

INFORME DE LA ENCUESTA

SOBRE JUEGOS DE APUESTAS EN ADOLESCENTES (EJAA)

Posadas, Misiones, 2024

DEFENSORÍA
DEL PUEBLO



MISIONES
GOBIERNO

IPEC
Instituto Provincial
de Estadística y Censos

AUTORIDADES

DEFENSORÍA
DEL PUEBLO

Defensoría del Pueblo de Posadas

Valeria Fiore Cáceres



Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado

Héctor A. Rojas Decut

MISIONES
GOBIERNO | IPEC
Instituto Provincial
de Estadística y Censos

Instituto Provincial de Estadística y Censos

Silvana Dea Labat

Autoras

Valeria Fiore Cáceres
Adriana Melisa Gómez Galeano
Jimena Candia
Carolina Ocar
Isabel Zilveti
Marisa Seewald

Colaboradoras

María Sol Alderete
Gabriela Peralta

Diseño de la muestra

Liliana Antonia Nadali

Facilitadores de la encuesta

Aldo Barberán; Adriana Gómez Galeano; Ayelén Sotelo; Carlos Bottex;
Dámaris Palumbo; Estela Penayo; Fabricio Acosta; Gonzalo Torrents;
Graciela Podetti; Horacio Negro Montiel; Jimena Candia; Juan Wyss; Juan
Carlos Benitez; Julián Samaniego; Karen Mayerhofer; Lautaro Vera; Leonel
Benitez; María Inés Paredes; María Luz Soto; María Sol Alderete; Norma
Palacio; Vanesa Cabello; Virginia Bertotto; Yamila Acosta

Diseño

Andrea Quatrin
Luciana Di Cianni

Posadas, Misiones - Noviembre de 2024

Agradecimientos

Al Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología de Misiones, a las instituciones educativas de la ciudad de Posadas que participaron del relevamiento, al Dr. Julio A. Brizuela por sus aportes y recomendaciones al informe, y a los facilitadores de la encuesta que en el relevamiento contribuyeron a sensibilizar a la población adolescente escolarizada para su participación en el estudio y garantizaron la calidad de los datos obtenidos.

Aclaración:

El uso del lenguaje no discriminatorio en función del género de las personas, es una de las prioridades del presente estudio. Sin embargo, su aplicación en la lengua española plantea soluciones muy distintas, sobre las que no se ha logrado ningún acuerdo.

Con el fin de evitar la sobrecarga gráfica que supondría utilizar desdoblamientos léxicos en artículos, sustantivos y adjetivos para subrayar la existencia de distintos géneros, se ha optado por el uso genérico del masculino, en el entendimiento de que todas sus menciones representan siempre a todas las personas.

ÍNDICE

Autoridades	1
Agradecimientos	3
Aclaración	4
Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes EJAA	7
Introducción	7
Apartado Metodológico	9
Capítulo I. Caracterización de los adolescentes escolarizados en relación al uso de dispositivos tecnológicos y la prevalencia de juegos de apuestas	10
Gráfico N°1: Porcentaje de adolescentes escolarizados, según edad de inicio de uso de dispositivos tecnológicos. Posadas. Año 2024.	11
Gráfico N°2: Porcentaje de adolescentes escolarizados, según edad de tenencia de teléfono celular propio. Posadas. Año 2024.	13
Gráfico N°3: Porcentaje de adolescentes escolarizados, según tenencia de restricciones y/o límites en el uso del teléfono celular. Posadas. Año 2024.	14
Gráfico N°4: Porcentaje de adolescentes escolarizados, según prevalencia de uso de juegos de apuestas. Posadas. Año 2024.	15
Capítulo II. Percepciones y actitudes respecto a los juegos de apuesta en adolescentes	16
Gráfico N°5: Porcentaje de adolescentes escolarizados, según consideraciones sobre el uso en exceso o no de dispositivos tecnológicos por parte de madre, padre o adulto responsable. Posadas. Año 2024.	17
Gráfico N°6: Porcentaje de adolescentes escolarizados, según tenencia de familiares cercanos que juegan o jugaron juegos de apuestas. Posadas. Año 2024.	18
Gráfico N°7: Porcentaje de adolescentes escolarizados, según tipo de opinión sobre los juegos de apuestas. Posadas. Año 2024.	19
Gráfico N°8: Porcentaje de adolescentes escolarizados, según consideración de los juegos de apuestas como adictivos. Posadas. Año 2024.	20
Gráfico N°9: Porcentaje de adolescentes escolarizados, según identificación de problemas a partir del uso de teléfonos celulares, videojuegos y/o juegos de apuestas. Posadas. Año 2024.	21
Gráfico N°10: Porcentaje de adolescentes escolarizados, según opinión sobre medidas para prevenir las apuestas y/o la adicción a los juegos de apuestas en adolescentes. Posadas. Año 2024.	23
Capítulo III. Análisis de las características de los adolescentes que participan en juegos de apuestas	24
Gráfico N°11: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según género. Posadas. Año 2024.	25
Gráfico N°12: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según rangos de edad. Posadas. Año 2024.	26
Gráfico N°13: Distribución de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según año de cursada. Posadas. Año 2024.	27
Gráfico N°14: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según rangos de edad en que participaron por primera vez. Posadas. Año 2024.	28
Gráfico N°15: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según razones para jugar. Posadas. Año 2024.	29
Gráfico N°16: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según fuentes de dinero para jugar. Posadas. Año 2024.	30
Gráfico N°17: Distribución de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según cómo conocieron los juegos de apuestas. Posadas. Año 2024.	32
Gráfico N°18: Distribución de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según frecuencia de juego a la semana. Posadas. Año 2024.	33
Gráfico N°19: Distribución de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según cantidad de tiempo que dedica a estos juegos en la semana. Posadas. Año 2024.	34
Gráfico N°20: Distribución de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según preferencia y modalidad de los juegos. Posadas. Año 2024.	35
Gráfico N°21: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según lugar de juego. Posadas. Año 2024.	36
Gráfico N°22: Distribución de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según cantidad de dinero que gastan en estos juegos, en la semana. Posadas. Año 2024.	37
Gráfico N°23: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según aumento reciente en la cantidad de tiempo utilizado en estos juegos. Posadas. Año 2024.	38
Gráfico N°24: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según aumento reciente en la cantidad de dinero utilizado en estos juegos. Posadas. Año 2024.	39
Gráfico N°25: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas y aumento reciente en la cantidad de tiempo utilizado en estos juegos, según aumento reciente en la cantidad de dinero utilizado en estos juegos. Posadas. Año 2024.	40
Gráfico N°26: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según frecuencia en uso de mentiras u ocultamiento, a familiares y/o amigos, sobre la cantidad de tiempo y/o dinero utilizados en estos juegos. Posadas. Año 2024.	42
Gráfico N°27: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según frecuencia en uso de mentiras u ocultamiento, a familiares y/o amigos, sobre la cantidad de tiempo y/o dinero utilizados en estos juegos y aumento reciente en la cantidad de dinero utilizado en estos juegos. Posadas. Año 2024.	43
Gráfico N°28: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según frecuencia en uso de mentiras u ocultamiento, a familiares y/o amigos, sobre la cantidad de tiempo y/o dinero utilizados en estos juegos y aumento reciente en la cantidad de tiempo utilizado en estos juegos. Posadas. Año 2024.	44
Gráfico N°29: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según resultado en el intento de controlar o interrumpir la forma de jugar en estos juegos. Posadas. Año 2024.	45
Gráfico N°30: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según sensación de irritabilidad cuando se interrumpe el juego o pasan varios días sin jugar en estos juegos. Posadas. Año 2024.	47
Gráfico N°31: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, por intento de recuperar el dinero perdido en estos juegos. Posadas. Año 2024.	48
Gráfico N°32: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según solicitud de dinero prestado para jugar a estos juegos. Posadas. Año 2024.	49
Gráfico N°33: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas y reconocen haber experimentado consecuencias por su uso. Posadas. Año 2024.	50
Gráfico N°34: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas y reconocieron tener consecuencias debido a su uso, según tipo. Posadas. Año 2024.	51
Gráfico N°35: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según necesidad de ayuda para dejar estos juegos. Posadas. Año 2024.	52
Gráfico N°36: Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según consideración de la autolesión o el suicidio, como consecuencia de estos juegos. Posadas. Año 2024.	53
Reflexiones finales	55
Bibliografía	59
Anexo: Testimonios y observaciones	60

Introducción

El informe presenta los resultados de la primera encuesta sobre juegos de apuestas en adolescentes -EJAA- de Posadas, realizada en agosto y septiembre de 2024, por la Defensoría del Pueblo de la ciudad de Posadas, el Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC) y el Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.). Este trabajo, constituye una primera aproximación al tema y busca ofrecer herramientas para la formulación de políticas públicas en los ámbitos social, educativo y de la salud, además de servir como antecedente para futuras investigaciones y estudios complementarios.

El objetivo general de este estudio es obtener información sobre las percepciones y actitudes de los adolescentes escolarizados en relación a la participación en juegos de apuestas en la ciudad de Posadas, en el año 2024; y conocer la prevalencia de uso de juegos de apuestas en esta población. Para esto, se caracteriza a la población de referencia, se indaga en los antecedentes y el contexto de uso de los juegos de apuestas; también se analizan las características de aquellos que son de mayor preferencia. Además, de recabar información sobre

las experiencias y consecuencias de su uso en la vida cotidiana.

La investigación surge de la demanda y preocupación de directivos, docentes, familias y profesionales del ámbito de la salud mental de la ciudad de Posadas, debido al creciente uso de los juegos de apuestas online en los adolescentes. Esta situación refleja una problemática que está vigente a nivel nacional y que va en aumento. Estos profesionales identifican, entre las principales causas, el acceso a tecnologías digitales y dispositivos móviles sin supervisión, sin información adecuada y sin límites de tiempo.

A su vez, la exposición constante a la publicidad en redes sociales, plataformas digitales y medios masivos de comunicación en general, sumada a la falta de controles efectivos de edad para el ingreso a las mismas, han generado preocupación en la comunidad educativa y en profesionales de la salud mental, debido a los riesgos presentes en el consumo de juego de apuestas por parte de esta población vulnerable.

Diversos estudios señalan que los adolescentes son más vulnerables a las consecuencias negativas de los juegos de apuestas, debido a los diversos cambios físicos, sexuales, cognitivos, sociales y emocionales que están atravesando, destacando sobre todo un desarrollo cerebral aún en proceso, lo que explican el por qué de sus comportamientos y reacciones a veces impulsivos, así como la dificultad de evaluar las consecuencias de sus actos. Asimismo, el rol que tiene la publicidad como incentivador de consumo es crucial en esta etapa, considerando que para esta generación los medios de comunicación y la tecnología impactan en sus modos de conocer, aprender, expresarse, divertirse y comunicarse, contribuyendo de forma decisiva en su contexto social. (Caselles Cámara et al., 2018; Garcia Ruiz et al., 2016; Granero et al., 2014; Torralva, 2019).

El presente estudio corresponde a un diseño metodológico cuantitativo, transversal y exploratorio realizado en la ciudad de Posadas durante los meses de agosto y septiembre de 2024. Se realizó un muestreo en dos etapas: por conglomerados para la selección de las unidades

primarias (instituciones educativas del nivel secundario) y para la selección de las unidades secundarias (adolescentes escolarizados), se optó por encuestar a todos los estudiantes presentes el día de la encuesta. La misma se aplicó de manera virtual autoadministrada a un total de 4.337 estudiantes de primero a quinto y sexto año, en edades entre 12 y 20 años, a la que accedieron mediante el escaneo de un código QR. Esta muestra representativa permite abarcar diferentes realidades socioeconómicas y educativas.

Se espera que los resultados obtenidos no solo contribuyan a comprender la situación actual, sino también sirvan como base para diseñar políticas y acciones preventivas, orientadas a sensibilizar a la población adolescente y a la sociedad en general sobre los riesgos asociados al consumo de juegos de apuestas y al juego patológico, además de fomentar conductas saludables en el uso de las nuevas tecnologías.

Apartado Metodológico

A los fines de esta investigación, los juegos de apuestas se definen como la actividad de "arriesgar dinero o algo de valor al resultado de un evento aleatorio (regido por la suerte), en el cual la posibilidad de ganar o perder es incierta e irreversible" (Brizuela y Cía, 2007, p. 26).

Según la Encuesta Nacional sobre Consumos y Prácticas de Cuidado 2022 (ENCoPraC), la prevalencia, es definida como: "la proporción de casos observados en un periodo de tiempo, respecto a la población existente en la zona objeto de estudio" (INDEC, 2023, p. 79). A los fines de esta investigación: proporción de adolescentes escolarizados que hayan apostado alguna vez en su vida.

Para llevar a cabo esta investigación, se seleccionó una muestra de veinte instituciones educativas de nivel secundario sobre un total de ochenta escuelas de la ciudad de Posadas. La muestra fue diseñada para asegurar una representación equitativa entre diez instituciones de gestión privada y diez de gestión pública, lo que permite reflejar diversas realidades socioeconómicas y contextos educativos.

En los meses de agosto y septiembre de 2024, se realizó la recolección de datos mediante una

encuesta autoadministrada en formato virtual, a la que los estudiantes accedieron a través de un código QR, facilitando así su participación. Este instrumento fue diseñado especialmente para la población adolescente, con una interfaz dinámica y visualmente atractiva.

La encuesta fue dirigida a todos los alumnos de primero a quinto y sexto año (en el caso de las escuelas técnicas), en edades comprendidas entre los 12 y 20 años, y se aplicó en los turnos mañana y tarde, relevándose un total de 4.337 adolescentes.

Antes del relevamiento, se llevó a cabo una prueba piloto en tres escuelas, que involucró a un total de 450 adolescentes. Esta prueba permitió evaluar la claridad y pertinencia de las preguntas, así como el tiempo requerido para completar la encuesta. Los resultados obtenidos de la prueba piloto se utilizaron para realizar los ajustes necesarios en el instrumento de recolección de datos, asegurando así su efectividad y validez.

Esta metodología, proporcionó una base sólida para el análisis del fenómeno de los juegos de apuestas online entre los adolescentes de la ciudad de Posadas, contribuyendo a una comprensión más profunda del tema de estudio.

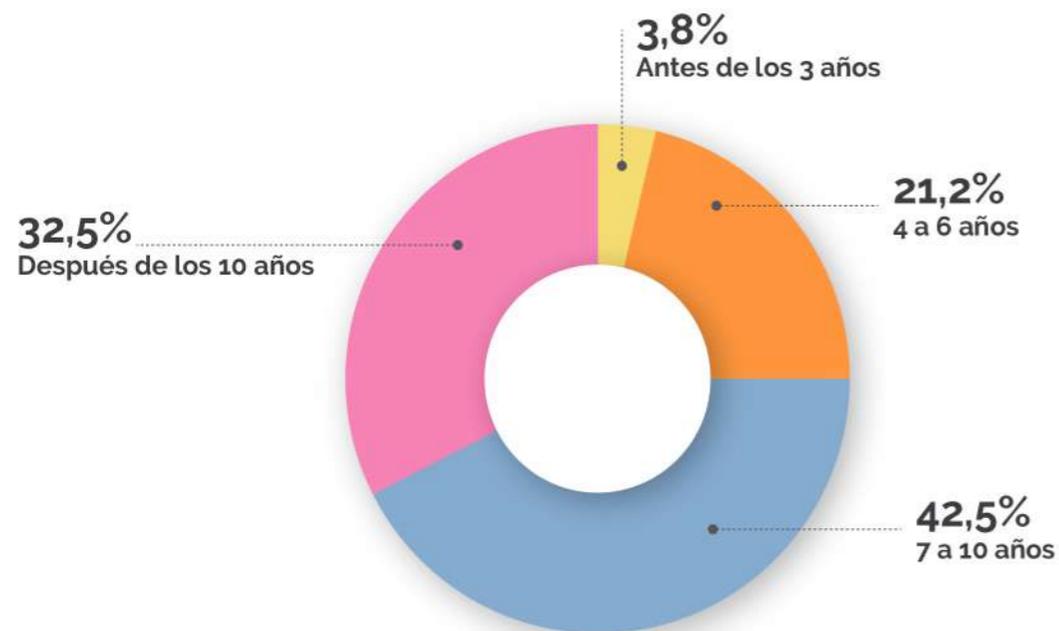
Capítulo I.

Caracterización de los adolescentes escolarizados en relación al uso de dispositivos tecnológicos y la prevalencia de juegos de apuestas

En este capítulo se analizan diversas características de adolescentes escolarizados de la ciudad de Posadas. Los datos corresponden al total de adolescentes según sus hábitos respecto del uso de dispositivos tecnológicos, la edad en la que se obtuvo el primer dispositivo y la existencia o no de restricciones y/o límites en su uso. Otro dato importante de este apartado es la prevalencia de juegos de apuestas en adolescentes.

Gráfico N°1:

Porcentaje de adolescentes escolarizados, según edad de inicio de uso de dispositivos tecnológicos. Posadas. Año 2024.



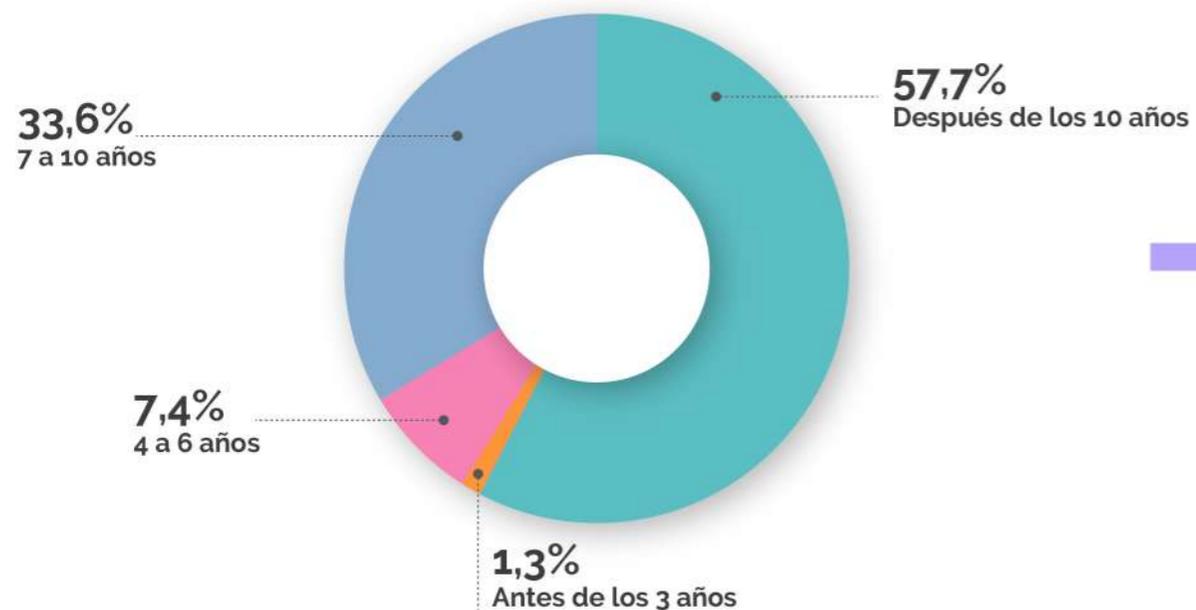
Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLYC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Un cuarto (25,0%) del total de adolescentes escolarizados, comenzó a utilizar dispositivos tecnológicos (video juegos, tablet, notebook, celulares) a los 6 años de edad o menos, mientras que un 42,5% lo utilizó por primera vez entre los 7 y 10 años de edad, y un poco más del tercio (32,5%) se vinculó con las pantallas después de los 10 años.

25,0% de los adolescentes comenzó a utilizar dispositivos tecnológicos a los 6 años o menos



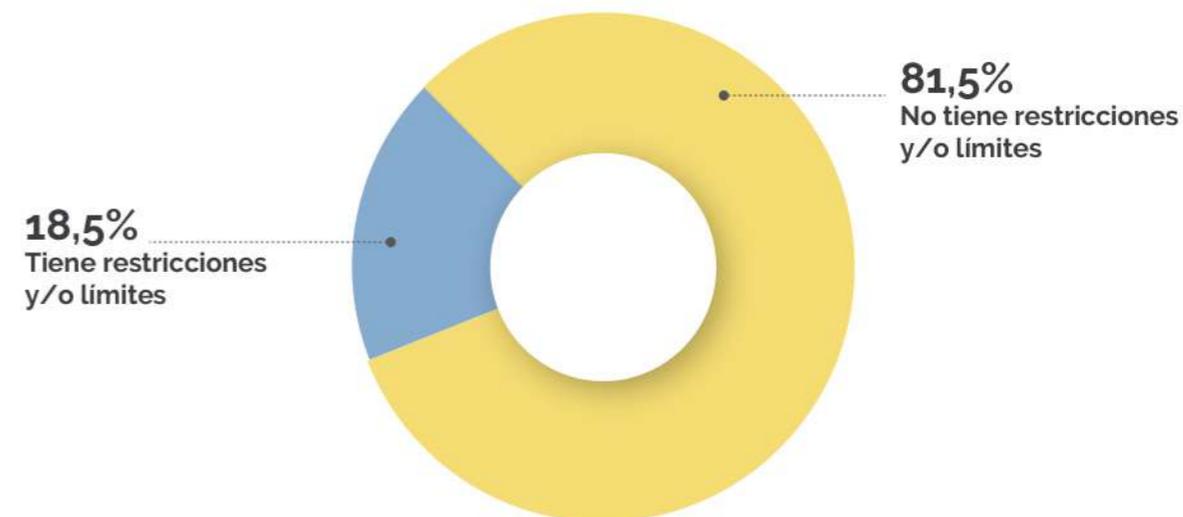
Gráfico N°2:
Porcentaje de adolescentes escolarizados, según edad de tenencia de teléfono celular propio. Posadas. Año 2024.



Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Del total de adolescentes escolarizados, la mayoría (91,3%) expresó haber obtenido su primer celular a la edad de 7 años o más. Un 1,3% de adolescentes manifestó que tuvo su propio dispositivo antes de los 3 años.

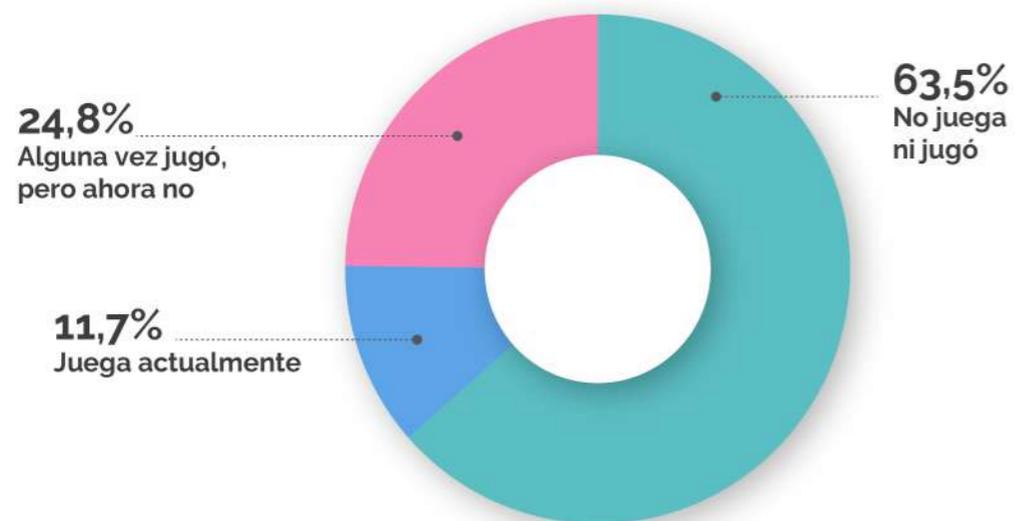
Gráfico N°3:
Porcentaje de adolescentes escolarizados, según tenencia de restricciones y/o límites en el uso del teléfono celular. Posadas. Año 2024.



Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

La mayoría (81,5%) de adolescentes escolarizados manifestó no tener restricciones en el uso del celular, es decir, que lo usan cuando quieren.

Gráfico N°4:
Porcentaje de adolescentes escolarizados, según prevalencia de uso de juegos de apuestas. Posadas. Año 2024.



Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

La prevalencia de juego de apuestas entre adolescentes escolarizados es significativa, ya que más de un tercio (36,5%) participó en algún momento de estos juegos, y de éstos, casi un 12,0% continúa haciéndolo.

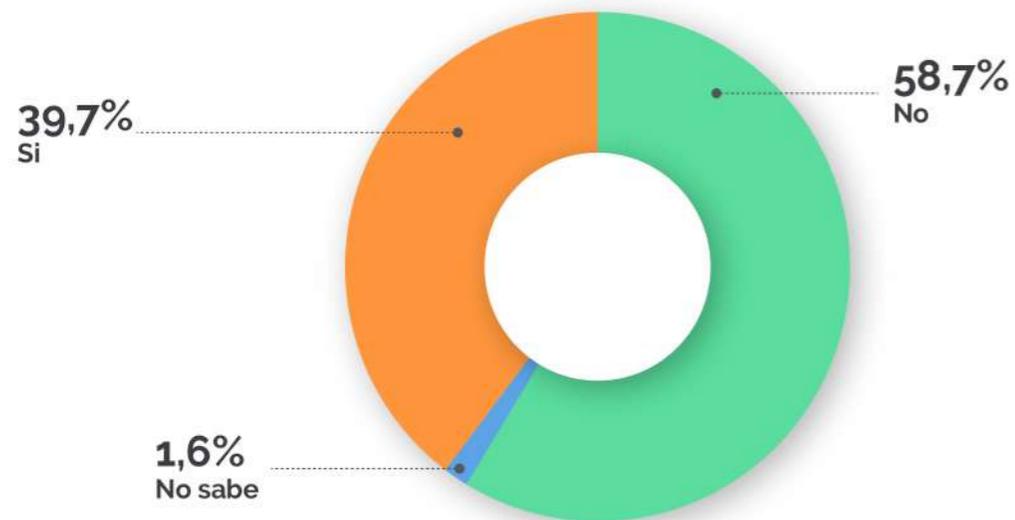
Capítulo II.

Percepciones y actitudes respecto a los juegos de apuesta en adolescentes

En este apartado se detallan las percepciones y opiniones del total de adolescentes escolarizados de la ciudad de Posadas sobre el uso de juegos de apuestas en su población.

Gráfico N°5:

Porcentaje de adolescentes escolarizados, según consideraciones sobre el uso en exceso o no de dispositivos tecnológicos por parte de madre, padre o adulto responsable. Posadas. Año 2024.

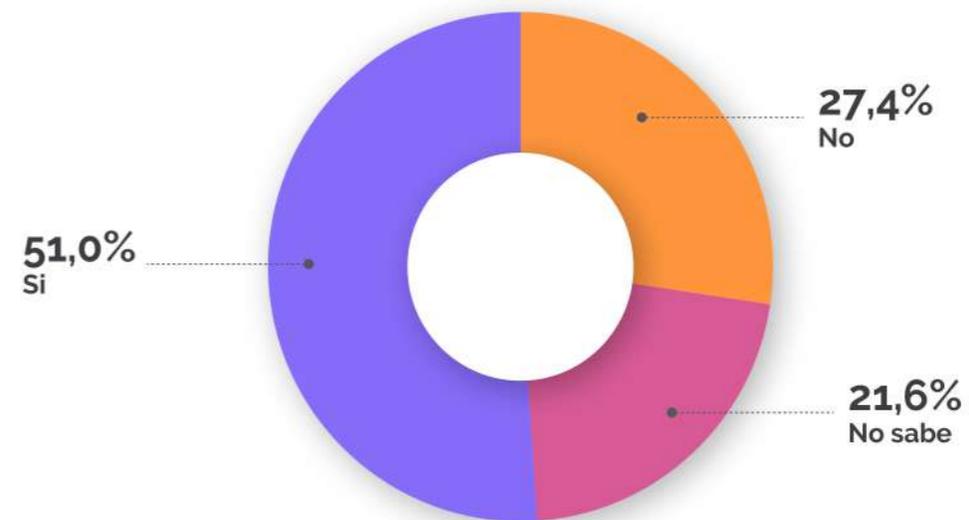


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

El estudio arrojó que aproximadamente el 40,0% del total de adolescentes consideró que su padre, madre o adulto responsable utilizan en exceso los dispositivos tecnológicos.

Gráfico N°6:

Porcentaje de adolescentes escolarizados, según tenencia de familiares cercanos que juegan o jugaron juegos de apuestas. Posadas. Año 2024.



Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Poco más de la mitad del total de adolescentes escolarizados (51,0%) expresó que tiene familiares que juegan o han utilizado juegos de apuestas.

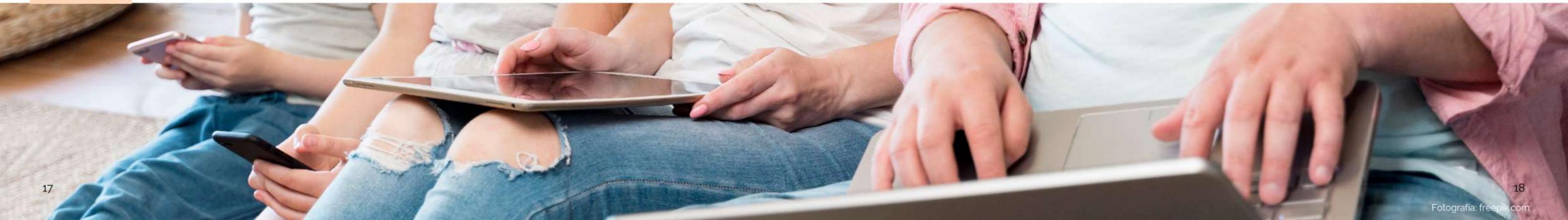
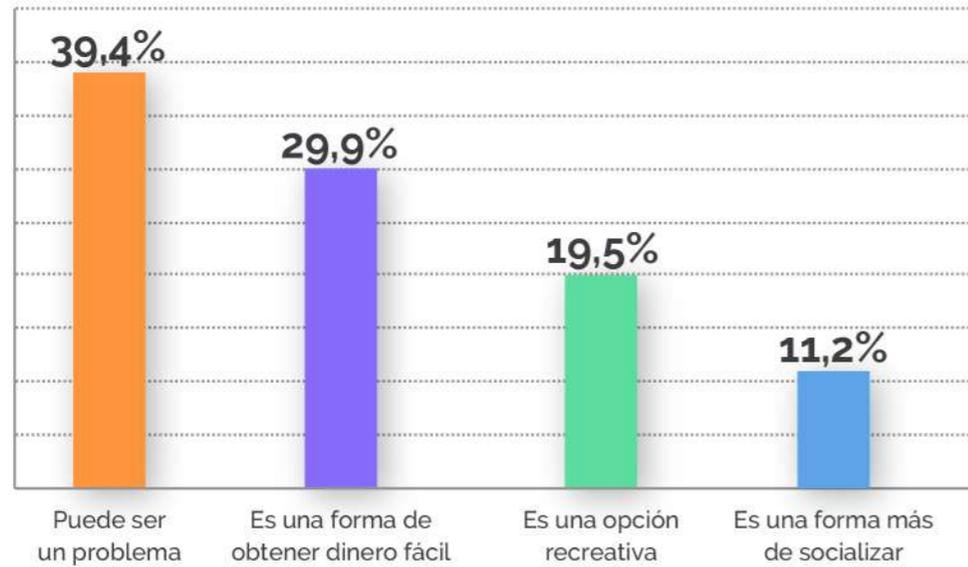


Gráfico N°7:

Porcentaje de adolescentes escolarizados, según tipo de opinión sobre los juegos de apuestas. Posadas. Año 2024.

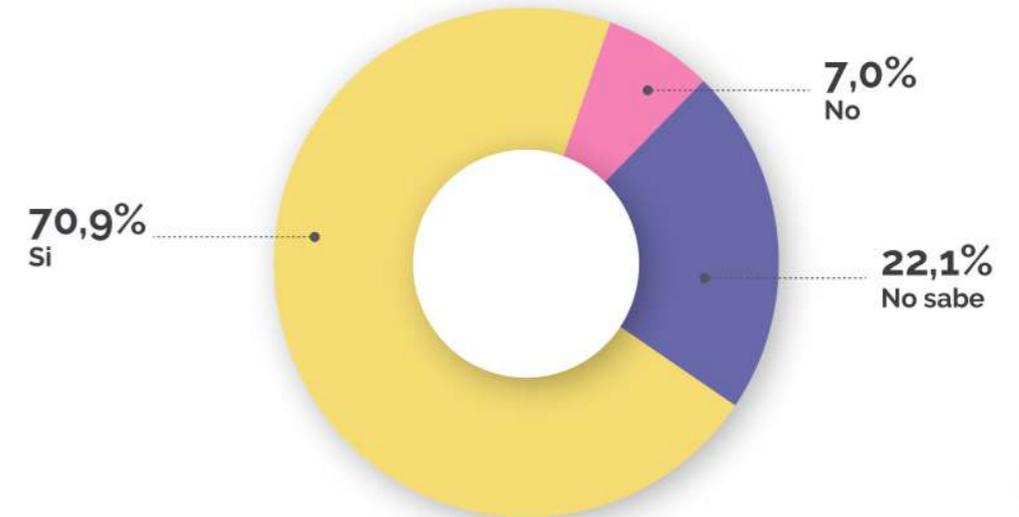


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Casi el 40,0% del total de adolescentes escolarizados manifestó que los juegos de apuestas pueden ser un problema. Sin embargo, el 60,6% tiene una visión positiva del juego, ya que lo consideran como una opción para dinero fácil (29,9%), como una opción recreativa (19,5%), o como una forma más de socializar (11,2%).

Gráfico N°8:

Porcentaje de adolescentes escolarizados, según consideración de los juegos de apuestas como adictivos. Posadas. Año 2024.

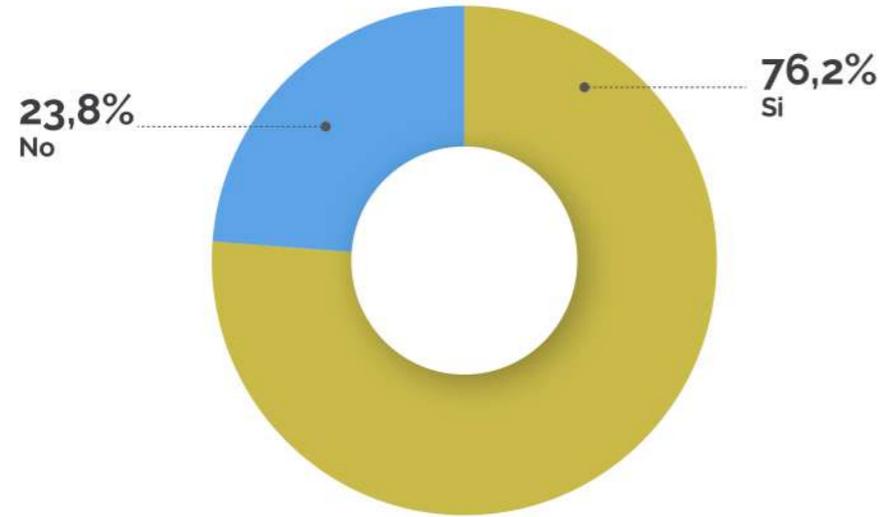


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Aunque la mayoría de adolescentes escolarizados (70,9%) considera que los juegos de apuestas son adictivos, hay un 7,0% que considera que no lo son y poco más del 22,1% reconoce no estar seguro al respecto.

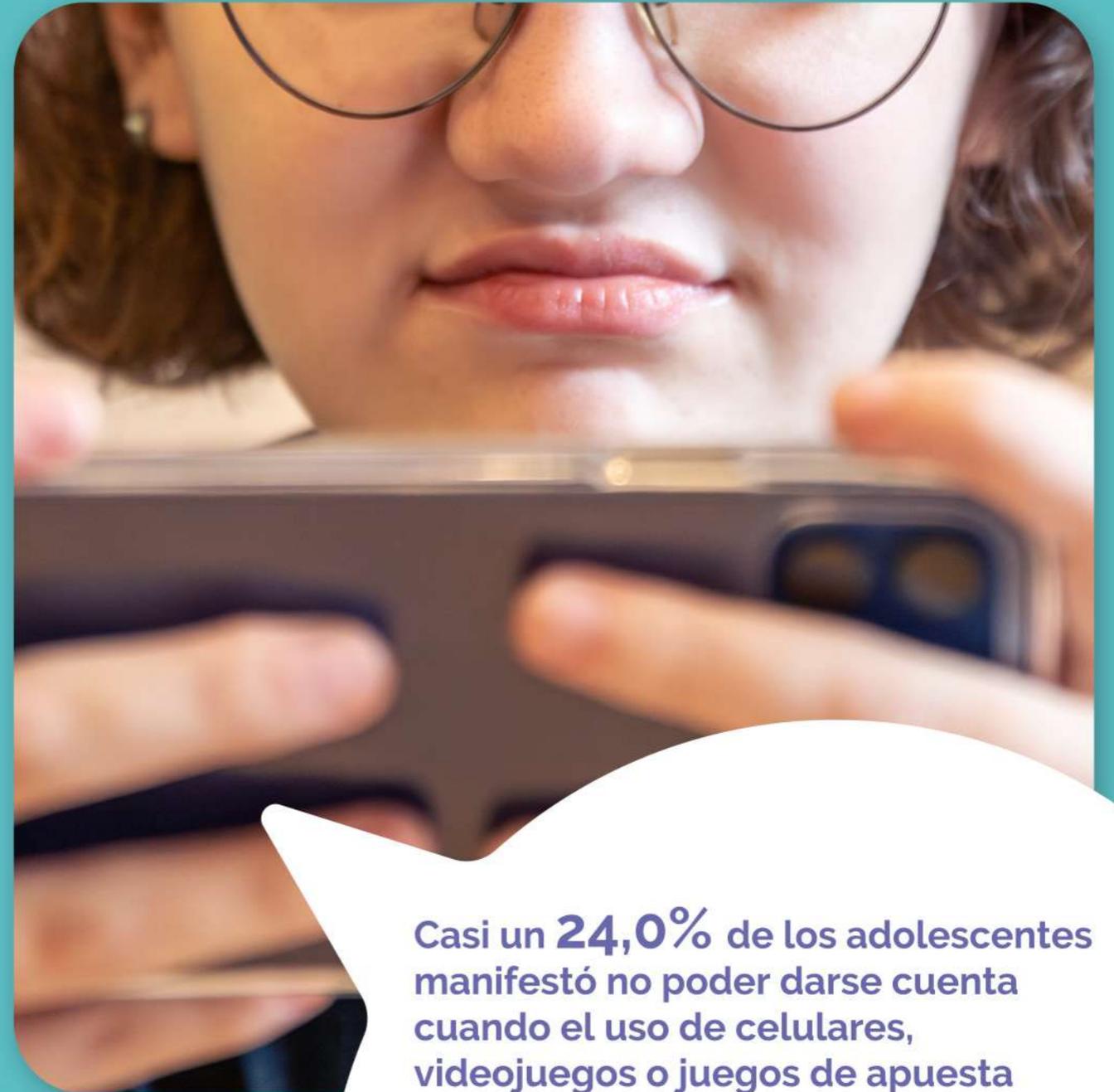
Gráfico N°g:

Porcentaje de adolescentes escolarizados, según identificación de problemas a partir del uso de teléfonos celulares, videojuegos y/o juegos de apuestas. Posadas. Año 2024.



Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Un 23,8% del total de adolescentes manifestó no poder darse cuenta cuándo el uso de celulares, videojuegos y/o juegos de apuestas se convierte en un problema.

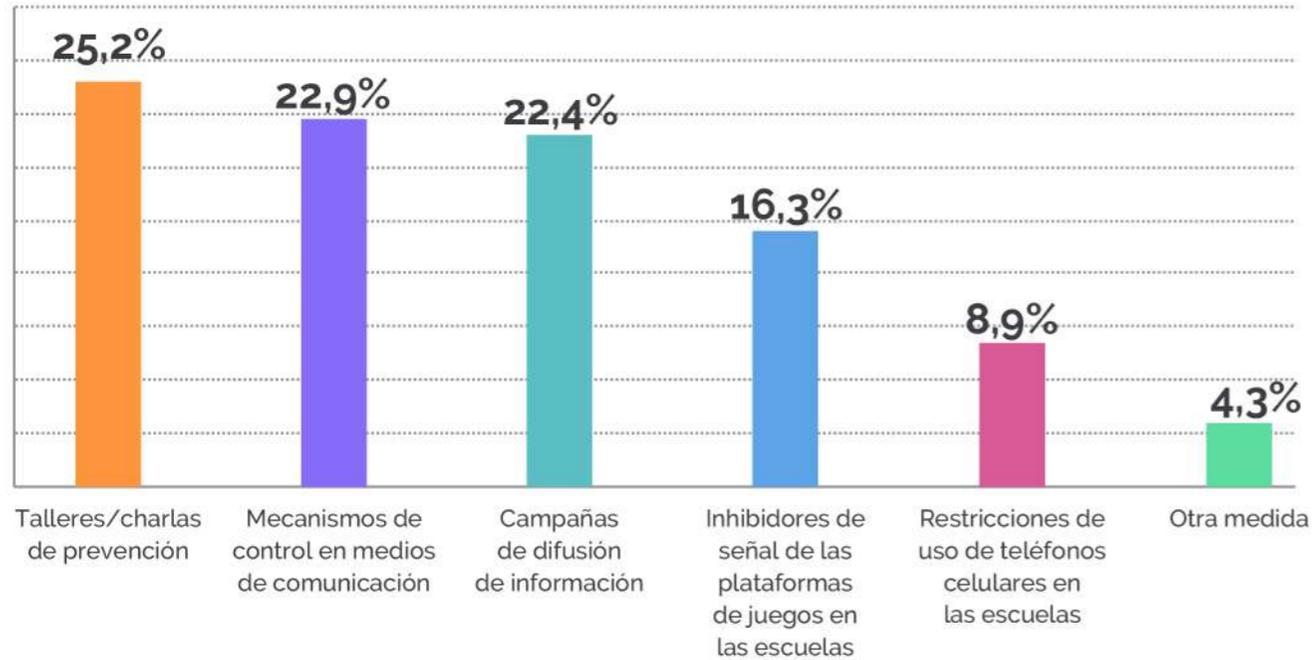


Fotografía: freepik.com

Casi un **24,0%** de los adolescentes manifestó no poder darse cuenta cuando el uso de celulares, videojuegos o juegos de apuesta se convierte en un problema

Gráfico N°10:

Porcentaje de adolescentes escolarizados, según opinión sobre medidas para prevenir las apuestas y/o la adicción a los juegos de apuestas en adolescentes. Posadas. Año 2024.



Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLYC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

El estudio revela las opiniones respecto de las medidas que consideran pertinentes para prevenir el juego de apuestas en su grupo etario. Las opciones más elegidas fueron la realización de talleres y charlas de prevención (25,2%), mecanismos de control en medios de comunicación (22,9%) y campañas de difusión de información (22,4%). Por otra parte, un 29,5% opina que, las medidas restrictivas dentro del ámbito escolar, como el uso de inhibidores de señal de las plataformas de juego y restricción de uso de teléfonos celulares en las escuelas podrían ser otra forma de prevención.

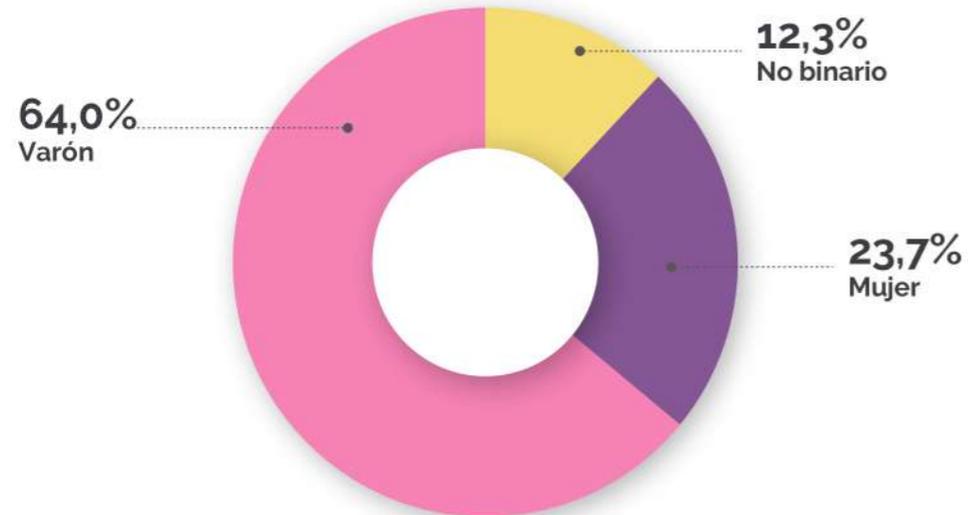
Capítulo III.

Análisis de las características de los adolescentes que participan en juegos de apuestas

En este capítulo se exploran las percepciones y actitudes de los adolescentes escolarizados de la ciudad de Posadas que manifestaron participar en los juegos de apuesta. Asimismo, se detallan las experiencias y consecuencias de esta actividad.

Gráfico N°11:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según género. Posadas. Año 2024.

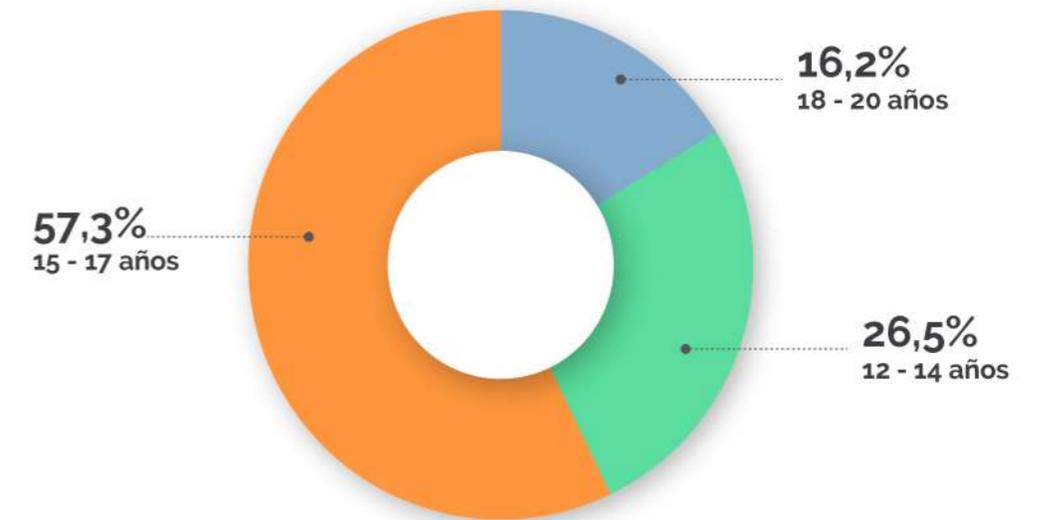


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLYC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

El estudio reveló que los varones representan poco más de dos tercios (64,0%) de los jugadores, mientras que las mujeres constituyen aproximadamente una cuarta parte (23,7%). Estos datos demuestran que hay una brecha significativa en la participación en los juegos de apuestas entre varones y mujeres con una diferencia de 40 puntos porcentuales entre ambos.

Gráfico N°12:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según rangos de edad. Posadas. Año 2024.



Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLYC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

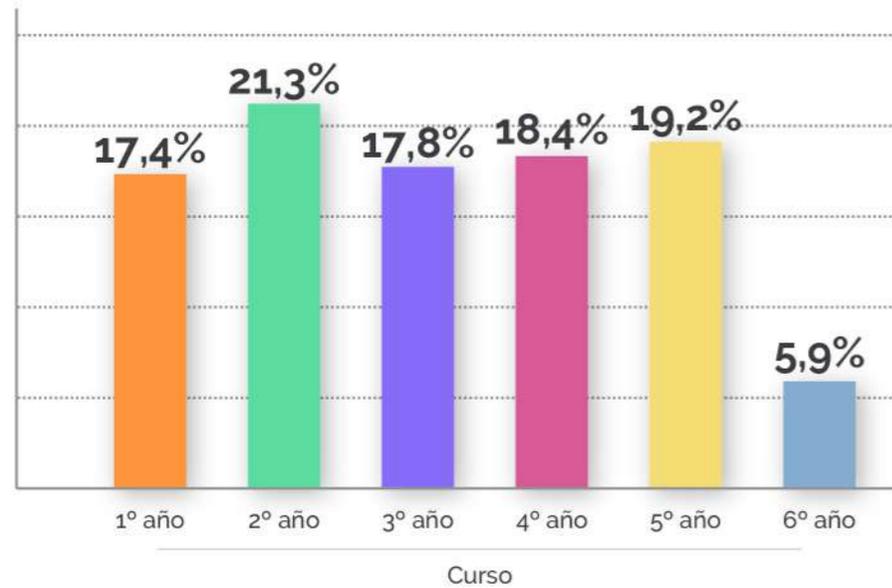
La mayoría de adolescentes que manifestaron apostar tiene entre 15 y 17 años (57,3%) y poco más de un cuarto (26,5%) tiene entre 12 y 14 años.



Iniciar este tipo de actividades a edades tempranas aumenta el riesgo de desarrollar problemáticas de consumo. Según Brizuela (2010), los adolescentes son particularmente vulnerables a trastornos adictivos, debido a los cambios físicos, emocionales y sociales que atraviesan. Esta etapa se caracteriza por la búsqueda de novedades, el atractivo hacia lo asombroso y fascinante, la rebeldía frente a las normas establecidas y la búsqueda de placer, a menudo sin considerar las consecuencias.

Gráfico N°13:

Distribución de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según año de cursada. Posadas. Año 2024.

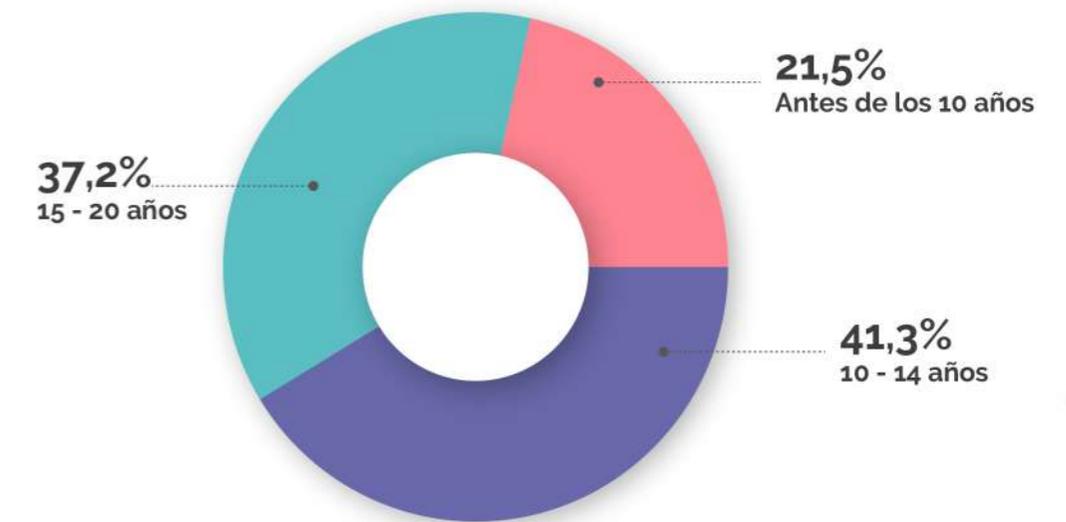


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Los datos arrojan que no hay una marcada diferencia porcentual entre los diferentes años de cursada: entre primero y quinto año, los adolescentes que juegan representan entre un 17,4% y 21,3%, mientras que entre los que se encuentran cursando el sexto año este porcentaje baja abruptamente a poco menos del 6,0%.

Gráfico N°14:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según rangos de edad en que participaron por primera vez. Posadas. Año 2024.

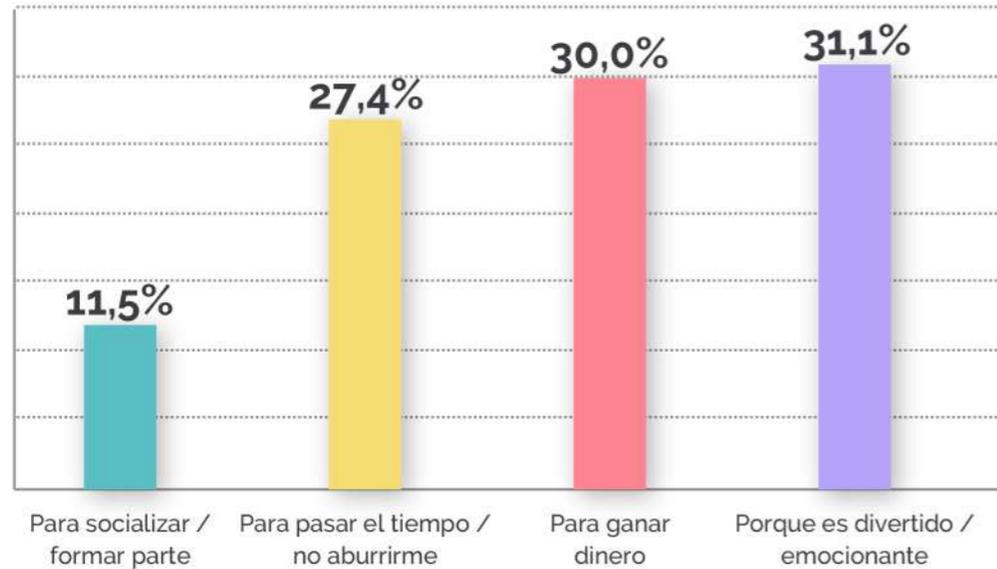


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

El 41,3% de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas manifestó haber jugado por primera vez entre los 10 y 14 años, mientras que un 21,5% lo hizo antes de los 10 años. El porcentaje restante lo hizo después de los 15 años de edad (37,2%).

Gráfico N°15:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según razones para jugar. Posadas. Año 2024.

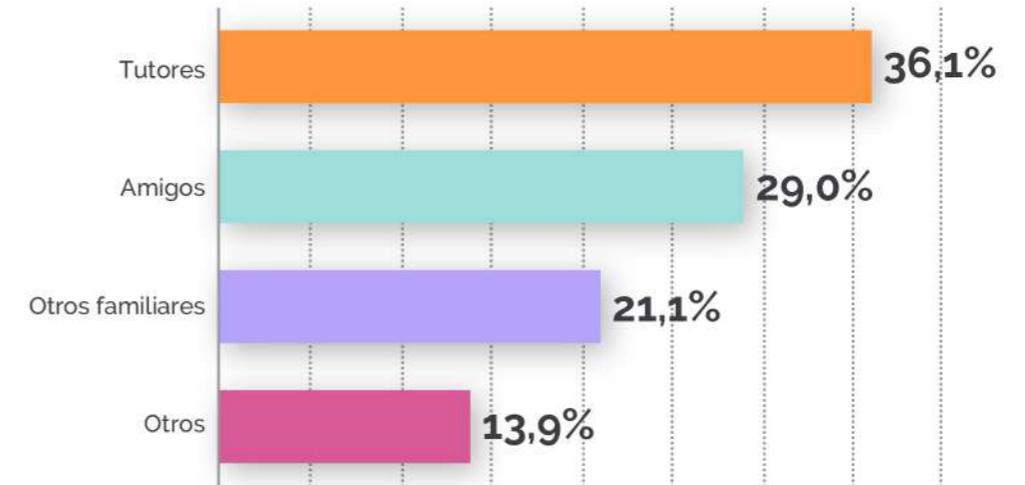


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Poco más de un tercio (31,1%) de adolescentes escolarizados manifestó participar en juegos de apuestas porque les resulta divertido y emocionante, casi el mismo porcentaje (30,0%) juega para ganar dinero, mientras que pasar el tiempo y no aburrirse también surgió como una razón para apostar (27,4%). Un porcentaje menor (11,5%) juega a este tipo de juegos con el fin de socializar y formar parte.

Gráfico N°16:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según fuentes de dinero para jugar. Posadas. Año 2024.



Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Los resultados muestran que la mayoría (57,2%) de adolescentes escolarizados utilizan el dinero que reciben de sus tutores y otros familiares para apostar, mientras que casi un tercio (29,0%) expresó que son los amigos los que facilitan el dinero, en tanto que un 13,9% lo obtiene de otra fuente de ingreso.

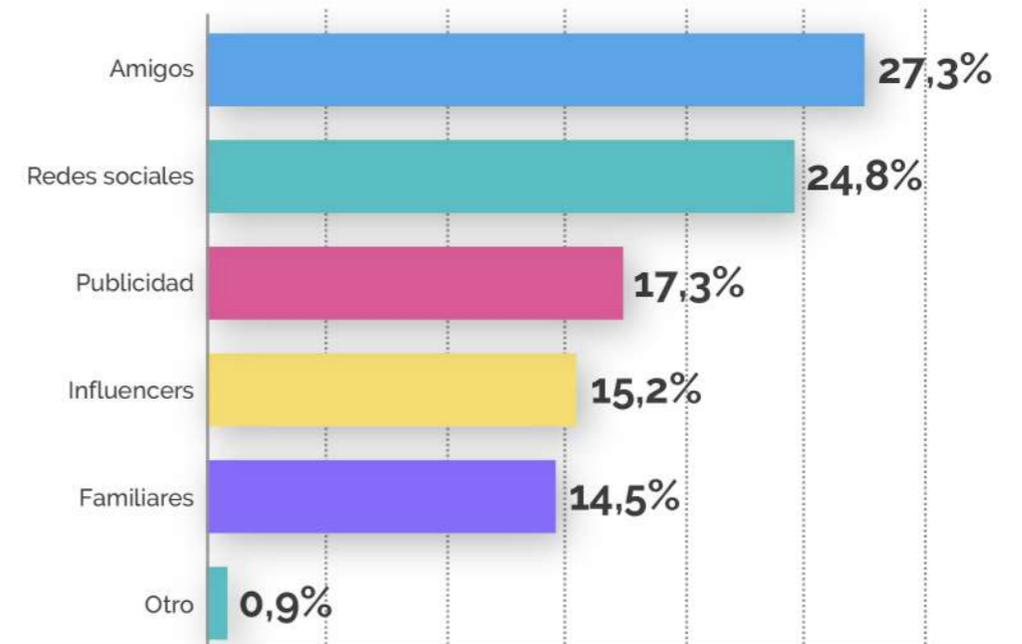


**3 de cada 10 adolescentes
conocieron los juegos de apuestas
por medio de amigos**

Fotografía: freepik.com

Gráfico N°17:

Distribución de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según cómo conocieron los juegos de apuestas. Posadas. Año 2024.

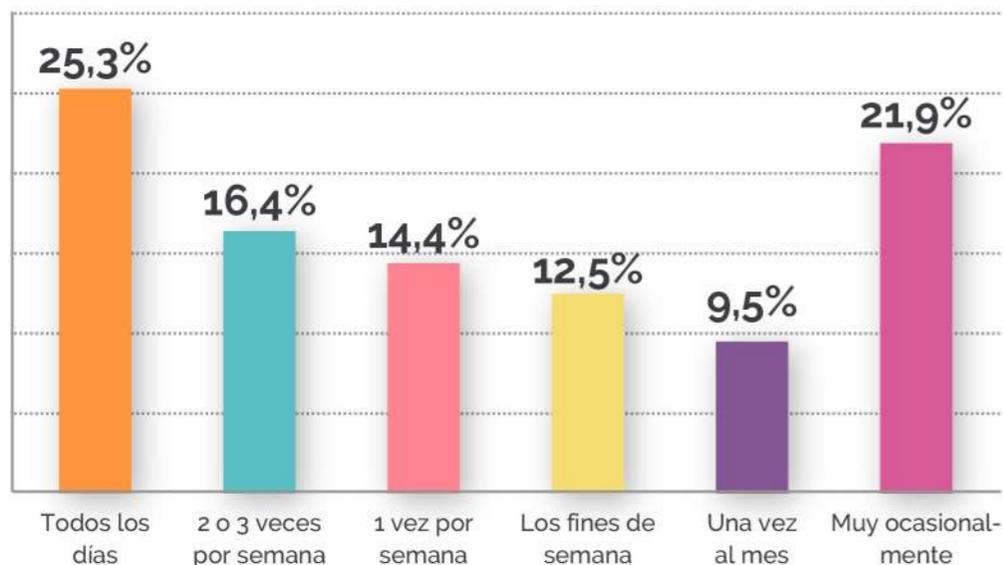


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLYC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Alrededor de 6 de cada 10 adolescentes escolarizados manifestaron conocer los juegos de apuestas a través de medios virtuales tales como redes sociales, publicidad e influencers, 3 de cada 10 expresaron conocerlos por medio de amigos, mientras que 1 de cada 10 adolescentes lo hizo mediante algún familiar.

Gráfico N°18:

Distribución de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según frecuencia de juego a la semana. Posadas. Año 2024.

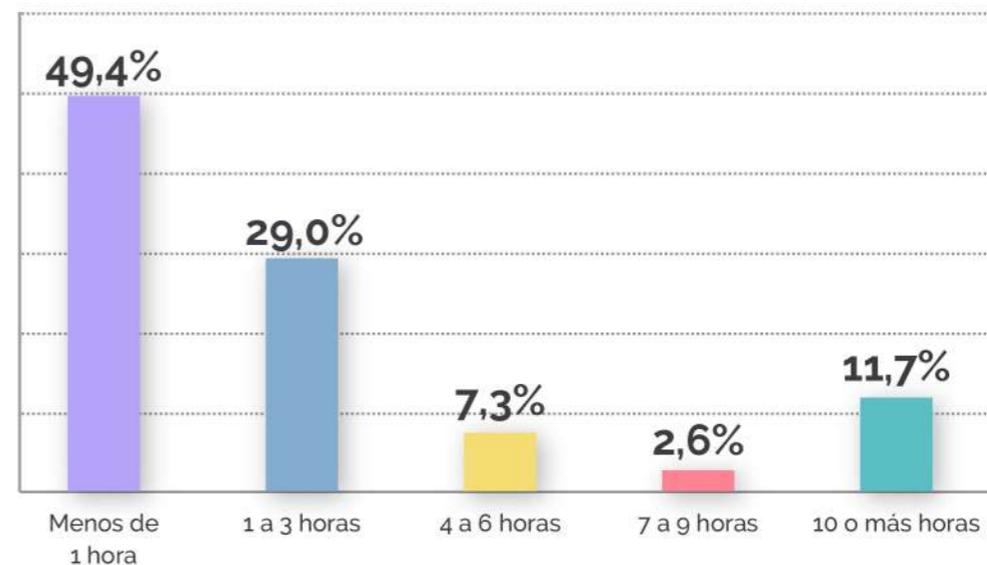


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

El 25,3% de adolescentes que participan en juegos de apuestas expresó que lo hace todos los días, un 30,8% al menos una vez por semana; mientras que poco más del 12,0% manifestó jugar solo los fines de semana.

Gráfico N°19:

Distribución de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según cantidad de tiempo que dedica a estos juegos en la semana. Posadas. Año 2024.

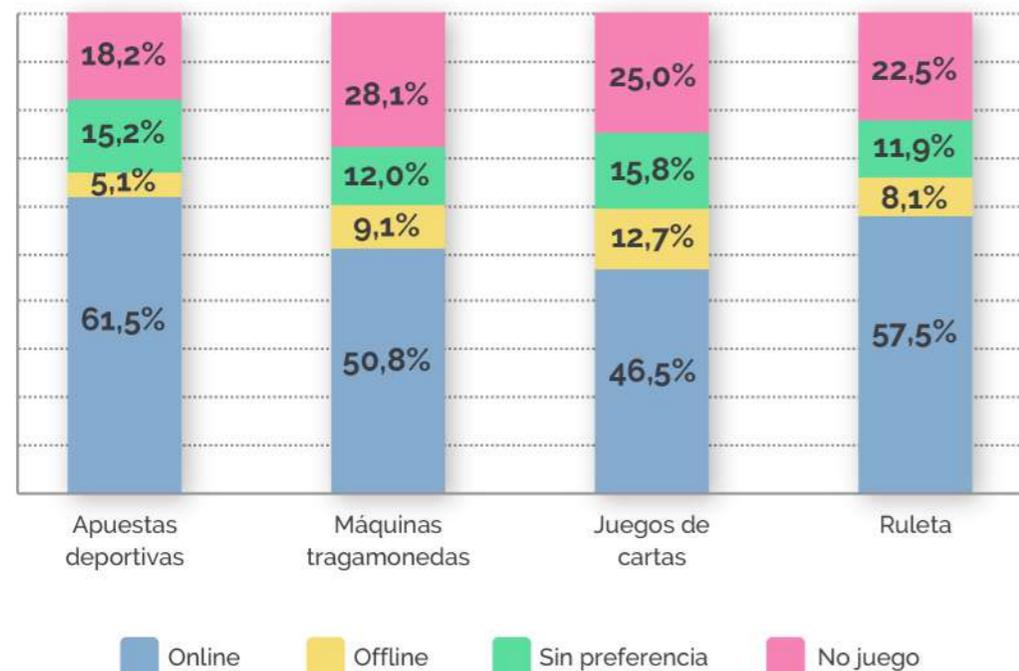


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Poco menos de la mitad (49,4%) de adolescentes que juegan, dedica menos de 1 hora a la semana a participar en juegos de apuestas, casi un tercio (29,0%) destina entre 1 y 3 horas por semana a estos juegos, en tanto que, menos del 10,0% dedica entre 4 y 9 horas semanales. Un dato relevante es que poco más del 10,0% de los adolescentes que apuestan actualmente, expresaron dedicar 10 horas o más a la semana a estos juegos.

Gráfico N°20:

Distribución de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según preferencia y modalidad de los juegos. Posadas. Año 2024.

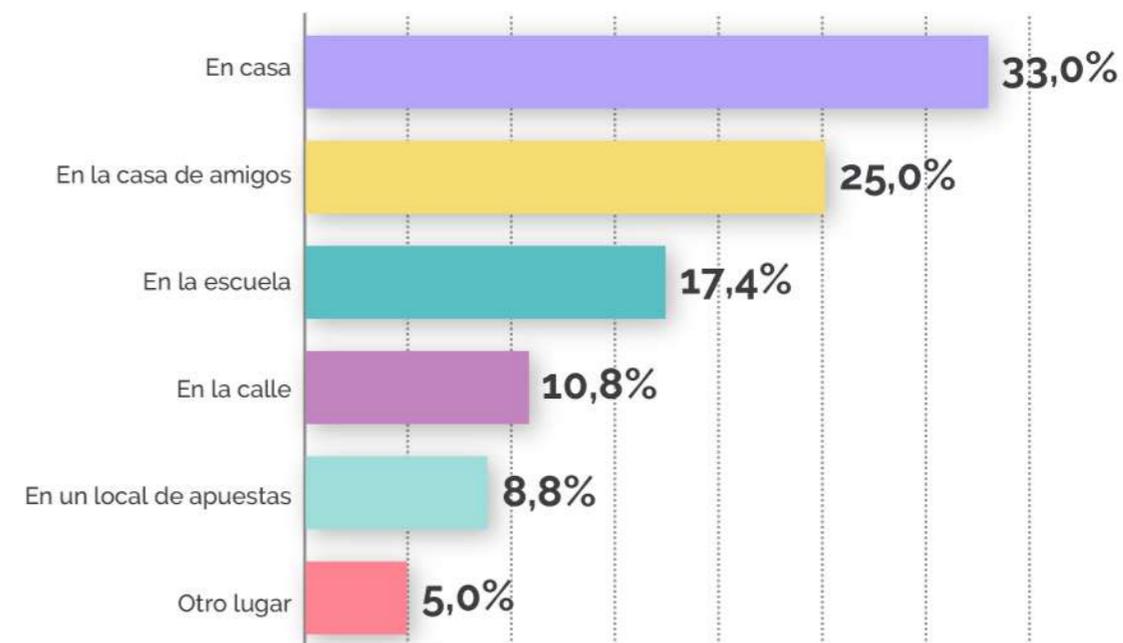


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Los resultados muestran una tendencia generalizada hacia el uso de la modalidad online en todos los tipos de juego, especialmente en apuestas deportivas (61,5%) y ruleta (57,7%). Por otra parte, los juegos de cartas son la opción elegida en la modalidad offline (12,7%). Esto podría deberse a que, tradicionalmente, este tipo de juegos se practica en reuniones o espacios compartidos y permite una interacción directa con el oponente.

Gráfico N°21:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según lugar de juego. Posadas. Año 2024.

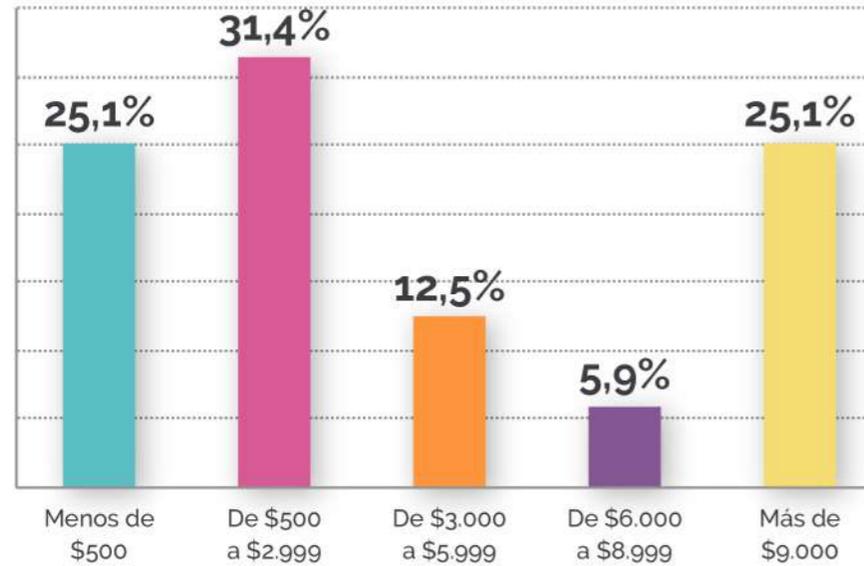


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Del total de adolescentes que participan en juegos de apuestas, el 33,0% manifestó que lo hace en su casa, en tanto que un cuarto (25,0%) lo hace en casa de amigos. Un 17,4% reconoció jugar en la escuela y poco más del 10,0% apuesta en la calle. Otro dato revelador es que casi el 9,0% de los adolescentes que se encuentran participando en juegos de apuestas lo hace en locales de apuestas.

Gráfico N°22:

Distribución de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según cantidad de dinero que gastan en estos juegos, en la semana. Posadas. Año 2024.

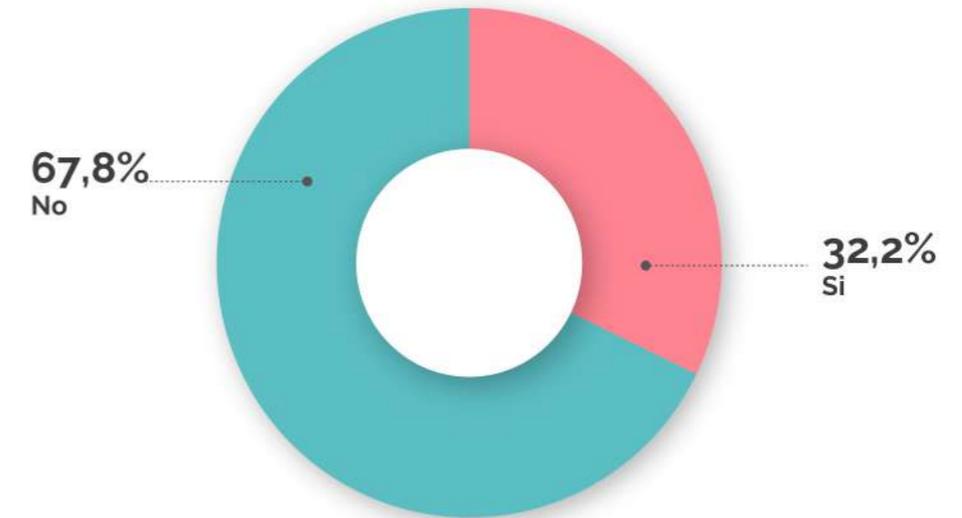


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLYC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

En referencia al monto semanal de dinero que destinan los adolescentes que participan en juegos de apuestas, la mayoría (56,5%) realizó apuestas de menos de 3.000 Pesos. El dato a resaltar es que poco más del tercio (31,0%) apuesta más de 6.000 Pesos en una semana.

Gráfico N°23:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según aumento reciente en la cantidad de tiempo utilizado en estos juegos. Posadas. Año 2024.



Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLYC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

La mayoría de adolescentes no ha aumentado, últimamente, el tiempo de juegos de apuestas (67,8%). Poco más del tercio (32,2%) aumentó el tiempo de participación en juegos de apuestas.

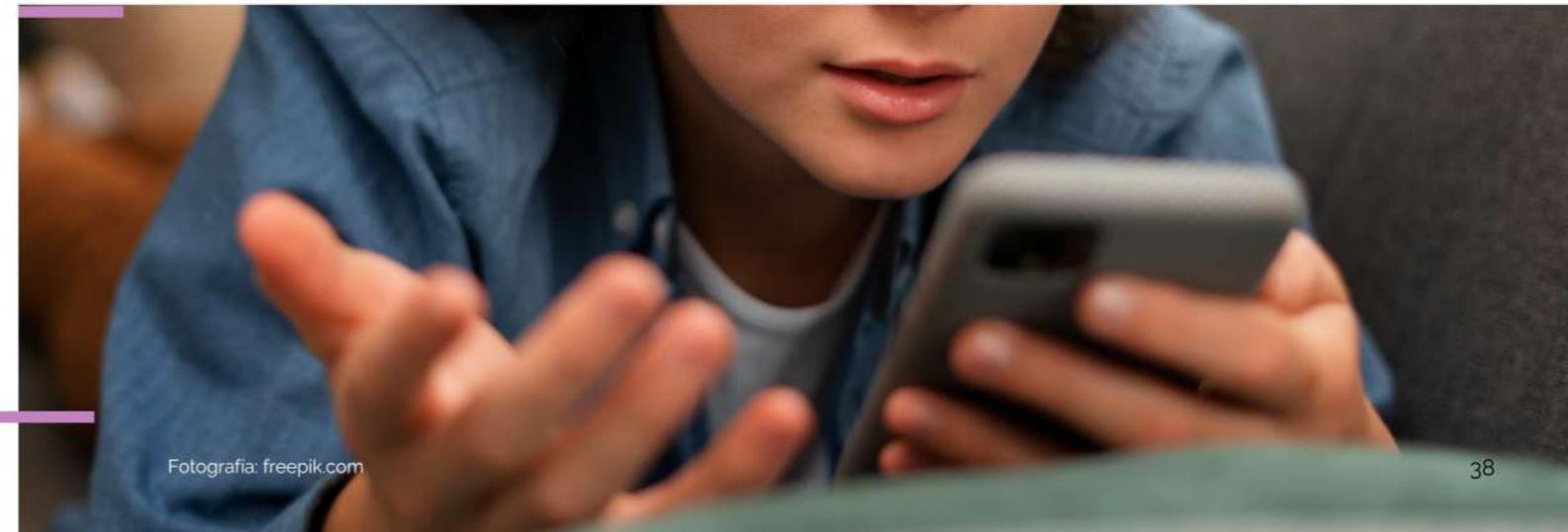
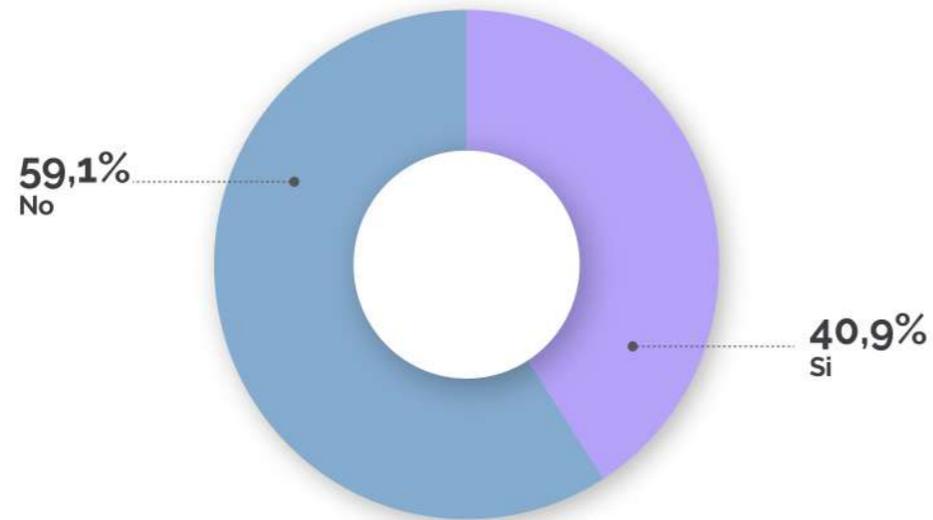


Gráfico N°24:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según aumento reciente en la cantidad de dinero utilizado en estos juegos. Posadas. Año 2024.

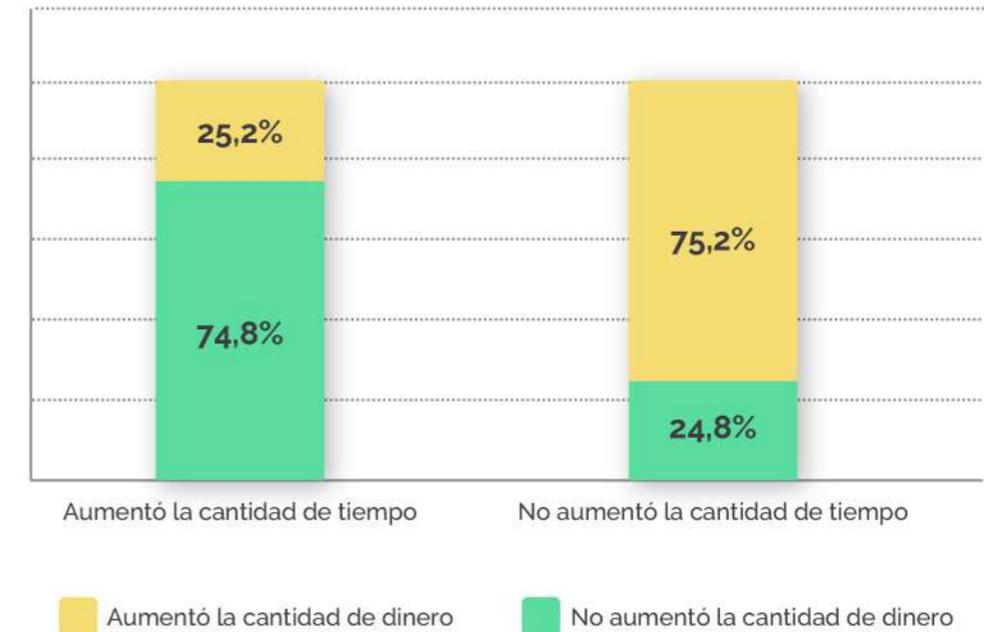


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Más de la mitad de adolescentes que juegan (59,1%), expresaron no haber aumentado la cantidad de dinero que destinan a estos juegos. Sin embargo, el 40,9% sí lo ha hecho. Este dato podría revelar una situación de exposición a posibles problemas financieros relacionados con los juegos de apuestas.

Gráfico N°25:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas y aumento reciente en la cantidad de tiempo utilizado en estos juegos, según aumento reciente en la cantidad de dinero utilizado en estos juegos. Posadas. Año 2024.



Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

La investigación arrojó que, entre adolescentes que aumentaron la cantidad de tiempo invertido en los juegos de apuestas, casi el 75,0% también incrementó la cantidad de dinero destinado a estos juegos. Esto sugiere que, en la mayoría de los casos, un mayor tiempo dedicado se asocia con un mayor gasto. Por otro lado, entre quienes no aumentaron su tiempo de participación, casi un cuarto (24,8%), sí incrementó el gasto, lo que podría indicar una apuesta más intensa en menor tiempo.

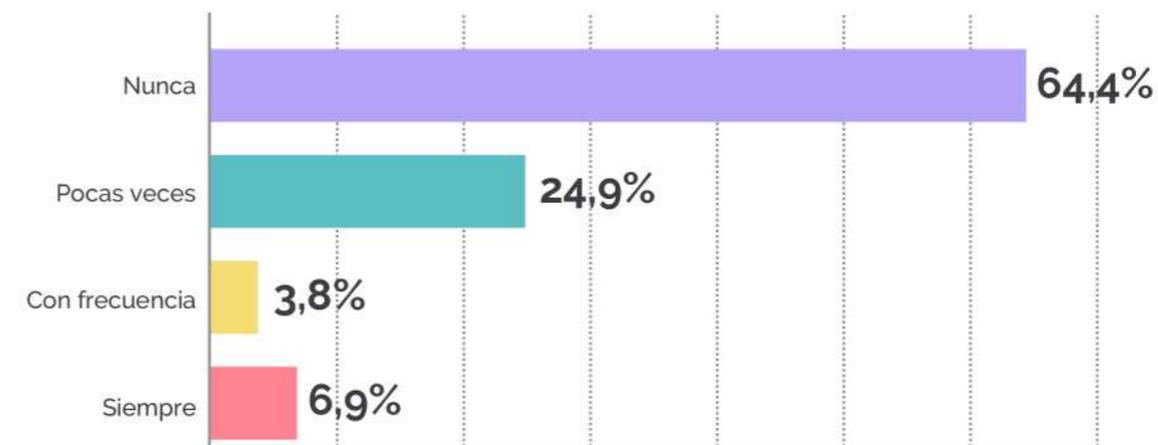


Fotografía: freepik.com

Poco más de un tercio (35,6%) ha mentido u ocultado alguna vez sobre el tiempo y dinero destinado a los juegos.

Gráfico N°26:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según frecuencia en uso de mentiras u ocultamiento, a familiares y/o amigos, sobre la cantidad de tiempo y/o dinero utilizados en estos juegos. Posadas. Año 2024.

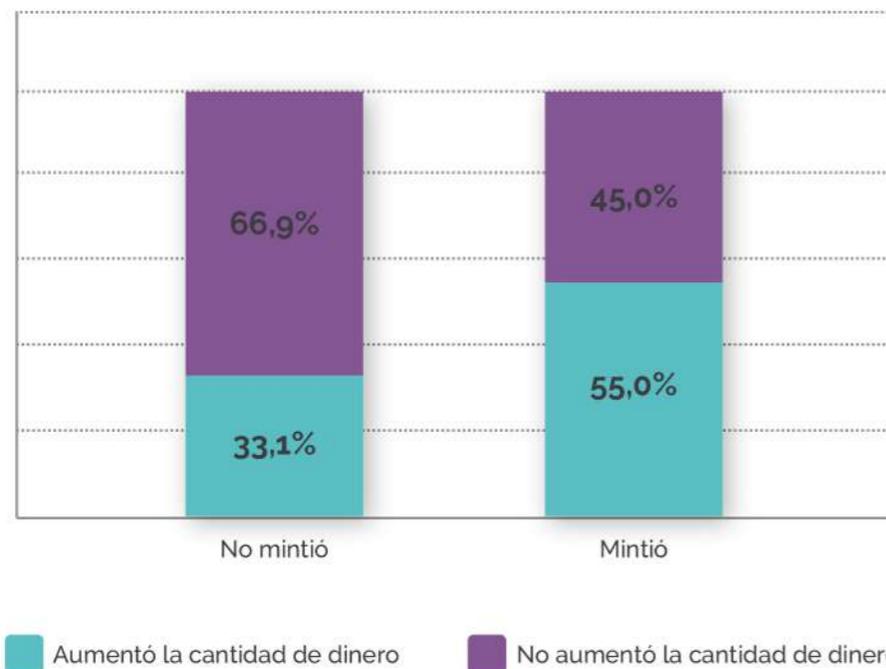


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Poco más de dos tercios (64,4%) de adolescentes que admitieron jugar juegos de apuestas/azar, manifestó no haber mentado u ocultado a sus familiares y/o amigos sobre la cantidad de dinero destinado a estos juegos; otro dato relevante que surge del estudio es que, poco más de un tercio (35,6%) ha mentado u ocultado alguna vez sobre el tiempo y dinero destinado a los juegos.

Gráfico N°27:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según frecuencia en uso de mentiras u ocultamiento, a familiares y/o amigos, sobre la cantidad de tiempo y/o dinero utilizados en estos juegos y aumento reciente en la cantidad de dinero utilizado en estos juegos. Posadas. Año 2024.

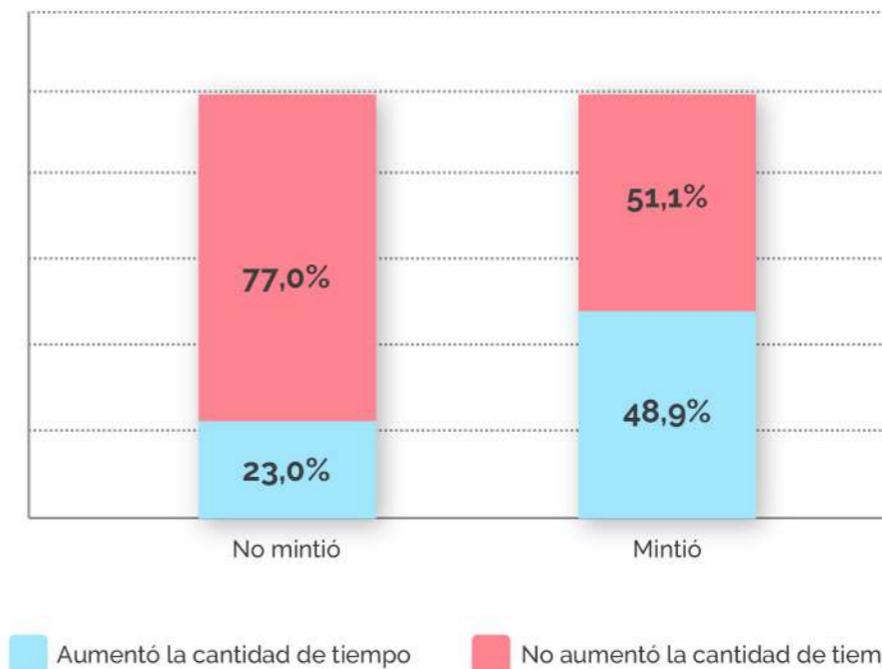


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Del total de adolescentes escolarizados que no mintieron u ocultaron información sobre el tiempo y dinero que dedican a los juegos de apuestas/azar, un 33,1% aumentó la cantidad de dinero apostado, mientras que del total de los que sí mintieron alguna vez, un 55,0% ha aumentado el dinero apostado. En este sentido, es más frecuente encontrar adolescentes que han aumentado la cantidad de dinero apostado, entre los que sí mintieron alguna vez que entre los que no mintieron.

Gráfico N°28:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según frecuencia en uso de mentiras u ocultamiento, a familiares y/o amigos, sobre la cantidad de tiempo y/o dinero utilizados en estos juegos y aumento reciente en la cantidad de tiempo utilizado en estos juegos. Posadas. Año 2024.

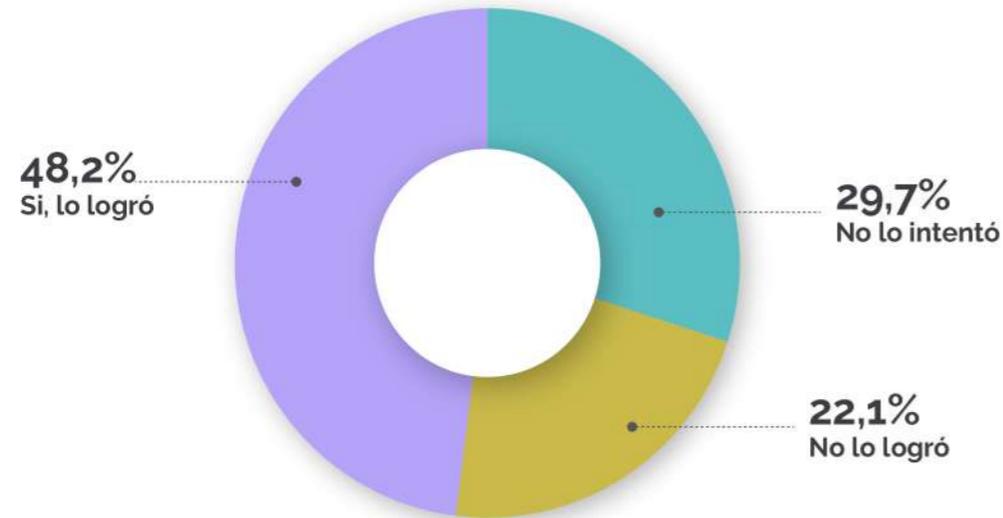


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Del total de adolescentes escolarizados que no mintieron sobre el tiempo y la cantidad de dinero destinado a los de juegos de apuesta, un 23,0% aumentó el tiempo dedicado a estos juegos, mientras que entre los que sí mintieron este porcentaje aumentó al 49,0%. En relación a esto, podemos decir que, quienes manifestaron haber mentido son los que más aumentaron el tiempo destinado a los juegos de apuestas.

Gráfico N°29:

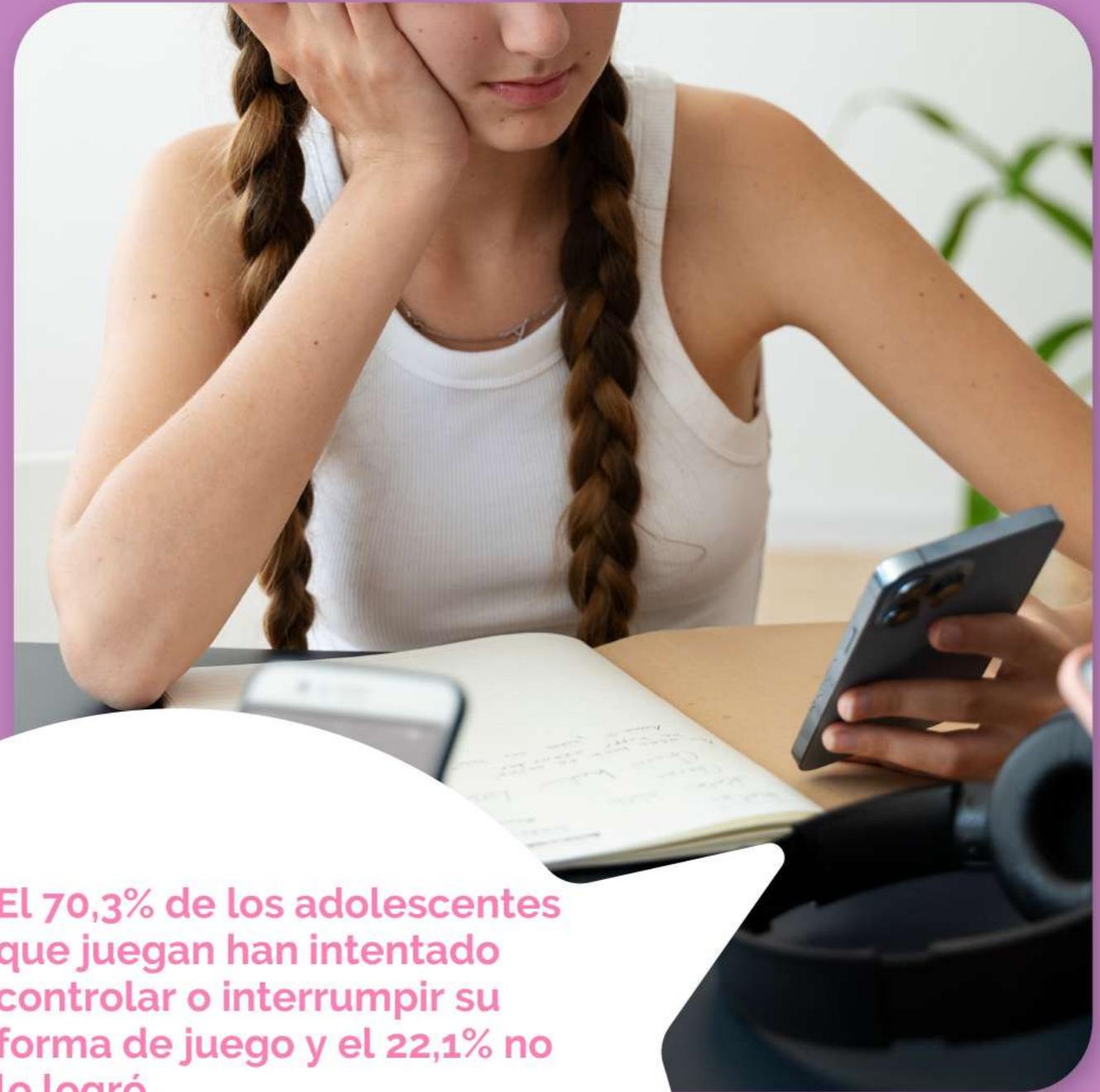
Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según resultado en el intento de controlar o interrumpir la forma de jugar en estos juegos. Posadas. Año 2024.



Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

La mayoría (70,3%) de adolescentes que dijeron jugar, han intentado controlar o interrumpir su forma de juego, de estos, el 22,1% no lo logró.

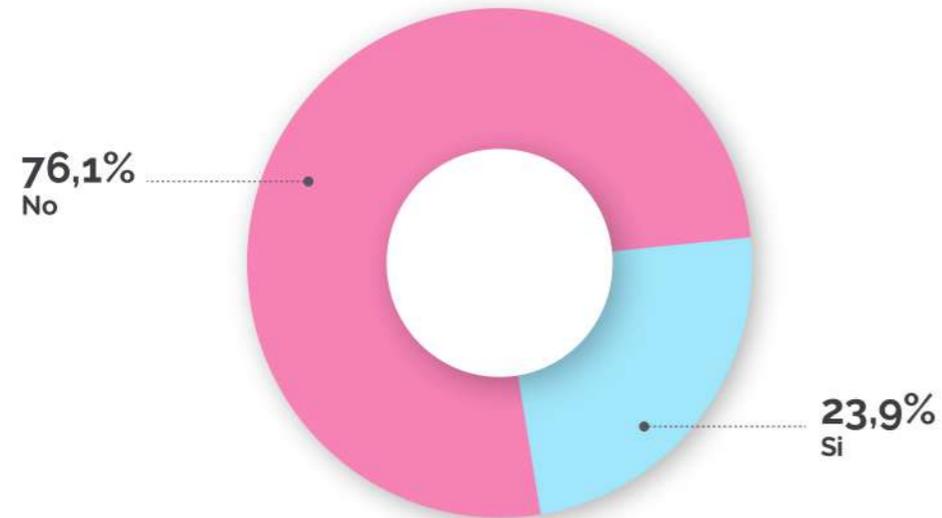
El 70,3% de los adolescentes que juegan han intentado controlar o interrumpir su forma de juego y el 22,1% no lo logró.



Fotografía: freepik.com

Gráfico N°30:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según sensación de irritabilidad cuando se interrumpe el juego o pasan varios días sin jugar en estos juegos. Posadas. Año 2024.

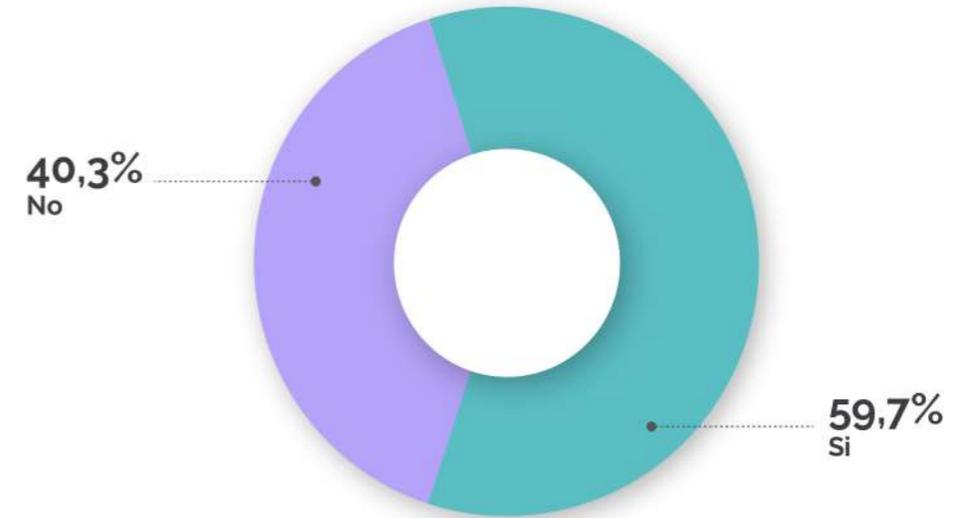


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

3 de cada 4 adolescentes que juegan manifestaron no sentirse más irritados al dejar de jugar o pasar varios días sin hacerlo, mientras que casi 1 de cada 4 adolescentes sí ha experimentado esta sensación. Esto podría ser un síntoma que daría cuenta de posibles problemas con el juego.

Gráfico N°31:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, por intento de recuperar el dinero perdido en estos juegos. Posadas. Año 2024.

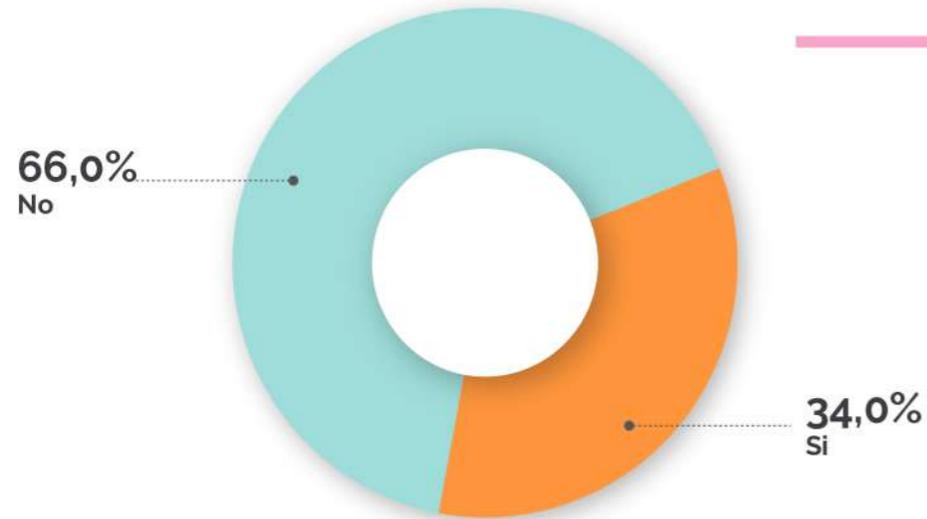


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

La mayoría (59,7%) de adolescentes que juegan, expresaron haber intentado recuperar el dinero perdido en los juegos de apuestas, es un dato llamativo, porque podría inferir que no están asumiendo el costo de su actividad.

Gráfico N°32:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según solicitud de dinero prestado para jugar a estos juegos. Posadas. Año 2024.



Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Poco más de una tercera parte (34,0%) de los adolescentes que juegan, si ha solicitado dinero prestado para jugar. Este es un dato alarmante ya que deja expuesta a esta población vulnerable a diferentes problemas tanto financieros y económicos, como emocionales.

Gráfico N°33:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas y reconocen haber experimentado consecuencias por su uso. Posadas. Año 2024.

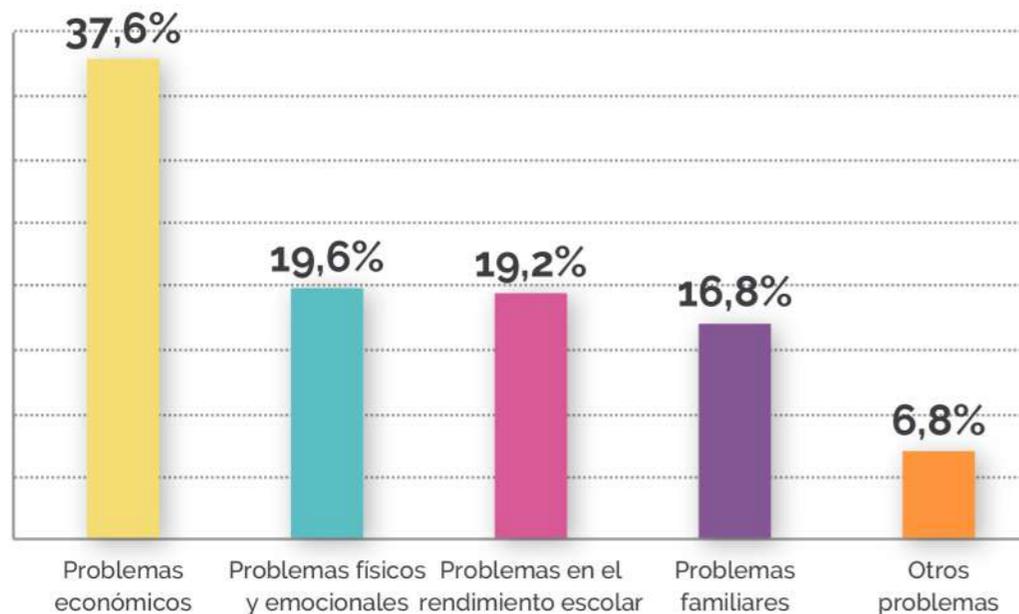


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

El estudio arrojó que poco más de un cuarto (26,3%) del total de adolescentes que juegan juegos de apuestas, tuvo algún tipo de consecuencia a causa del juego.

Gráfico N°34:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas y reconocieron tener consecuencias debido a su uso, según tipo. Posadas. Año 2024.

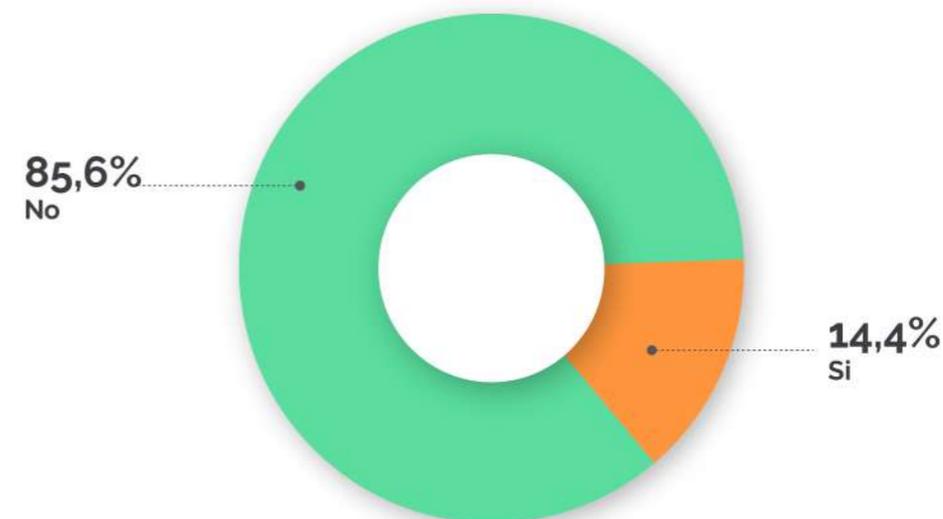


Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Los juegos de apuesta están generando múltiples problemas entre los adolescentes escolarizados, el estudio mostró que el 37,6% de estos enfrenta dificultades económicas como resultado de esta actividad. Asimismo, cerca del 20,0% experimenta problemas físicos y emocionales, lo que sugiere un impacto negativo en su salud integral. El rendimiento académico también se ve afectado, ya que el 20,0% de los adolescentes reportó dificultades en este ámbito. Además, más del 16,0% señaló problemas en sus relaciones familiares, lo que evidencia un impacto en diversos aspectos de su vida.

Gráfico N°35:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según necesidad de ayuda para dejar estos juegos. Posadas. Año 2024.



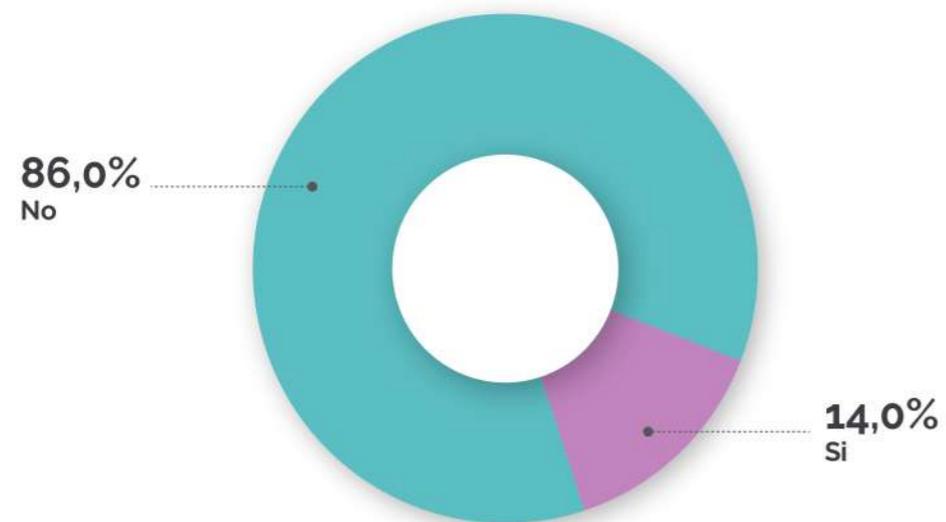
Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Casi un 15,0% de adolescentes que juegan admitieron necesitar ayuda para dejar de realizar esta actividad.



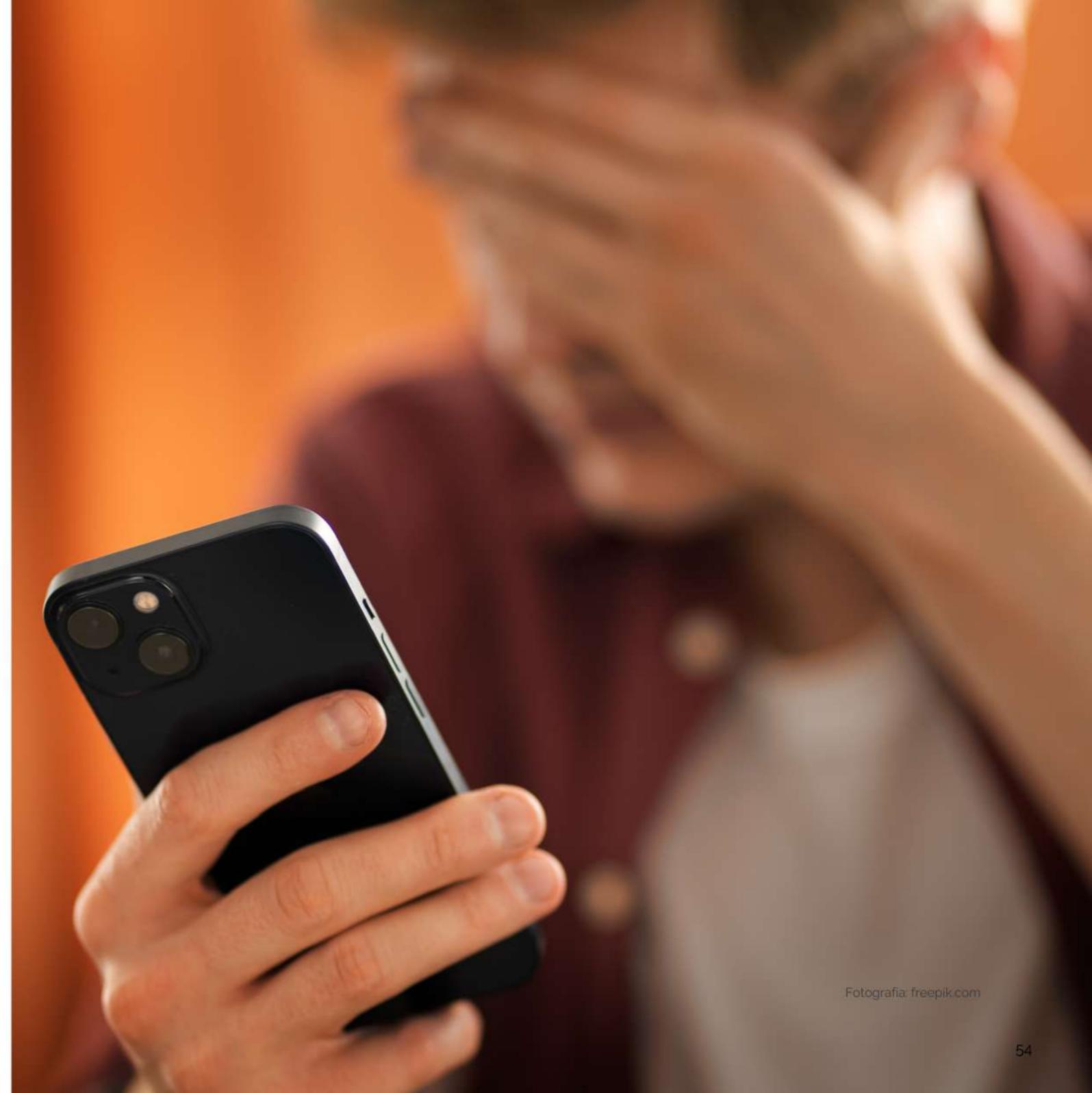
Gráfico N°36:

Porcentaje de adolescentes escolarizados que participan en juegos de apuestas, según consideración de la autolesión o el suicidio, como consecuencia de estos juegos. Posadas. Año 2024.



Fuente: Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA 2024). Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Posadas, Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC S.E.) e Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC).

Un 14,0% del total de adolescentes que juegan consideró autolesionarse o la posibilidad del suicidio. Cifra que se asemeja a la población que reconoció necesitar ayuda para dejar de jugar (14,4%).



Reflexiones finales

La Encuesta sobre Juegos de Apuestas en Adolescentes (EJAA) - Posadas, 2024, es el primer relevamiento realizado en la Provincia de Misiones orientado a conocer y caracterizar las prácticas de los adolescentes en relación a los juegos de apuestas, a los fines de obtener datos confiables, que inviten a la sensibilización de esta problemática, y al planteo de estrategias de abordaje integral.

Este estudio de carácter exploratorio, arroja una prevalencia alta de uso de juegos de apuestas entre adolescentes escolarizados de la ciudad de Posadas, donde 1 de cada 3 ya ha participado en juegos de apuestas.

Los adolescentes entre 15 y 17 años son los que más participan en juegos de apuestas, en tanto que, entre quienes apuestan, los varones son la mayoría. Dentro del grupo de quienes juegan, 2 de cada 5 tuvieron sus primeras experiencias de juego entre los 10 y 14 años.

En referencia a cómo conocieron los juegos de apuestas, 6 de cada 10 adolescentes escolarizados manifiestan haberlo hecho a través de medios virtuales, tales como redes sociales, publicidad e influencers. La virtualidad se presenta como un

canal de preferencia, incluso para la elección de las alternativas de juego de apuestas, donde la mayoría de los adolescentes eligen las apuestas deportivas y la ruleta dentro de esta modalidad.

El teléfono celular es la principal vía de acceso a los juegos de apuestas para los adolescentes, dato que no puede dejar de vincularse con la edad de obtención del primer celular y las modalidades de uso del mismo. En este sentido, el estudio arroja que cerca de un 34% obtuvo su primer celular entre los 7 y 10 años, y casi el 58% después de los 10 años; más del 80% manifiesta hacer uso de los mismos sin límites o restricciones por parte de sus padres, madres o tutores responsables.

Asimismo, cabe destacar que, 1 de 4 adolescentes considera que su madre, padre o tutor utiliza en exceso los dispositivos tecnológicos. Estos resultados invitan a reflexionar sobre la importancia de trabajar acerca de los buenos usos de las tecnologías, abriendo espacios para el diálogo sobre los riesgos a los cuales pueden estar expuestas las poblaciones vulnerables, como los adolescentes, con el fin de promover la prevención del consumo de apuestas.

Si bien al momento de prevenir los juegos de apuestas, es preciso tratar las distintas características e implicancias de esta actividad, también es importante remarcar la diferencia de esta práctica en el entorno online y en el offline. Especialmente, porque dentro de la alternativa online, que es la más elegida por los adolescentes, el usuario puede acceder de forma inmediata las 24 horas del día.

Al indagar sobre las principales razones para apostar, los adolescentes expresan hacerlo porque es "divertido", "emocionante" y para "ganar dinero". En cuanto a los lugares para apostar, fueron la propia casa, la casa de amigos y la escuela las opciones más elegidas.

En relación a la frecuencia de juego, 1 de 4 adolescentes manifiesta apostar todos los días, y en una proporción similar lo hacen al menos una vez por semana. Sobre la cantidad de tiempo destinado a esta actividad en la semana, casi la mitad de los adolescentes le dedican menos de una hora. En menor proporción pero no menos importante, se encuentran los adolescentes que expresan dedicarle diez horas o más al juego de apuestas.

Sobre la cantidad de dinero destinado a las apuestas, la mayoría de los adolescentes sostiene que utiliza menos de 3.000 pesos a la semana, mientras que un tercio apuesta 6.000 pesos o más. Al consultarles acerca de cómo obtienen el dinero para apostar, la mayoría manifiesta utilizar el dinero que reciben de sus propios familiares.

Más de un tercio expresa haber aumentado, recientemente, la cantidad de dinero y tiempo que le destina a los juegos de apuestas. Un porcentaje similar indica haber mentado u ocultado a familiares y/o amigos sobre su actividad de apuesta.

Al explorar la capacidad de control sobre esta actividad, cerca de 1 de 4 adolescentes que apuestan expresan sentir irritabilidad al momento de interrumpir o pasar varios días sin hacerlo. Y en similar proporción, manifiestan haber fracasado en el intento de controlar o interrumpir esta actividad.

En cuanto al uso de dinero destinado a las apuestas, la mayoría de los adolescentes expresa haber intentado recuperar el dinero perdido, y poco más de un tercio solicitó dinero prestado.

Al ser consultados sobre si perciben que su experiencia con los juegos de apuestas generó alguna consecuencia, poco más de un cuarto de los adolescentes, responde afirmativamente. Entre las principales consecuencias se encuentran los problemas económicos; seguidos por los problemas físicos, emocionales, familiares y de rendimiento escolar.

Asimismo, cerca de 1 de cada 7 adolescentes que apuestan admiten necesitar ayuda debido a su conducta con estos juegos. Y en similar tendencia, manifiestan haber considerado el suicidio o la autolesión como consecuencia de esta actividad. Estos resultados, expresan la importancia de fortalecer los canales de información, y los espacios de abordaje integral destinados a esta población, que por su etapa de desarrollo, requiere del acompañamiento de los adultos para reforzar los factores protectores de la salud, prevenir los efectos que pudieran surgir a raíz de la exposición a consumos problemáticos, y asistir en los casos que fueran necesarios.

En este sentido, resulta clave trabajar sobre propuestas de canales saludables de socialización y esparcimiento, generar estrategias comunicacionales, que por un lado tiendan a derribar las falsas creencias sobre la obtención de dinero fácil y la ilusión de control sobre los juegos de apuestas, y que por otro lado, adviertan sobre los riesgos de esta actividad en la generación de adicciones.

Esto no se puede eludir, cuando la mayoría de los adolescentes consultados muestran una visión positiva sobre los juegos de apuestas; al expresar que los mismos son una forma de ganar dinero fácil, una opción recreativa y/o una forma de socializar. Y casi un tercio no los considera adictivos o bien no están seguros al respecto.

Cada generación desarrolla nuevas formas de vincularse, expresarse, divertirse, lo que trae consigo problemáticas emergentes que exigen repensar los enfoques para abordar estos desafíos. El presente estudio evidenció una alta prevalencia de consumo de juegos de apuestas entre adolescentes

escolarizados, un dato preocupante que requiere atención.

Por otra parte, considerando la evidencia de múltiples estudios que refieren que el juego de apuestas en menores de edad incrementa la probabilidad de desarrollar conductas adictivas en la adultez (Pérez Gonzaga et al., 2024; García Ruiz et al., 2016), resulta fundamental reforzar las estrategias de prevención de adicciones, incorporando las adicciones conductuales en los esquemas de trabajo, dado que comparten rasgos clínicos y correlatos neurobiológicos con las adicciones a sustancias.

Al consultar la opinión de los adolescentes acerca de las posibles medidas a implementar en la prevención de esta problemática, privilegian los talleres y charlas de prevención, los mecanismos de control en medios de comunicación y las campañas de difusión. En menor medida, señalan el uso de inhibidores de señal, y las restricciones de uso de

teléfonos celulares en las escuelas.

Los resultados de este primer estudio buscan constituirse en un aporte para la visibilización y abordaje de una problemática que requiere la elaboración de políticas públicas en los ámbitos social, educativo y de la salud.

Además, se espera que sirvan como antecedente para futuras investigaciones y estudios complementarios que permitan comprender los factores psicosociales, familiares y culturales que influyen en esta problemática.

A partir de estas reflexiones, quedará para futuras investigaciones indagar en mayor profundidad el contexto familiar, los canales para realizar las transacciones, uso de sitios de apuestas legales o ilegales.

BIBLIOGRAFÍA

- Brizuela, J.A. (2010). Programa de Juego Responsable. En Mora-Donato, C. (Coord.). *Juegos de Azar, una visión multidisciplinaria*. (285-315) Universidad Nacional Autónoma de México; Universidad Carlo III de Madrid e Instituto "Fermin Caballero" de Política y Gobernanza.

- Brizuela, J. A., Cía A. (2007). *Manual de Juego Responsable. Capítulo 1 Juego Responsable*. Editorial ALAJA.

- Caselles Cámara, P., Cabrera Perona, V., & Lloret Irlles, D. (2018). *Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados*. Health and Addictions/Salud y Drogas, 18(2), 165-173.
<https://doi.org/10.21134/haaj.v18i2.392>

- García Ruiz, P., Buil, P. y Solé Moratilla, M.J. (2015). *Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del "juego responsable"*. Política y Sociedad, Vol. 56, Núm 2, 2016: 551-57.5.
https://dx.doi.org/10.529/rev_POSO.2016.v53.n2.47921

- Granero, R., Penelo, E., Stinchfield, R., Fernandez-Aranda, F., Savvidou, L. G., Fröberg, F., Aymamí, N., Gómez-Peña, M., Pérez-Serrano, M., del Pino-Gutiérrez, A., Menchón, J. M., & Jiménez-Murcia, S. (2014). *Is Pathological Gambling Moderated by Age?* Journal of Gambling Studies, 30(2), 475-492.
<https://doi.org/10.1007/s10899-013-9369-6>

- Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC). (2023). *Encuesta nacional sobre consumos y prácticas de cuidado 2022 ENCoPraC: 1a ed.* - Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Libro digital, PDF). INDEC.
https://www.indec.gob.ar/ftp/cuadros/sociedad/encoprac_2022.pdf (p. 79)

- Pérez Gonzaga, S., Lloret Irlles, D. y Cabrera Perona, V: (2024). *Publicidad de apuestas y conducta de juego en adolescentes y adultos jóvenes españoles*. Adicciones, Vol. 36, N°2, 167-492.
<https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/1733/1369>

- Torralva, T. (2019). *Cerebro adolescente: riesgos y oportunidades*. Ed. Paidós

Anexo

Testimonios y observaciones

En este apartado se encuentran los testimonios de los adolescentes, recogidos en la instancia de observación del relevamiento realizado en las escuelas.

“
Hoy no vinieron los que más juegan.
Adolescente - 1er año
”

“
Hay chicos de mi edad que son administradores de casinos.
Adolescente - 2do año
”

“
Hace mucho juego.
Adolescente - 2do año
”

“
En Tik Tok podés encontrar muchas opciones para apostar.
Adolescente - 5to año
”

“
Mi mamá no ve los movimientos en Mercado Pago, por lo que no sabe cuánta plata gasto en las apuestas.
Adolescente - 2do año
”

“
Yo soy cajero y le hago cuentas a mis compañeros para jugar.
Adolescente - 2do año
”

“
Vi en Twitter y no podía parar de jugar.
Adolescente - 4to año
”

“
Yo juego, mi vecina es cajera y me carga para jugar.
Adolescente - 2do año
”

“
Pienso que los juegos de apuestas así como la violencia están normalizados y que no lo vamos a poder cambiar.
Adolescente - 3er año
”

“
Mi abuelo le transmitió el vicio a mi mamá.
Adolescente - 4to año
”

“
Yo juego con mi tía en su casa.
Adolescente - 3er año
”

“
Yo aposté \$500 y gané \$5000, con esto me puedo comprar mis cosas.
Adolescente - 3er año
”

“
El año pasado jugaba mucho y eso me generó problemas, llegué a gastar \$300.000 en apuestas.
Adolescente - 3er año
”

DEFENSORÍA
DEL PUEBLO



MISIONES
GOBIERNO

IPEC
Instituto Provincial
de Estadística y Censos

INFORME DE LA ENCUESTA
SOBRE JUEGOS DE APUESTAS EN ADOLESCENTES (EJAA)
Posadas, Misiones, 2024