístides	Álvarez	Julia	Jorge	Nahuel	Vinciguerra
Bárbara	Herrera	Larisa	Kejval	Natalia	Torres
Carla	Gili	Laura	Belusci	Oscar	Goggi
Carla	Tomasini	Laura	Mansilla	Oscar	Lungarzo
Carlos	Guardia	Lautaro	Sosa Acha	Pablo	Alfonso
Carlos	Rienzo	Leandro	Cahn	Pablo	Alonso
Celia	Arena	Leandro	Martín	Pablo	Del Valle
Dalia	Szulik	Leila	Chaer	Pablo	Pannunzio
Daniel	Bascaran	Liliana	Varela	Paola	Farías
Diego	Manusovich	Lucía	Fainboim	Patricia	Bitriaga
Diego	Murzi	Luciano	Ciotti	Ricardo	Rodriguez
Eduardo	Nicieza	Luciano	Olivera	Rogelio	Iparraguirre
Emiliano	Bajamon	Luis	Vivona	Sebastián	Zabalía
Esteban	Lobianco	Luján	Salgado	Silvina	Ruaro
Ezequiel	De La Torre	Malena	Sartoretto	Sol	Ramírez
Fabrizio	Fiatti	Marcos	Mattaza	Tane	Da Souza Correa
Fernando	Marco	Margarita	Recalde	Valentina	Morán
Florencia	Consoni	María Elena	Defunchio	Veronica	Olmos
Germán	Marini	Mariana	Balbi	Walter	Tomasini
Gonzalo	Rodríguez Zubieta	Mariano	Hermosid	Yanila	Cofre
Ianara	Hummel	Mariano	Pierdomenico		HCD Chivilcoy
Ignacio	Ventura	Marina	Moretti		UES Chivilcoy
Ingrid	Beck	Martín	Escobar		

Los conceptos surgidos de los testimonios no se vinculan con la diversión, con el esparcimiento, con la risa, con la sanidad mental, que caracteriza a todo juego. Por eso, nuestro proyecto de investigación se llama, “apostar no es un juego”, e invita a extirpar la palabra “juego” de cualquier vínculo con las apuestas. Adolescentes y jóvenes no deberían vincularse al mundo de las apuestas. Ese es el deber ser al que aspiramos. Sin embargo, la incidencia de ese mundo de las apuestas es significativa. Por eso, la distancia entre el ser y el deber ser, es la magnitud del problema que tenemos que abordar como sociedad con este tema.



**APOSTAR
NO ES
UN JUEGO**

