

Juegos con dinero y apuestas

Dimensiones de análisis, regulación
estatal y su magnitud en población
universitaria argentina

Sedronar

Secretaría de Políticas Integrales
sobre Drogas de la Nación Argentina



**Ministerio
de Salud**
República Argentina

Ministro de Salud de la Nación

Dr. Mario Iván Lugones

Secretario de Políticas Integrales sobre Drogas de la Nación

Mg. Roberto Moro

Subsecretario de Prevención, Investigación y Estadísticas en Materia de Drogas de la Nación

C. P. N. Gustavo Adrián Segnana

Directora Nacional de Estadística y del Observatorio Argentino de Drogas

Dra. Ernestina Rosendo

Procesamiento y análisis de datos

Lic. M. Laura Bottazzi

Redacción de informe

Lic. M. Laura Bottazzi

Lic. Clara B. Kimsa

Lic. Juan I. Salaberry

Índice

Introducción

Capítulo 1. El Estado y los juegos de azar

- 1.1. Breve historia de la regulación estatal de los juegos de azar en Argentina
- 1.2. Hitos recientes en materia regulatoria

Capítulo 2. Estudios sociales del juego con dinero: cuatro posibles dimensiones de análisis

- 2.1. La dimensión lúdica de los juegos de apuestas
- 2.2. La dimensión social de los juegos de apuestas
- 2.3. La dimensión económica de los juegos de apuestas
- 2.4. La dimensión técnico-tecnológica de los juegos de apuestas

Capítulo 3. El juego con dinero como evento de salud: el discurso clínico y epidemiológico

- 3.1. El juego de apuestas como fenómeno de salud pública
- 3.2. La inclusión de los juegos de apuestas como entidad nosológica en los manuales diagnósticos y estadísticos
- 3.3. La epidemiología del juego con dinero

Capítulo 4. Juego con dinero en población universitaria argentina. Resultados del Estudio sobre consumos y prácticas de cuidado en población universitaria (2023)

- 4.1. Principales indicadores sobre el juego con dinero
- 4.2. Caracterización de las personas que jugaron en el último año
- 4.3. Caracterización de las modalidades de juego con dinero en el último año
- 4.4. Preocupación por la manera de jugar

Capítulo 5. Palabras finales

Referencias bibliográficas

Juegos con dinero y apuestas Dimensiones de análisis, regulación estatal y su magnitud en población universitaria argentina

Introducción

En el segundo semestre de 2023, el Observatorio Argentino de Drogas (OAD) de la Secretaría de Políticas Integrales sobre Drogas de la Nación Argentina (Sedronar) llevó adelante el “Estudio sobre Consumos y Prácticas de Cuidado en Población Universitaria”, con el propósito de producir conocimiento que permita orientar las políticas de prevención, acompañamiento y asistencia a los estudiantes universitarios del país en lo relativo a los consumos de sustancias psicoactivas.

Para ello, y con el antecedente inmediato del estudio realizado en 2019 y publicado en 2021 (Sedronar/OAD, 2021), entre los meses de septiembre y octubre de 2023 se puso en marcha el trabajo de campo del nuevo estudio, manteniendo la metodología del anterior, aunque con nuevas incorporaciones a las dimensiones bajo análisis, incluyéndose la indagación por los motivos, contextos y recaudos al consumir sustancias psicoactivas, así como una indagación exploratoria sobre los usos de juegos de apuestas o juegos con dinero¹.

En la actualidad, los juegos con dinero adquirieron una renovada notoriedad pública, fundamentalmente a partir de la gran visibilidad que asumieron las apuestas online y los canales a través de los cuales es posible acceder a ellas. Ese actualizado interés se apoya además en la mediáticamente aludida expansión que éstas han adquirido entre muchos jóvenes de nuestro país. En ese contexto, se vuelven necesarios y relevantes los debates en torno a los alcances de una práctica social que adquiere características nuevas y presenta desafíos para el Estado Nacional y los estados provinciales, en tanto torna porosas las regulaciones basadas en criterios territoriales y plantea dificultades a la limitación del acceso de menores de edad.

Muchos de los acercamientos actuales a los juegos con dinero ponen especial énfasis en la mirada clínica médica sobre la actividad y sus corolarios a nivel de la salud de las personas y grupos sociales. Así, los discursos públicos acerca de la problematicidad del juego como evento de salud ocupan gran parte de la discusión. Si bien esta noción y perspectiva resultan pertinentes desde el punto de vista de la salud pública en el marco del diagnóstico, atención y

1. Dado que la forma de nombrar esta actividad varía a lo largo de la literatura académica y normativa, en este informe se utilizarán indistintamente las formulaciones “juego con dinero”, “juego de apuestas” y “juego de azar”.

tratamiento de los posibles vínculos problemáticos con las apuestas, utilizarlo como única matriz interpretativa para la investigación puede llevar a lecturas acotadas del fenómeno. Esto puede acarrear algunas dificultades a la hora de aproximarse al tema en tanto podría implicar dejar fuera del análisis los vínculos con el juego que puedan no ser problemáticos y/o patológicos y, por ende, desatender la variedad de prácticas y representaciones que se producen en torno a los juegos de apuestas.

Antes bien, el abordaje de los juegos con dinero debe considerar su carácter social y complejo, así como su constitución sociohistórica y las nuevas modalidades que adquiere. En este sentido, resulta relevante abonar a la discusión considerando las múltiples aristas y dimensiones que hacen a su complejidad y que fueron exploradas desde distintas perspectivas, así como a partir de la producción y análisis de información confiable y actualizada. La inclusión de indagaciones exploratorias sobre los usos de juegos con dinero en estudios epidemiológicos del país se enmarca en esa línea y resulta pertinente para contribuir desde la Sedronar a los debates sobre un tema relevante de la agenda pública a partir de la construcción de datos que sean el basamento de políticas de prevención y atención en la materia.

En línea con lo anteriormente mencionado, el presente informe tiene el doble objetivo de presentar algunas de las perspectivas y dimensiones desde las cuales son abordados los juegos con dinero, considerando los aportes de las ciencias sociales y la epidemiología y dando cuenta del rol del Estado en la expansión de la actividad; así como también analizar la magnitud y características que asume el uso de juegos con dinero en la población universitaria a partir de la presentación de los datos relevados por el “Estudio sobre consumos y prácticas de cuidado en población universitaria (2023)”.

Junto con la presente introducción, este informe cuenta con cuatro capítulos. El capítulo 1 reflexiona sobre el rol del Estado en la expansión de los juegos con dinero, haciendo una breve cronología del juego legal en nuestro país y dando cuenta de algunos de los últimos hitos en materia regulatoria. Los capítulos 2 y 3 presentan las principales discusiones sobre el juego con dinero a partir de una revisión de la literatura en la materia. Específicamente, el capítulo 2 se centra en los aportes recientes que las ciencias sociales hicieron al campo de estudios de los juegos con dinero, organizando la exposición en cuatro apartados que presentan posibles dimensiones desde las cuales aproximarse al abordaje de la temática: las dimensiones lúdica, social, económica y técnica-tecnológica de los juegos con dinero. El capítulo 3 aborda los juegos con dinero como fenómeno de salud pública y desde la perspectiva del saber epidemiológico, deteniéndose en cómo esta práctica se incorporó en el registro formal del discurso médico psiquiátrico en manuales e instrumentos de diagnóstico clínicos y en escalas incorporadas en cuestionarios de estudios epidemiológicos.

El capítulo 4, por su parte, se centra en los datos que el “Estudio sobre consumos y prácticas de cuidado en población universitaria”, hecho por el Observatorio Argentino de Drogas en 2023 relevó en materia de juegos

con dinero de modalidad presencial y online, presentando los principales indicadores epidemiológicos, caracterizando a las personas que jugaron durante el último año y sus prácticas -frecuencia y tipo de juego para cada modalidad- y dando cuenta de los datos relevados en torno a la sensación de preocupación por su manera de jugar.

Capítulo 1. El Estado y los juegos de azar

En nuestro país la regulación y legislación en materia de juegos de azar es potestad de cada una de las 24 jurisdicciones provinciales, en tanto se trata de un poder no delegado por la Constitución Nacional al gobierno federal. Es decir, las 23 provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires tienen injerencia tanto en las características que asume la explotación de la actividad, los juegos, locales y sitios web autorizados, como en la recaudación tributaria que de ello se deriva, el destino de esos fondos y la reglamentación de su publicidad, entre otras atribuciones. Al mismo tiempo, durante varias décadas entre la fundación de la Lotería Nacional a fines del siglo XIX y su reciente disolución en 2018 coexistieron en nuestro país juegos organismos reguladores y legislaciones nacionales y provinciales, en algunos casos con intereses encontrados.

1.1. Breve historia de la regulación estatal de los juegos de azar en Argentina

Desde la conformación de los Estados modernos, los juegos de azar han sido objeto de interés y preocupación por parte de los poderes públicos, así como del discurso científico (Figueiro, 2014b). Esa atención o tratamiento de la temática dista de haber adquirido un carácter homogéneo a lo largo del tiempo y en cada contexto sociohistórico, por lo que las especificidades de los vínculos entre el Estado y los juegos de azar y las discusiones en torno a su legalización, explotación, legitimación o prohibición deben verse a la luz de las particularidades de cada sociedad. Sin embargo, en términos generales puede decirse que en muchos de los países occidentales esa relación estuvo y está atravesada por el denominador común de las tensiones existentes entre los juicios y representaciones que ubican a los juegos de azar como una actividad inmoral, basada en un gasto irracional e improductivo de tiempo y dinero que es pasible de ser condenada o prohibida, y los discursos que los conciben como actividades recreativas y de ocio legítimas, cuya explotación y legalización puede traer para los Estados importantes beneficios fiscales a través de las concesiones a empresas privadas y de la recaudación tributaria.

En ese marco, el Estado cumple y ha cumplido un rol fundamental en el desarrollo de la industria de los juegos de azar. Por un lado, es un actor clave en la construcción y expansión de la oferta a partir de la legalización de ciertos juegos, la reglamentación de su explotación y la prohibición de otros, definiendo los límites entre lo legal y lo ilegal. Por el otro, cumple una función nodal en la definición de ciertos juegos como actividades recreativas legítimas, fundamentalmente a partir de la resignificación moral del dinero generado por la actividad a través de su reorientación hacia el financiamiento de, por ejemplo, políticas sociales (Figueiro, 2014b; Sánchez, 2014). Si parte del capital generado por una actividad muchas veces considerada inmoral y basada en un gasto improductivo de dinero puede destinarse al financiamiento de obras de bien público, ciertos juegos de azar -y ciertas formas de jugarlos-

pueden resignificarse como actividades útiles, productivas y genuinas, más aún en un marco de distinción legal entre juego oficial y juego ilegal.

Atravesado por esas tensiones, en nuestro país el organismo conocido como Lotería Nacional se creó en 1893 como Lotería de Beneficencia bajo la órbita de la ciudad de Buenos Aires, para ser dos años más tarde reconvertido en Lotería de Beneficencia Nacional con el objetivo de garantizar financiamiento para inversiones públicas muy variadas en la capital y en las provincias, como obras de beneficencia, construcción de hospitales y asilos, asistencia ante situaciones de emergencia y catástrofes, entre otras (Cecchi, 2017). En un contexto de consolidación del Estado nacional y donde muchas de las provincias en ese entonces existentes habían ya legalizado loterías propias, la Lotería de Beneficencia Nacional se erigió como una institución central para garantizar un ingreso seguro e importante de recursos a las arcas estatales a partir del establecimiento del monopolio del juego (Figueiro, 2014a).

Entre la fundación de dicho organismo y 1944, la lotería de billetes fue el único juego que se encontraba bajo control estatal, hasta que el gobierno nacional se hizo cargo de los casinos que hasta ese momento eran administrados por empresas privadas a partir de concesiones otorgadas por las provincias (Figueiro, 2014a). A grandes rasgos, los juegos de casino, los sorteos de lotería y las carreras de caballos fueron los juegos en los que el Estado nacional centró sus intervenciones hasta comienzos de la década de 1970, cuando se creó el concurso Pronósticos Deportivos -Prode-, juego que habilitaba a nivel nacional las apuestas sobre los resultados de los torneos oficiales de fútbol. El Prode se originó con el objetivo de financiar el recientemente creado Instituto Nacional de Servicios Sociales para Jubilados y Pensionados (INSSJP), su Programa de Atención Médica Integral (PAMI) y distintas políticas sociales a través del sistema coparticipación federal, y pronto se convirtió en un juego masivo y exitoso (Osuna, 2017). La quiniela -uno de los juegos de azar más populares y extendidos en nuestro país- se mantuvo como una actividad primero ilegal y luego circunscripta sólo a algunas jurisdicciones provinciales durante gran parte del siglo XX: la primera provincia en legalizarla fue Tucumán en 1959 y la última Tierra del Fuego en 1986, mientras que la Lotería Nacional lo hizo a nivel país en 1973 (Figueiro, 2014a).

Desde fines de la década de 1980, pero sobre todo durante la década de 1990, la industria de los juegos de azar experimentó un gran crecimiento en nuestro país. La oferta se amplió considerablemente con la multiplicación de agencias oficiales para la realización de apuestas en juegos como la quiniela y con la comercialización y habilitación de nuevos sorteos y juegos como el Quini 6 -lanzado por la Lotería de Santa Fe, pero comercializado en todo el país-, el Loto y las loterías de resolución inmediata conocidas como raspaditas -bajo la órbita de la Lotería Nacional, que en abril de 1990 se convirtió en Sociedad de Estado²-, en un contexto donde proliferó el establecimiento de convenios entre jurisdicciones para la comercialización cruzada de diversos juegos

2. Las Sociedades del Estado (S.E.) fueron un tipo societario existente en el país entre 1974 y 2023 utilizado para la regulación del funcionamiento de algunas empresas públicas.

(Figueiro, 2014a). También se incrementó la oferta de otro tipo de establecimientos privados dedicados al juego: a la creciente privatización de casinos e hipódromos que antes estaban bajo la órbita estatal se sumó la apertura de otros nuevos y la multiplicación de los bingos, que adquirieron la forma de grandes locales comerciales con juegos de distinto tipo y un funcionamiento similar al de los casinos.

La proliferación de las máquinas tragamonedas o slots también explica en gran medida el crecimiento de la oferta de juegos durante el período, expansión que continuó durante las primeras décadas del siglo XXI. Debido a su popularidad, este tipo de juego constituye una importante fuente de ingresos para los bingos, casinos, salas de juegos y jurisdicciones en las que está habilitado. Particularmente, su expansión en el país debe verse a la luz de las reglamentaciones que en diferentes momentos permitieron o restringieron su habilitación en distintas provincias, así como en distintos tipos de locales comerciales (Figueiro, 2014a).

Al aumento en la cantidad de agencias, bingos y casinos que caracterizó al crecimiento de la oferta de juegos de azar en nuestro país a comienzos del siglo XXI, se sumó durante los últimos años la expansión de los juegos de apuestas online. Si bien esta modalidad existe hace tiempo y algunas provincias la regulan desde hace más de una década, a partir de la pandemia por COVID-19 se incrementó notoriamente la oferta y publicidad de sitios web a través de los cuales es posible realizar apuestas deportivas y jugar dinero en juegos como la quiniela, la ruleta, juegos de cartas, el bingo o las máquinas tragamonedas, lo que contribuyó a su reciente popularización y llevó a que la mayoría de las jurisdicciones argentinas avanzaran en su regulación. A su vez, la sanción y/o actualización de marcos regulatorios habilitantes coadyuvó a la expansión de la oferta en todo país, fundamentalmente a partir de la incursión de grandes casas de apuestas globales en el mercado local (Branz y Murzi, 2024).

En nuestro país, actualmente cada jurisdicción cuenta con un ente regulador propio que administra y controla la explotación de los juegos de azar. Por ejemplo, en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA) funciona la Lotería de la Ciudad de Buenos Aires Sociedad del Estado (LOTBA S.E.), creada en 2017 en reemplazo del Instituto de Juegos de Apuestas de la Ciudad, mientras que en la provincia de Buenos Aires funciona el Instituto Provincial de Lotería y Casinos (IPLC), creado en 1992. Cada uno de los 24 entes se encuentra actualmente nucleado en la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA), entidad sin fines de lucro fundada en 1970, como se muestra en el Cuadro 1.1. Allí se aprecia cómo muchos de los nombres de los organismos provinciales reflejan las relaciones existentes entre la regulación de los juegos de azar y las intervenciones estatales en materia de política social, como ya se mencionó para el caso del surgimiento de la Lotería Nacional. Por otra parte, muchas de las empresas privadas que se dedican a la explotación de la actividad se encuentran nucleadas en la Cámara Argentina de Salas de Casinos, Bingos y Anexos (CASCBA).

Cuadro 1.1. Entes reguladores de juegos de azar nucleados en ALEA, por jurisdicción. Argentina, 2024.

Jurisdicción	Ente regulador
Buenos Aires	Instituto Provincial de Lotería y Casinos (IPLC)
CABA	Lotería de la Ciudad de Buenos Aires S.E. (LOTBA S.E.)
Catamarca	Caja de Crédito y Prestaciones Provincial de Catamarca
Chaco	Lotería Chaqueña
Chubut	Instituto de Asistencia Social de Chubut
Córdoba	Lotería de la Provincia de Córdoba S.E.
Corrientes	Instituto de Lotería y Casinos de Corrientes
Entre Ríos	Instituto de Ayuda Financiera a la Acción Social de Entre Ríos (IAFAS)
Formosa	Instituto de Asistencia Social de Formosa (IAS)
Jujuy	Instituto Provincial de Juegos de Azar de Jujuy (INPROJUJY)
La Pampa	Instituto de Seguridad Social de La Pampa (DAFAS)
La Rioja	Administración de Juegos de Azar de La Rioja (AJALAR)
Mendoza	Instituto Provincial de Juegos y Casinos
Misiones	Instituto Provincial de Lotería y Casinos S.E. de Misiones
Neuquén	Instituto Provincial de Juegos de Azar de Neuquén
Río Negro	Lotería Para Obras de Acción Social de la Provincia de Río Negro
Salta	Ente Regulador del Juego de Azar de la Provincia de Salta
San Juan	Caja de Acción Social de San Juan (CAS)
San Luis	Caja Social y Financiera de la Provincia de San Luis
Santa Cruz	Lotería para Obras de Acción Social de la Provincia de Santa Cruz (LOAS)
Santa Fe	Caja de Asistencia Social de la Provincia de Santa Fe
Santiago del Estero	Caja Social de Santiago del Estero
Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur	Instituto Provincial de Regulación de Apuestas de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur (IPRA)
Tucumán	Caja Popular de Ahorros de la Provincia de Tucumán

Elaboración propia en base a datos de la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA).

1.2. Hitos recientes en materia regulatoria

En la relación entre el Estado y la industria de los juegos de azar en nuestro país se destacan algunos hitos recientes en materia regulatoria que es preciso destacar. En primer lugar, con la sanción en 2016 de la Ley 27.346 se incorporó un nuevo artículo al Código Penal de la Nación (301 bis) que estipula penas de tres a seis años de prisión para la organización y explotación de juegos de azar sin el permiso de la autoridad jurisdiccional competente (Fonseca Sarmiento, 2019). El Estado establece y concibe así al juego ilegal como un delito penal y ya no como una contravención, como ocurría hasta ese momento.

En segundo lugar, luego de más de ciento veinte años de historia como un actor clave en el desarrollo de los juegos de azar, se disolvió en 2018 la Lotería Nacional Sociedad del Estado mediante el Decreto de Necesidad y Urgencia 95/2018. Con ello, se materializó el traspaso de los juegos bajo su órbita (la Quiniela Nacional, el Loto, La Solidaria, La Grande) y su potestad sobre las concesiones del Hipódromo de Palermo y del casino flotante de Puerto Madero a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, junto con la eliminación del Prode, terminando con varias décadas de coexistencia de organismos reguladores nacionales y provinciales.

En tercer lugar, a fines del mismo año la legalización casi simultánea del juego online en la provincia de Buenos Aires y en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, junto con la firma de un convenio marco entre ambas jurisdicciones para fijar criterios comunes en la explotación de la actividad, constituyó otro hito importante en la expansión de la oferta de juegos de azar, en tanto se trata de las dos jurisdicciones más pobladas del país (Fonseca Sarmiento, 2019). A partir de ello, se vislumbró un crecimiento notable en la visibilidad de la publicidad sobre la temática en redes sociales, transmisiones de eventos deportivos y con el auspicio de importantes equipos de fútbol a nivel nacional por parte de sitios web de apuestas online.

La regulación de las apuestas online

La posibilidad de realizar apuestas por Internet y desde cualquier dispositivo electrónico en juegos de diverso tipo, sin la necesidad de concurrir de forma presencial a una sala de juegos, permite ampliar el público que accede a la actividad, al tiempo que presenta desafíos y discusiones en torno a una regulación que, además de ser heterogénea, siempre estuvo signada por la jurisdiccionalidad territorial. Así, poder apostar en sitios web habilitados internacionalmente pero no en el país, o en plataformas habilitadas en algunas jurisdicciones provinciales, pero no en otras, trae aparejadas dificultades regulatorias relativas a la extraterritorialidad en la aplicación de la ley, la complejidad de aplicar fallos locales en conflictos legales en otras jurisdicciones o la limitación del acceso a menores de edad, entre otras. Más aun cuando, por ejemplo, se publicitan en eventos deportivos de alcance nacional sitios web de apuestas habilitados sólo en algunas jurisdicciones.

Dada la gran cantidad de sitios disponibles para apostar, las regulaciones provinciales en la materia generalmente procuran establecer las condiciones para la habilitación de licencias de operadores online, demarcando los criterios que diferencian a los sitios web legales de los ilegales. A ese respecto, otro hito reciente en materia regulatoria lo constituye la habilitación en 2021 de la zona especial de dominios “bet.ar” para sitios oficiales de juego online en Argentina por parte de la Dirección Nacional del Registro de Dominios de Internet mediante la reglamentación de la Resolución 42/2019 y la Disposición 68/2019, luego de un trabajo conjunto con ALEA. Así, con el objetivo de demarcar los sitios web autorizados para apostar en todo el país, toda empresa que desee operar en el mercado legal de las apuestas online -además de estar registrada como operador validado a nivel jurisdiccional- debe contar con el registro y aprobación de su dominio de Internet por parte del organismo regulador de la jurisdicción en la que desee operar, pero a partir de un criterio homogéneo a nivel nacional (ALEA, 2021, 2022).

Como ocurrió para otros juegos como la quiniela durante el siglo XX, la regulación de los juegos de apuestas online en nuestro país acontece con alcances e intensidad dispares y no sin tensiones al ritmo de su popularización. Dadas las características del fenómeno, las dificultades que trae aparejadas en materia regulatoria no atañen ni desafían sólo a los estados provinciales. Así, si bien la legislación de los juegos de azar es potestad de las jurisdicciones, algunos de los hitos recientes en materia regulatoria destacan cómo el Estado nacional sigue constituyéndose como un actor clave en el desarrollo y en las transformaciones de la industria y el mercado de los juegos de azar a partir de la definición de los límites legales y los parámetros legítimos dentro de los cuales los estados provinciales, las empresas privadas y las personas que juegan se desenvuelven.

Capítulo 2. Estudios sociales del juego con dinero: cuatro posibles dimensiones de análisis

La problematización de la práctica del juego con dinero, es decir, su interrogación como objeto de estudio, implica la toma de un conjunto de decisiones metodológicas, pero también teóricas y de posicionamientos epistemológicos y valorativos. En este capítulo se mencionan cuatro posibles dimensiones de análisis que orientan la mirada hacia facetas de la práctica del juego abordadas por las ciencias sociales: la lúdica, la social, la económica y la técnico-tecnológica. En el capítulo siguiente se trabaja otra perspectiva en la problematización del juego: la de la salud pública y la epidemiología.

Esta presentación no pretende exhaustividad de todas las perspectivas posibles, ni de todas las problematizaciones desarrolladas al interior de cada una; se trata de una introducción sintética e incipiente, a los fines de enmarcar la discusión en un abanico más amplio y de mayor riqueza para los intentos de comprensión del asunto.

2.1. La dimensión lúdica de los juegos de apuestas

El juego como categoría

Las diferentes prácticas sobre las cuales se trabaja en este informe -juegos de agencia, apuestas deportivas, juegos de casino, juegos de cartas, bingo- son indudablemente heterogéneas entre sí, aunque con dos evidentes aspectos en común: todas ellas son llamadas *juego* y todas ellas involucran dinero. Así, en el ejercicio de reflexión sobre estas prácticas se torna relevante hacer al menos una breve mención sobre los tópicos que la cuestión lúdica promueve.

El juego se ubica como una categoría de la dimensión lúdica de la vida social, entendida esta última como una dimensión antropológica transversal y necesaria de los diferentes conjuntos sociales a lo largo de la historia. Este carácter de universalidad, sin embargo, hace del juego una noción de definición escurridiza ya que no encuentra una forma homogénea o constante, no es entendido de manera siempre igual por los sujetos que lo practican, implica una forma específica según el contexto sociohistórico en el que ocurre, así como tampoco permanece inmutable el lugar que ocupa en relación con otras dimensiones de la vida social. Así, el juego como actividad o comportamiento no tiene rasgos específicos, y puede resultar muy difícil establecer a priori el carácter lúdico de una actividad, situación u objeto (Silva, 1999).

Es interesante, no obstante, recuperar definiciones clásicas de juego que, con sus límites, permiten circunscribir una primera comprensión de esta práctica. La literatura especializada coincide en posicionar como clásicos en la materia a los trabajos de Johan Huizinga y de Roger Caillois, que postulan

características básicas compartidas por toda práctica lúdica. Mientras Huizinga la describe como:

una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (Huizinga, 1938, citado en Tourn, 2012).

Caillois agrega a estos rasgos del juego -libre, reglado y separado de la vida corriente- otros tres: es incierto, improductivo y ficticio (Pino Rúa y Runge Peña, 2021; Enriz, 2014). Así, desde esta perspectiva el juego implica la posibilidad de suscitar el asombro dado que no se conocen sus resultados, se ubica en oposición a la idea de productividad de las sociedades contemporáneas y es imposible sin cierto componente creativo y de confrontación con una realidad diferente de lo cotidiano.

Si bien se trata de definiciones canónicas generales, en el caso de los juegos de apuestas podemos tomar algunos de dichos rasgos para plantear interrogantes en torno de lo que sucede cuando se juega dinero: qué lugar ocupa respecto de otras prácticas ligadas al mundo de lo productivo, qué implica en el marco de los roles, expectativas y regímenes del tiempo de la vida cotidiana, cuál es el lugar dado por los sujetos al carácter incierto del resultado del juego y cuál a su carácter ficticio.

La ruptura con lo cotidiano, por ejemplo, es uno de los tópicos frecuentemente presentes en los estudios sobre juegos de apuestas. En el marco de un trabajo sobre la dimensión lúdica en antropología, Pino Rúa y Runge Peña (2021) sostienen que para que una acción concreta pueda llamarse lúdica es necesario que quien la vivencia considere que está en un entre tiempo, un momento mediado por el placer y que rompe con la cotidianidad; de un modo similar al que Vacchiano y Mejía Reyes (2017) encuentran en los juegos de azar la capacidad de “vivificar el mundo de la vida” (p. 88), facilitando sensaciones fuertes e intensas a través de la toma de riesgos.

Asimismo, en una investigación sobre jóvenes que realizan apuestas deportivas, Branz y Murzi (2024) hallan que las apuestas involucran, desde la perspectiva de los actores, cierta búsqueda de sentimientos intensos, en términos análogos -señalan los autores- a la relación que Le Breton plantea entre la búsqueda deliberada del riesgo y la ruptura de las rutinas de existencia o de oficio en las sociedades contemporáneas. Por su parte, las investigaciones sobre jugadores/as de quiniela de Figueiro (2014a; 2016) rescatan también este aspecto, a propósito del reordenamiento de personas, hechos y cosas en configuraciones nuevas que supone el juego en la vida cotidiana, de la forma que puede asumir esta actividad en las biografías en términos de inconformismo con la propia suerte y el destino social, y de la ruptura con las tareas y tiempos corrientes que implica.

Esto se ve en la rutina metódica que hacen del juego personas ya jubiladas, para quienes las apuestas funcionan como pequeños parámetros temporales que reemplazan al menos en parte los quehaceres que involucraba el trabajo y las obligaciones domésticas (Serfaty-Garzon, 2010). En estos casos, el juego parece contraponerse antes al hastío y a la monotonía que a las labores productivas (Figueiro, 2016, p. 104).

Este aspecto del juego en tanto instancia separada de la vida corriente es estudiado también a propósito de juegos de casino como las máquinas de video poker. Dow Schüll (2002) explora desde una perspectiva etnográfica la relación entre el rol social de cuidadoras de un grupo de mujeres en Las Vegas y el juego como mecanismo de escape de lo que ellas experimentan como un exceso de demandas domésticas y laborales. La autora argumenta que esta relación entre el juego y la interrupción de tareas de cuidado logra, además, ser capitalizada por la industria y puede tener efectos en una modalidad problemática del juego.

En los estudios mencionados no sólo toma protagonismo el carácter separado que implica el juego, sino también el lugar que asume su rasgo de incerteza respecto del resultado en juego para los actores involucrados. Así también, el aspecto ficticio del juego ofrece una clave de lectura de esta práctica, resaltando su componente creativo. Puede asumirse esta clave en estudios dedicados a los deportes electrónicos y los videojuegos (Luna, 2021), así como también en torno de los sentidos involucrados en el jugar a la quiniela en tanto “salvación” o esperanza mágica pero fundada en el saber práctico de una experiencia periódica, en el sentido de la espera que este juego puede ofrecer al menos por un corto instante (Figueiro, 2016).

Además de estas reminiscencias a los rasgos clásicos de las prácticas lúdicas, la revisión de la literatura en torno del juego permite distinguir posicionamientos del campo frente a la legitimidad, racionalidad o incluso normalidad de estas prácticas.

Más allá de las distinciones tradicionales entre juego irresponsable y juego como riesgo calculado (Silva, 1999), en los discursos de las ciencias sociales y humanidades se evidencian posicionamientos teóricos acerca del juego que oscilan entre el énfasis de una funcionalidad alienante y concepciones sobre la capacidad expresiva y creativa del juego como actividad lúdica (Koop, 2017).

Algunos autores del campo encuentran que la práctica lúdica no ha sido valorada como tal, que el juego y el ocio son vistos con desdén, desatención o silencio desde las disciplinas sociales, así como también se observa una tendencia a considerarlo como un fenómeno individual, problemático y con formas irracionales o excesivas desde el discurso médico (Pino Rúa y Runge Peña, 2021; Luna, 2021; Figueiro, 2014a). Así, ciertos discursos educativos, políticos, académicos y mediáticos ubican a los juegos de azar -y con mayor frecuencia a aquel que sucede en entornos digitales- como asociados a conductas adictivas, aislamiento y otros aspectos negativos (Tourn, 2012).

La articulación entre la dimensión lúdica -con los rasgos anteriormente mencionados de libertad, improductividad, ficción, separación de la vida corriente, entre otros-, y el involucramiento de dinero -su inversión, pérdida, ganancia, etc.- que suponen los juegos de apuestas confluye en un objeto complejo, de interés de diversas disciplinas desde las ciencias sociales tradicionales como la antropología, la sociología y la economía, las ciencias de la salud como la psicología, la pedagogía y la psiquiatría, hasta enfoques más recientes como los *Game Studies* y los *Gambling Studies*. En todos los casos, se vislumbra un objeto esquivo a postulados rápidos y fragmentarios entre ocio y negocio, recreación y ganancia, racionalidad e irracionalidad.

El juego y los tipos de juegos

Según la bibliografía especializada en teoría del juego, la propuesta de clasificación más revisada y referida es la de Roger Caillois, que distingue a los juegos según los fines que los jugadores deben perseguir en la tarea. Así, según este autor hay juegos de competición, de ficción o simulación, de azar y de vértigo (Enriz, 2014). Si bien es relevante en tanto tipología clásica, a los fines de una aproximación actual a los juegos de apuestas parece general. Vacchiano y Mejía Reyes (2017), por su parte, organizan a los juegos en dos grandes categorías: los juegos de habilidades y los juegos de chance. Dentro de estos dos grandes grupos identifican distintos tipos de juegos con dinero: las apuestas deportivas, las loterías instantáneas, poker, *slot machine* -o máquinas tragamonedas-, y otros.

Atendiendo entonces a la literatura, y en el marco de la investigación presentada en el capítulo cuarto, se propone a continuación una clasificación de juegos de apuestas, pasible de nuevos reordenamientos en otras iniciativas de investigación. Nótese que cada caso de esta tipología puede adoptar diferentes modalidades, ya sea analógica o digital, presencial u online.

a. Juegos de agencia

Los juegos ofrecidos en agencias argentinas más extendidos son la quiniela, la lotería, el Quini 6, el Loto, el Telekino y el Brinco, así como las loterías instantáneas o de resolución inmediata conocidas popularmente como las raspaditas. Cabe señalar que la cantidad total de este tipo de juegos es muy variable, dado que algunos son lanzados al mercado y sacados de circulación al poco tiempo según la respuesta del público a dicha oferta que, además, varía en cantidad y tipo según cada jurisdicción (Figueiro, 2014a).

Los juegos de agencia se pueden clasificar según el modo en el que se conforma su premio, en juegos poceados o juegos bancados. Los primeros son aquellos cuyos premios son un porcentaje del total recaudado en las apuestas (o pozo), lo que implica que son variables y que incluso puede acumularse en la recaudación siguiente. Juegos poceados son, por ejemplo, el Quini 6, el Loto, el Brinco, el Telekino y algunos tipos de quiniela.

En el caso de los juegos bancados, en cambio, el premio es fijo y lo paga la institución organizadora. Se basa en una multiplicación de la cantidad apostada por un número estipulado, que depende además de la cantidad de cifras apostadas y del lugar de ubicación al que se le haya apostado. La quiniela es un caso de juego bancado, con presencia cotidiana y de larga data en Argentina.

Finalmente, hay juegos de agencia de tipo mixto, que implican alguna combinación entre juegos poceados y bancados.

b. Apuestas deportivas

Este tipo de juegos se caracteriza por involucrar el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos incluidos en los programas previamente establecidos por el operador de juego, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones deportivas y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por el operador de juego.

Las apuestas pueden referirse a eventos deportivos tradicionales (como fútbol, básquet, boxeo, carrera de caballos, etc.) o a deportes electrónicos o *e-sports*.

Estos últimos abarcan tanto la virtualización de deportes tradicionales como toda una variedad de juegos virtuales -videojuegos-, organizados y profesionalizados, ya sean de cartas o de enfrentamiento, ambientados en mundos fantásticos o que emulan el mundo corriente, individuales o grupales (Luna, 2021; Koop, 2017). Los *e-sports*, al igual que otros deportes profesionales, pueden involucrar equipos conformados por jugadores de élite, entrenadores, psicólogos, nutricionistas, patrocinadores, inversionistas, analistas, comentaristas, camarógrafos y productores, además pueden contar con espacios dedicados al entrenamiento y práctica y ligas profesionales que promueven contratos y premios millonarios (Luna, 2021).

c. Juegos de casino

Los así llamados juegos de casino son un conjunto heterogéneo de actividades que están presentes en establecimientos homónimos, aunque no únicamente dado que pueden encontrarse también en espacios de otro tipo -como bingos, otras casas de juego o incluso establecimientos no dedicados específicamente al juego- o en línea. En este tipo de juegos los jugadores apuestan dinero o fichas a varios resultados o combinaciones de resultados posibles.

Dentro de esta categoría se hallan juegos como ruletas, dados y máquinas electrónicas de juegos de azar -*slot machines* o máquinas tragamonedas-, entre otros. En todos estos casos, los jugadores compiten contra “la casa” (el propio casino, una aplicación online, la máquina tragamonedas, etc.) y no entre sí.

Como uno de los juegos de casino más extendidos, la máquina tragamonedas es un dispositivo de juego de azar que ha tendido hacia una mayor digitalización y complejización, desde un juego mecánico de tres rodillos y con pagos estadísticamente simples hasta un conjunto de sistemas digitales de diferentes juegos y pagos e interfaces digitales y táctiles. En todos los casos, el juego consiste en el intento por alinear un número de figuras en una línea imaginaria con el fin de ejecutar un determinado pago en forma de créditos (Andronowicz, 2017).

Si bien muchas veces se considera a algunos juegos de cartas como parte del gran conjunto de juegos de casino, en esta clasificación se optará por mantenerlos como una categoría independiente.

d. Juegos de cartas

La característica distintiva de los juegos de cartas es la utilización de barajas de naipes. En el marco de esta clasificación, este conjunto comprende juegos presentes en casinos tales como blackjack, craps, poker, baccarat, punto y banca, y otros, así como cualquier otro juego de cartas en el que haya involucrada una apuesta de dinero.

En algunos de estos juegos los jugadores compiten entre sí (como en el caso del poker) y en otros compiten contra “la casa” (como en el caso del blackjack o el baccarat), sea ésta virtual o no.

e. Bingo

El bingo es un juego de números aleatorios. Se juega con un cartón que contiene un conjunto aleatorio de números, que se van marcando, tachando o anulando conforme son anunciados a partir de una selección también aleatoria de números a partir de un generador de números informatizado o de otro equipo de juego. El objetivo es conseguir coincidencia total entre el conjunto de números del cartón y la selección aleatoria de números. Puede jugarse en una mesa o mediante la compra de cartones o boletos de papel, o de modo virtual.

Como sucede para el caso de los juegos de casino, si bien el bingo puede jugarse en establecimientos también llamados bingo, la inclusión de esta categoría en la tipología remite al juego, la actividad, y no al lugar homónimo. Éste puede encontrarse en bingos, pero también en otro tipo de establecimientos, institucionales o domésticos, así como en entornos virtuales.

2.2. La dimensión social de los juegos de apuestas

Podría decirse que el debate actual en torno de los juegos de apuestas está centrado en su crecimiento exponencial y en su potencial carácter problemático. Así, se ha dedicado menor atención al significado cultural y social del fenómeno (Vacchiano y Mejía Reyes, 2017). Sin embargo, como toda práctica social es pasible de ser interrogada en tanto emergente de una cultura,

históricamente determinada, que a su vez la construye y modifica en base a las significaciones sobre el mundo social que promueve. También presenta cierto elemento de sociabilidad visible en los lazos específicos que se pueden generar en torno del juego, en los actores propios de los circuitos en los que tiene lugar esta práctica y en las relaciones de reputación y distinción que pueden emerger entre ellos.

Así, en tanto constructo cultural, práctica significada y elemento de sociabilidad y de distinción, el juego muestra su faceta social que, aunque relativamente ausente de las discusiones contemporáneas, presenta tópicos relevantes para una reflexión compleja en torno de los juegos de apuestas que se proponga un abordaje contextualizado y procure evitar una lectura meramente individual.

El juego se construye en una cultura

La práctica lúdica, cualquiera sea, no se despliega de la misma forma en todos los contextos, territorios y épocas, ni en todos los sujetos o comunidades; más bien, se construye y modifica en la cultura (Pino Rúa y Runge Peña, 2021). Es por dicho carácter histórico y cultural que puede constituir terreno fértil para el análisis de las relaciones sociales, los discursos dominantes y las representaciones que circulan en una época en torno tanto del juego como de su relación con el trabajo o la salud, y con otras dimensiones de la vida social (Koop, 2017).

El acelerado crecimiento de la industria del juego en las últimas dos décadas se fundamenta en ciertas condiciones de posibilidad culturales -además de económicas, mediáticas, etc.-. *Gambling culture* o cultura del azar, cultura del riesgo, son algunas de las formas con las que se nombra el entramado contemporáneo de discursos, prácticas y actores en el que tiene lugar dicha expansión a nivel de las sociedades y de la vida cotidiana de los sujetos. En este contexto, la industria del juego y su impacto en los medios de comunicación se han convertido en un fenómeno de entretenimiento masivo y legítimo, permitiendo que las prácticas en torno de aquellos representen un entorno de riesgo institucionalizado, es decir, “un campo simbólico de posibilidades futuras que capta la necesidad de tomar «riesgos individuales» por parte del ciudadano contemporáneo” (Vacchiano y Mejía Reyes, 2017, p. 84). Así, conforme esta visión sobre el contexto cultural en el que el juego de apuestas se expande, el apostar dinero como forma de entretenimiento articularía con otros aspectos de la época, tales como el aumento de la precariedad, la incertidumbre y la inseguridad, convirtiendo la “toma de riesgos” en un eje articulador de la vida cotidiana (ídem).

En este marco en el que encarna la expansión de los juegos de apuestas y su posición simbólica, podría adicionarse la legitimidad que presentan los discursos del campo de la salud en la construcción actual de esta práctica como problema público. A ese respecto, Grippaldi y Borotto (2021) reflexionan en torno de la problematización pública de los juegos de azar -y de la depresión- a partir de encuadres morales, sociales, económicos, políticos y, finalmente,

como patologías o problemas de orden psico-médico, cuya responsabilidad tanto en el origen como en su resolución termina por ubicarse como una cuestión individual:

Así, podemos evidenciar la conformación de programas oficiales para el abordaje de la depresión y la ludopatía, expresiones frecuentes en los medios de comunicación con un matiz problemático, la producción de informes científicos de organismos internacionales, campañas de concientización sobre el problema, creación de asociaciones civiles que se ocupan de ellas, etcétera, pero [...] cuya resolución reenvía a un trabajo de los individuos sobre sí mismos, principalmente a través de un trabajo terapéutico (Grippaldi y Borotto, 2021: 74).

Significados y lazos en torno del juego de apuestas

Cabe considerar que los sujetos llevan a cabo estos y otros consumos culturales de forma no lineal ni homogénea. En la realización de estas prácticas se producen representaciones, adaptaciones, adscripciones y resistencias a las posibilidades y normas del juego que proponen sus creadores y la industria, que significan al juego y su entorno y al contexto social en el que tiene lugar.

Estas significaciones que hacen a la práctica son heterogéneas tanto al interior de las mismas comunidades de jugadores como entre diferentes grupos según perfiles sociales o tipo de juego que practican, delineando diferencias y similitudes, así como ejercicios de distinción simbólica. Ejemplo de esto pueden ser las diferentes reputaciones con las que cuentan, desde la perspectiva de los actores, los jugadores profesionales frente a los amateurs y el público en general (Koop, 2017), o los jugadores de apuestas deportivas frente a juegos de azar como la ruleta o las máquinas tragamonedas (Branz y Murzi, 2024). Es decir, la captación de esta dimensión cultural de los juegos promueve la indagación de los matices y relaciones que se despliegan bajo la categoría general de los juegos de apuestas, sin por ello caer necesariamente en una posición ciega a la posibilidad de que las trayectorias de las personas que juegan deriven en vínculos problemáticos con la práctica.

Para el caso de los jugadores de quiniela, por ejemplo, las investigaciones de Pablo Figueiro (2012, 2014a) se interrogan acerca de los sentidos en torno a dicha actividad. Plantean que, en relación con la búsqueda de ganancia y/o de emoción o esparcimiento involucrada en el juego, las representaciones sociales –en mayor o menor medida cristalizadas en discursos institucionales– oscilan entre una concepción del apostador como agente irracional, dado que en el largo plazo el juego implica pérdida, o una mirada ingenua y superficial respecto de estos actores y las propias instituciones organizadoras que subraya solamente búsqueda de divertimento. Según el trabajo de Figueiro, el juego de apuesta en la quiniela presenta otro elemento a partir de una categoría de los propios actores: una “salvación” simbólica, un “brillo momentáneo” en el marco de la vida cotidiana (2014a, p. 14), y un “fenómeno de esperanza” (2014a, p. 13).

En el entramado de la quiniela pueden también observarse relaciones cotidianas entre jugadores y agencieros, en el despliegue de estrategias respecto de la necesidad de resguardar la “clientela” así como en las dinámicas del fiado -esto es, de pago diferido-, fundadas en un vínculo frecuente y sostenido en el tiempo. La periodicidad que caracteriza a los sorteos de quiniela y el carácter cotidiano que asume la práctica para las personas que juegan recurrentemente propicia muchas veces el establecimiento de relaciones de confianza entre jugadores y agencieros enmarcadas en esa temporalidad. Ello posibilita que el agenciero conozca a la gran mayoría de sus clientes, “lo que es fundamental para el fiado: la cotidianidad ubica en un horizonte temporal corto la expectativa de cobro o, al menos, la ocasión para ‘recordar’ el estado de la deuda” (Figueiro, 2012, p. 4).

Respecto del mundo de las apuestas deportivas en personas jóvenes, por su parte, el trabajo de Juan Bautista Branz y Diego Murzi (2024) pone en primer plano, entre otras cuestiones, los elementos de sociabilidad de estas prácticas y la perspectiva de los apostadores respecto de los sentidos puestos en juego. De forma similar al caso de los jugadores de quiniela, esta mirada sobre las apuestas deportivas procura evitar una lectura respecto de estos juegos en tanto “estafa virtual” únicamente. En cambio, las representaciones de los actores dan cuenta de una suerte de “riesgo voluntario” al poner en juego dinero, y una idea respecto del éxito que excede la ganancia monetaria: los jugadores valoran la recompensa en “adrenalina” y reputación entre su grupo de amigos, así como también una lógica de la “especialización” a partir de la “búsqueda sistemática de información, mentalidad a largo plazo y análisis de ‘mercados’ (...) que comparte el lenguaje y los imaginarios de las actividades financieras” (p. 7). Así, las apuestas deportivas permiten entrever lógicas y sentidos del riesgo y de la ganancia monetaria rápida, pero también de una actividad sistemática e informada, especializada, “promoviendo -en ciertos momentos- la posibilidad de convertirse en una actividad laboral dentro de una economía informal (marcada por el subempleo y la individualización de la noción de trabajo)” (p. 7).

Siguiendo el interrogante acerca de la sociabilidad y el carácter colectivo de los juegos de apuestas, Branz y Murzi (2024) hallan que las apuestas tienen lugar principalmente en la grupalidad, en espacios de recreo escolar, al ver un espectáculo deportivo o previamente a una salida nocturna. Son vistas por los jóvenes entrevistados como una forma lúdica de “estar juntos” y divertirse, así como de ingreso y circulación de dinero en forma de préstamos entre amigos. Allí, la posibilidad de prestar dinero y/o de contraer una deuda queda habilitada y enmarcada por la existencia de lazos de confianza y cercanía entre pares que se refuerzan cuando las deudas son saldadas.

Jugadores de quiniela y apostadores en eventos deportivos son tan solo dos ejemplos respecto de los matices en las representaciones asociadas al juego, desde la “esperanza” o “salvación” hasta la búsqueda de adrenalina, reputación y especialización. También son casos en los que indagar formas de sociabilidad: desde las relaciones de confianza metódica entre agenciero y jugador hasta el juego como instancia grupal asociada a ámbitos recreativos. Así como

también permiten explorar la multiplicidad de actores que pertenecen a dichas escenas, como, por ejemplo, los agencieros, levantadores clandestinos y clientes o jugadores de la quiniela, los *tipsters* especializados en diferentes deportes que ocupan lugares de referencia como fuente de información y análisis de datos (Branz y Murzi, 2024) y los *streamers* en tanto jugadores famosos o *pro-gamers* que juegan en vivo a modo de entretenimiento y promoción (Branz y Murzi, 2024; Luna, 2021).

En la literatura en la materia son variados los casos abordados en la indagación por las particularidades de juegos y grupos: investigaciones sobre la relación entre el juego y la inserción ciudadana de jóvenes migrantes cuyo país de origen considera al juego algo prohibido (Mendoza Pérez y Matrínez Aranda, 2022), investigaciones sobre mujeres que juegan al video poker en Las Vegas como forma de “escape” de demandas domésticas excesivas (Dow Schüll, 2002), investigaciones sobre jugadoras de máquinas tragamonedas en bingos del conurbano bonaerense y la relación que entablan con la máquina/institución (Sánchez, 2014), investigaciones sobre comunidades de jugadores de deportes electrónicos o *e-sports* (Luna, 2021; Koop, 2017), entre otras.

2.3. La dimensión económica de los juegos de apuestas

El gran crecimiento que experimentó la industria de los juegos con dinero durante las últimas décadas invita a reflexionar sobre el aspecto económico de una actividad redituable para las empresas, salas de juegos y sitios de apuestas que participan de la oferta en todo el mundo. Así, el estudio de la dimensión económica del fenómeno puede abordarse considerando múltiples aristas como, por ejemplo, el crecimiento de la industria y sus particularidades, los flujos de dinero que genera, los actores clave del sector, el papel que cumplen las empresas de publicidad y los medios de comunicación, etc.

El apartado se centrará, no obstante, en otros aspectos de su dimensión económica, haciendo foco en las representaciones en torno al dinero en juego, su origen, su destino y las cantidades apostadas, las características que presenta la profesionalización de la práctica, los usos del dinero como criterio de diagnóstico en manuales e instrumentos de *screening* y los vínculos del Estado con el dinero que genera la actividad.

El dinero en juego

Como se mencionó en el apartado 2.1, bajo el gran paraguas de la categoría de juegos con dinero se enmarca una serie variada y heterogénea de prácticas que comparten y tienen en común tanto su condición lúdica como el involucramiento de dinero. Así como ocurre con el primer aspecto, la dimensión económica es parte constitutiva de este tipo de juegos de azar, en tanto demarca y atraviesa a las prácticas de las personas que juegan y a las representaciones en torno a ellas, como también es un aspecto importante para comprender el desarrollo de la industria del juego y sus mercados, su regulación y explotación, etc.

En ese sentido, las múltiples disquisiciones en el discurso público, mediático, epidemiológico, estatal y académico científico en torno a los juegos con dinero han puesto muchas veces el foco en su dimensión económica a partir de aspectos disímiles como la cantidad de dinero apostado, su origen, su carácter improductivo, el monto de los premios y las posibilidades de ganar, la rentabilidad de la industria y las recaudaciones impositivas derivadas de su explotación, entre otras cosas.

De hecho, en gran medida uno de los principales motivos por los cuales los juegos con dinero constituyen una actividad históricamente valorada como negativa refiere a su dimensión económica: las apuestas necesariamente implican un gasto de dinero que es comúnmente caracterizado como improductivo, tanto por la oposición esgrimida como tajante entre el mundo del ocio y el mundo del trabajo, como por constituir una actividad que por sus propias características es sabido que conlleva más y mayores pérdidas monetarias que ganancias.

Desde un punto de vista estrictamente económico (en sentido clásico), el juego aparece como un gasto eminentemente improductivo que no contribuye a la producción o reproducción de la vida, sino que deviene en una pura pérdida (Bataille, 2008a). De ahí, que esté reservado sólo para quienes tienen el ingreso suficiente para cubrir los gastos socialmente legítimos, mientras que se trata de una dilapidación (un gasto irracional) en el caso de quienes no lo tienen (Figueiro, 2014b, p. 7).

Así, por un lado, si se piensa en términos del rédito económico que los juegos con dinero pueden traer a las personas que juegan -el dinero ganado-, el mismo aparece muchas veces en oposición al que puede obtenerse como fruto del esfuerzo y el trabajo en actividades de la vida social consideradas como productivas³. Por otro lado, si se considera el dinero puesto en juego en la actividad -el dinero gastado-, éste aparece como un gasto innecesario y ocioso que es condenable en, al menos, dos sentidos: en términos de su cantidad y/o intensidad -si es muy oneroso y/o muy regular- y en términos de su origen -si proviene, por ejemplo, del propio sueldo, de transferencias estatales, préstamos, deudas, etc.- y su destino -en forma de apuestas que lo desvían de usos considerados legítimos-.

Cantidades, orígenes y destinos del dinero

Las cantidades de dinero usualmente apostadas y los montos que pueden ganarse varían de acuerdo con cada tipo de juego y constituyen una característica fundamental de las diversas prácticas lúdicas de este tipo, por lo que aparecen como un aspecto comúnmente presente en los estudios que abordan la temática. Así, mientras las apuestas de cantidades relativamente pequeñas de dinero en cada sorteo caracterizan a muchos de los juegos

3. A este respecto, los montos de dinero que algunos juegos otorgan o “regalan” a las personas que juegan por fuera de sus apuestas -los bonus de las máquinas tragamonedas o los bonos y premios de bienvenida que otorgan ciertos sitios de apuestas online como dinero promocional para empezar a jugar- tensionan aún más esa relación.

de agencia⁴, los montos son generalmente más elevados en las apuestas involucradas en los juegos de casino.

Por ejemplo, en el caso de la quiniela su carácter popular se explica en gran medida por la posibilidad que ofrece de apostar cantidades pequeñas y porque, a diferencia de los juegos poceados, es frecuente obtener algún premio, aunque los montos que promete no alcancen para que la persona ganadora pueda “salvarse” en términos económicos (Figueiro, 2014a; 2014b). Aunque con particularidades muy distintas, la posibilidad de obtener alguna ganancia recurrente apostando cantidades relativamente pequeñas de dinero caracteriza también a las apuestas deportivas, tal como indagaron Branz y Murzi (2024) para el caso de jóvenes de Argentina. Así, en el abordaje o análisis de los distintos juegos, de las diversas formas de jugarlos y de las representaciones en torno a ellas, las cantidades de dinero puestas en juego y las pasibles de ser ganadas aparecen como una dimensión ineludible para la comprensión de las diversas prácticas lúdicas.

Junto con ello, el origen y los destinos del dinero en juego también aparecen como aspectos significativos de la dimensión económica del fenómeno y de las valoraciones morales que lo atraviesan, tanto para quienes juegan como para quienes no lo hacen. Como ya se mencionó, en la práctica de muchos tipos de juegos de apuestas, jugar -y, sobre todo, jugar grandes cantidades de dinero y/o jugar recurrentemente- es moralmente reprochable tanto si se hace con dinero proveniente del propio salario, como si el dinero apostado encuentra su origen en fuentes menos legítimas de financiamiento, como préstamos o deudas. En el marco de la mencionada oposición entre ocio y trabajo que atraviesa al mundo de los juegos con dinero, el origen del dinero puesto en juego marca, significa y caracteriza a prácticas lúdicas tan diversas como las que llevan adelante las personas que juegan a la quiniela como quienes realizan apuestas deportivas o juegan en máquinas tragamonedas.

Al mismo tiempo, las objeciones morales en torno a las diversas prácticas lúdicas también se relacionan en ocasiones con el posible desvío de ciertos destinos o usos legítimos del dinero que el juego puede significar: aquí apostar “está mal en tanto lleve a perder el ingreso que es necesario para otra cosa”, como el mantenimiento de “la economía doméstica y las obligaciones morales que esta implica” (Figueiro, 2014b, p. 15), lo cual es particularmente marcado cuando las jugadoras son mujeres y, más específicamente, cuando son mujeres que llevan adelante tareas de cuidado de otras personas (Dow Schüll, 2002).

La profesionalización y el saber experto

La profesionalización de los juegos con dinero aparece como una parte de la dimensión económica del fenómeno comúnmente abordada en trabajos sobre el tema. La posibilidad de que el juego se convierta en una actividad

4. Esto no implica desconocer que existen formas de jugar y/o vínculos con el juego que pueden ser problemáticos a partir de, entre otras cosas, gastos importantes de dinero, aun en juegos generalmente caracterizados por la utilización de cantidades pequeñas de metálico en cada sorteo.

laboral que permita el sustento económico de quien la desarrolla exacerba las mencionadas tensiones entre el mundo del ocio y el mundo del trabajo, en tanto implica que aparezcan “asociadas al juego concepciones de rendimiento y eficiencia en términos de tiempo y de recursos” (Koop, 2017, p. 7). Junto con ello, hacer del juego una profesión trae aparejado el desarrollo y adopción de competencias ligadas a la práctica, entrenamiento y estudio metódico de las características de la actividad por parte de las personas que la practican; que permiten y a la vez exigen la formación de un saber específico sobre la práctica misma (Branz y Murzi, 2024), diferenciando a jugadores profesionales de jugadores amateurs y casuales (Koop, 2017).

Sin embargo, esa profesionalización de las personas que juegan aparece socialmente como reservada para cierto tipo de juegos, pero no para otros: habilitada, por ejemplo, para el poker u otros juegos de cartas y, más recientemente, para los deportes electrónicos y las apuestas deportivas. No parece poder concebirse como una actividad laboral al juego en máquinas tragamonedas o a juegos de agencia como la quiniela, ni considerarse como jugadores profesionales a quienes los practican. Si bien esa diferenciación en parte responde a las características propias de cada juego y a los montos de dinero usualmente apostados y posibles de ser ganados, resulta interesante atender a los matices y las diferencias que esa profesionalización adquiere para cada tipo de juego como dimensiones del fenómeno factibles de profundizar. Desde ese punto de vista, también la profesionalización de actores que en cada juego ofician de intermediarios y/o informantes clave y contribuyen a dar forma a las diferentes prácticas lúdicas resulta un aspecto poco explorado del tema, como el rol de los cajeros y los *tipsters* en las apuestas deportivas⁵ o los levantadores en el caso de la quiniela clandestina⁶.

Al establecer una relación estrecha entre el manejo de un saber específico y la obtención de dinero, la profesionalización de este tipo de juegos también echa luz sobre las significaciones que existen en torno a la suerte y el azar. En el caso de las apuestas deportivas, por ejemplo, el conocimiento pormenorizado de las características del juego y el análisis estadístico de las tendencias en materia de resultados deportivos permitiría, desde la óptica de las personas que juegan, tener más chances de acertar, garantizando de alguna manera el éxito y, por ende, el rédito económico de la actividad (Branz y Murzi, 2024). Con ello, el trabajo y la dedicación puesta en la construcción de un saber experto que puede ser recompensado con dinero minimizaría las posibilidades de fracaso en juegos definidos por el azar, ilustrando las tensiones entre el esfuerzo y la suerte.

5. Los *tipsters* son personas especializadas en el análisis de apuestas deportivas que dan consejos para ganar con más frecuencia y que comercializan esa información entre quienes apuestan. Por su parte, los cajeros son intermediarios para la realización de apuestas deportivas entre los jóvenes menores de edad que no pueden usar sitios legales y recurren a plataformas clandestinas (Branz y Murzi, 2024).

6. Si bien en la actualidad la quiniela clandestina tiene menos peso en nuestro país que hace algunas décadas, la figura del levantador de quiniela remite a la persona que en lugares distintos a las agencias oficiales -bares, clubes, restaurantes, etc.- toma las apuestas de las personas que juegan sin que éstas tengan que dirigirse a un local de juegos (Figueiro, 2014a).

Sin embargo, resulta interesante destacar cómo las relaciones entre el conocimiento específico y pormenorizado del juego que trae, entre otras cosas, la asiduidad con la que se practica y la consiguiente sensación de control y ordenamiento del azar, caracterizan en gran medida a muchos de los vínculos que las personas que apuestan establecen con los juegos que practican, sean profesionales o no. Ello no solamente se aprecia para el caso de las apuestas deportivas y el estudio riguroso de los rendimientos de, por ejemplo, un equipo de fútbol, sino también para el juego de la quiniela y el seguimiento minucioso que muchos jugadores hacen de los números que durante cierto período de tiempo resultan ganadores con más o menos frecuencia que otros (Figueiro, 2014a) o para el caso de las máquinas tragamonedas, donde el juego regular permitiría conocer qué máquinas y qué formas de jugar traen más posibilidades de ganar que otras (Sánchez, 2014). Así, en más de un tipo de juego las prácticas lúdicas aparecen atravesadas por la idea de que el manejo de un conocimiento específico sobre las características de la actividad permitiría, desde la perspectiva de las personas que juegan, recompensar con dinero un determinado saber hacer, a partir de la idea de que es factible controlar, ordenar, dar sentido y/o predecir en alguna medida lo que va a pasar y que está ligado al azar.

Los usos del dinero como criterio de diagnóstico

También la dimensión económica de los juegos de azar y los debates en torno al dinero en juego están presentes en los discursos y abordajes médicos y epidemiológicos del fenómeno. Es a lo largo del siglo XX que, al calor del crecimiento de su industria, en gran medida los juegos de apuestas comenzaron a ser concebidos en muchos países del mundo como actividades recreativas legítimas. Con ello, en las evaluaciones morales en torno a la práctica “la preocupación central será no ya el juego en sí mismo, sino las formas de su exceso” a partir de la distinción entre juego normal y juego patológico, con la ludopatía como forma corrompida de esa recreación (Figueiro, 2014a, p. 250).

A partir de la década de 1980, como se verá en detalle en el siguiente capítulo, los juegos de apuestas comenzaron a ser incluidos en manuales e instrumentos de diagnóstico y *screening* de trastornos mentales y en estudios epidemiológicos (Salinas, 2004). Si bien este tipo de documentos e instrumentos fueron modificándose con el tiempo y cada uno tiene sus propias particularidades, comparten en gran medida la forma en que consideran e incluyen en el análisis de las prácticas lúdicas los usos del dinero que realizan las personas que apuestan. Allí el aspecto económico del fenómeno atraviesa los criterios para determinar una relación problemática y patológica con el juego a partir de un listado de ítems que permiten establecer un diagnóstico: las pérdidas onerosas, los préstamos y deudas contraídas para poder seguir jugando, las responsabilidades financieras incumplidas e incluso la comisión de actos ilegales -robos, fraude, estafas o evasión de impuestos- para conseguir dinero con el cual apostar aparecen como indicadores del juego compulsivo relativos a un descontrol en las finanzas personales a partir del gasto destinado a la actividad, lo que además es concebido como un problema individual.

De esta forma, las cuestiones antes mencionadas en torno a las cantidades, orígenes y destinos del dinero en juego aparecen como parte constituyente de los procesos de “patologización de un vínculo específico con el juego a través del saber médico” que diferencia a la ludopatía de una práctica lúdica normal “que queda ubicada dentro del ocio legítimo” (Figueiro, 2014a, p. 252).

En ese sentido, el establecimiento de criterios para delimitar al juego problemático a partir de las cantidades crecientes de dinero apostado, provenientes de fuentes poco legítimas y que se desvían de destinos adecuados, daría cuenta al mismo tiempo de la existencia de usos del dinero considerados normales, legítimos y saludables.

El Estado y el dinero en juego

También el papel que el Estado cumplió y cumple en la legitimación de ciertos juegos de apuestas y en la construcción y delimitación de la oferta del juego legal se entiende en gran medida a partir de la dimensión económica del fenómeno. Como se detalló en el capítulo anterior, con el desarrollo que tuvo durante el siglo pasado la industria de los juegos con dinero a nivel mundial, la actividad se volvió cada vez más rentable no solamente para las empresas del rubro sino fundamentalmente para los poderes públicos a partir de la recaudación tributaria. Con ello, la justificación y reivindicación del juego legal por parte de los Estados a partir del destino del dinero recaudado -generalmente orientado a obras públicas y políticas sociales- habilita una resignificación moral de los recursos que genera una actividad usualmente considerada como inmoral, en tanto acontece una reconversión del dinero apostado -dinero inmoral- en dinero social marcado como dinero moralmente limpio (Sánchez, 2014). Así, “la fiscalidad sobre el juego es la que atraviesa y articula la paradójica relación entre derroche y productividad al convertir el vicio privado en beneficio público” (Figueiro, 2014a, p. 247).

Con todo, la dimensión económica de los juegos con dinero no sólo es parte constitutiva de la actividad, las prácticas que la definen y las representaciones que la atraviesan, sino que también da cuenta de las múltiples aristas desde las cuales es posible profundizar el abordaje de un fenómeno complejo.

2.4. La dimensión técnico-tecnológica de los juegos de apuestas

En gran medida, el desarrollo reciente de la industria de los juegos con dinero, así como las diferentes características que adquirieron las prácticas lúdicas, estuvieron signadas por las múltiples aristas y consecuencias de la digitalización y de los avances tecnológicos que desde hace décadas atraviesan y transforman múltiples esferas de la vida social. Así, la digitalización, entendida como las transformaciones mediante las cuales ciertas actividades, operaciones, procesos y objetos que antes eran de carácter analógico o físico adquieren un formato digital⁷, fue modificando la forma en que ciertos juegos se practican y las maneras en las que se realizan las apuestas de dinero. Como

7. Fundamentalmente a partir de la utilización de medios digitales -como computadoras, procesadores o teléfonos celulares- y del uso y difusión de Internet.

tal, se erige como un aspecto constituyente del fenómeno que está presente en algunos trabajos sobre el tema y, a la vez, es pasible de ser profundizado en el abordaje de juegos específicos.

Aquí nos interesa detenernos en dos aspectos nodales -pero no los únicos- del proceso de digitalización de los juegos con dinero: por un lado, las transformaciones acaecidas al nivel de los juegos, sus procesos y formas de apostar y, por el otro, al nivel de las relaciones que se construyen en torno a y a partir del carácter digital de ciertas prácticas lúdicas.

La digitalización de los juegos y sus procesos

La digitalización creciente de los juegos con dinero se verifica no solamente con el surgimiento de juegos de modalidad online, sino también con las transformaciones que modificaron la forma en que se apuesta en juegos de carácter presencial. Así, por ejemplo, diversos avances tecnológicos permitieron que en muchos casinos conviva el tradicional juego de ruleta - donde la figura del crupier organiza las apuestas y la actividad- con las ruletas electrónicas de funcionamiento automático donde los jugadores interactúan directamente con una pantalla digital para realizar sus apuestas, pero lo hacen de forma presencial en el marco del casino. Si bien las reglas del juego son en rigor las mismas, no necesariamente las personas que eligen jugar una versión del juego eligen también la otra: el hecho de que en el formato electrónico el monto mínimo permitido para apostar generalmente sea más bajo y que la interacción con otras personas que están jugando sea distinta contribuye a dar forma a prácticas lúdicas diferentes y atraer a públicos distintos.

El avance en la tecnificación de los juegos de apuestas también se verifica, y de forma muy marcada, para máquinas como los slots o tragamonedas, que desde sus primeras versiones como juego mecánico de tres rodillos basado en combinaciones estadísticamente sencillas se fue modificando “hasta convertirse en un conjunto complejo de sistemas digitales de diferentes juegos y pagos, eventos especiales e interfaces digitales y táctiles” (Andronowicz, 2017, p. 12). La incorporación de microprocesadores que delimitan el funcionamiento del juego y programan la frecuencia con la que se gana y pierde dinero se conjuga, entre otras cosas, con el diseño ergonómico y visual de las máquinas para asegurar la permanencia prolongada de las personas que juegan y aumentar productividad de la actividad (Dow Schüll, 2005). Aquí los avances tecnológicos, el diseño industrial, el *game design* y el diseño audiovisual se combinan para hacer de una actividad generalmente repetitiva y con relativamente pocas variaciones entre las máquinas disponibles un juego atractivo y cada vez más interactivo.

De esta forma, los constantes avances técnicos de este tipo de juegos delimitan en gran medida las características que adquieren las prácticas lúdicas, en tanto dan forma a los montos de dinero que se apuestan y se ganan, a la cantidad de tiempo que se juega y -como se verá más adelante- a las relaciones que se establecen entre las personas que lo practican y entre ellas y las máquinas (Dow Schüll, 2005; Sánchez, 2014).

En el caso de la quiniela, los avances tecnológicos y la difusión de Internet permitieron que a partir de mediados de la década de 1990 la oferta de sorteos diarios se incrementara en nuestro país gracias a la digitalización de los procesos de captación y procesamiento de las apuestas que antes se realizaban manualmente, con la implementación de un sistema en línea que habilitó el envío en tiempo real de “los datos de las jugadas a computadoras centrales desde cualquier terminal ubicada en una agencia” (Figueiro, 2014a, p. 61). En este tipo de juego, las personas generalmente apuestan dinero a uno o varios números en más de un sorteo de manera simultánea, por lo que el aumento en la cantidad de chances de apostar que conllevó la digitalización inmediata de los datos de las jugadas constituye otro ejemplo de cómo las prácticas lúdicas y los avances en la tecnificación de los juegos se determinan mutuamente.

Los juegos de apuestas online

La expansión reciente que experimentó la oferta de juegos de apuestas online con la gran difusión de sitios web y aplicaciones para teléfonos celulares destinadas a tal fin, constituye la cara más reciente de la digitalización de los juegos con dinero y de las transformaciones en las formas de apostar y de acceder a la actividad. En la actualidad, es posible realizar apuestas deportivas, apostar en máquinas tragamonedas e incluso jugar dinero en algunos tipos de quiniela por Internet. En el caso de las apuestas deportivas, por ejemplo, es posible jugar dinero en deportes y eventos de todo el mundo, desde cualquier lugar y en cualquier momento, así como apostar a una serie muy amplia de situaciones que pueden ocurrir en cada disciplina más allá del resultado final de la competencia. Junto con la masificación de las billeteras virtuales, este cambio en la forma de realizar apuestas deportivas no solamente acercó la actividad a un público más masivo y joven, sino que además modificó la forma en que las personas que apuestan ven y vivencian el deporte (Branz y Murzi, 2024). Un proceso análogo ocurre con la posibilidad de jugar dinero en múltiples juegos de casino (ruleta, tragamonedas, poker, etc.) de forma online, donde la oferta de posibilidades para apostar va desde aplicaciones para teléfonos celulares hasta sitios web de casinos oficiales.

La presencia que asumieron recientemente los juegos con dinero en el discurso público está en gran medida relacionada con la difusión que adquirieron las apuestas virtuales como parte de los procesos de digitalización. Ello contribuyó a que se revitalice la discusión en torno a las múltiples aristas de un fenómeno cuyo estudio y abordaje dista de ser nuevo, pero adquirió una renovada notoriedad pública que invita a hacer foco en su carácter complejo y en sus diversos alcances y efectos. Por un lado, el rápido aumento de la oferta trae dificultades a las regulaciones estatales y hace reparar en los vínculos potencialmente problemáticos con el juego que podría habilitar el contar con un acceso rápido e instantáneo a las apuestas virtuales. Por el otro, con la digitalización y virtualización de este tipo de juegos históricamente presenciales y/o analógicos se diversifican al mismo tiempo los públicos y las prácticas lúdicas, sumando complejidad al abordaje del fenómeno. Así, por ejemplo, si bien hay juegos que comparten nombre, reglas y tienen un

carácter similar en su modalidad presencial y digital u online, las personas que los practican en cada formato no siempre tienen características en común ni significan esos juegos, en apariencia similares, de la misma manera. Podría suponerse que para quienes frecuentan bingos o casinos jugar a las máquinas tragamonedas de forma presencial no sea equivalente a hacerlo desde sus teléfonos celulares, de la misma forma que quienes juegan ruleta en su formato tradicional no siempre eligen hacerlo en su formato electrónico y tal vez menos aún de manera online. Con todo, cabe preguntarse en qué medida la digitalización de ciertos juegos implica sólo una transformación en las formas ya conocidas de jugarlos o directamente produce no sólo nuevas prácticas y subjetividades, sino también nuevos juegos.

Los vínculos en torno a la digitalización de los juegos con dinero

Resulta interesante reparar en las formas en que la digitalización y virtualización de ciertos juegos con dinero promueven diferentes vínculos con los dispositivos o máquinas de juego, así como distintos lazos de sociabilidad entre quienes juegan.

El abordaje de los vínculos entre las personas y las máquinas resulta central para la interpretación de las prácticas lúdicas y de las representaciones en torno a ellas en juegos como los slots, basados en operaciones aparentemente repetitivas donde el tiempo que se pasa apostando aparece como una particularidad nodal de su desarrollo. Como se mencionó anteriormente, el diseño audiovisual de este tipo de máquinas “trabaja sobre la iconografía, sus animaciones, los sonidos y la música, como así también sobre contrastes, colores y sus diferentes formas” (Andronowicz, 2017, p. 12) y resulta fundamental tanto para atraer a nuevos jugadores como para garantizar que las personas que juegan habitualmente lo hagan durante sesiones de juego prolongadas y logren identificarse y encontrar familiaridad con la máquina.

La referencia a los procesos de identificación entre las personas que juegan y las máquinas es recurrente en los trabajos sobre este tipo de juegos y se vincula directamente con los avances tecnológicos que los fueron complejizando. Así, para Sánchez (2014) la tecnificación cada vez mayor de estos juegos “propone nuevos vínculos socio-técnicos orientados hacia la competición individual entre jugador/a-máquina y, de cierto modo produce híbridos entre sujeto/objeto”, a partir de los cuales máquina y persona parecen fusionarse (p. 3). Es en la interacción con las funciones mejoradas digitalmente de este tipo de máquinas que se genera una experiencia de juego más continua que busca producir y mantener entre las personas que juegan un estado subjetivo de disociación y aislamiento que a la vez es una sensación generalmente buscada por quienes juegan (Dow Schüll, 2005). Ello se refuerza al considerar que parte de esos avances técnicos buscan promover una percepción de autonomía al presentar determinadas partes del desarrollo del juego como basadas en la destreza y las habilidades propias de las personas que juegan, antes que como eventos programados o vinculados al azar, lo que junto con los incentivos frecuentes de pequeñas ganancias vuelve el juego más estimulante.

Al mismo tiempo, con la “masificación de nuevos dispositivos y tecnologías han surgido nuevas formas de participación, socialización, difusión de información y nuevos perfiles de usuarios” (Koop, 2017, p. 2), así como nuevos usos de dispositivos ya existentes a partir de los cuales se estructuran diversos vínculos. Así, por ejemplo, juegos como las apuestas deportivas online, que podrían presuponerse como prácticas individuales, adquieren lógicas colectivas entre los jóvenes varones que priorizan apostar cuando están con amigos. Como ya se mencionó, allí la producción y reproducción de los lazos de confianza atraviesan aspectos del juego tan diversos como la apuesta en sí misma, las formas de ver el deporte y las maneras en que circula y se significa el dinero, al tiempo que la reputación entre pares adquiere una gran importancia en el marco de una práctica colectiva y se construye en torno a las apuestas ganadas (Branz y Murzi, 2024).

De esta manera, el avance reciente de la digitalización de los juegos con dinero, fundamentalmente a partir de la expansión de las apuestas online y la posibilidad de realizarlas mediante teléfonos celulares, permite focalizar el análisis en el dispositivo y sus contenidos, pero “también en el uso, las relaciones sociales y vínculos que se establezcan con él” y en torno a las nuevas formas de utilizarlo (Koop, 2017, p. 5). Así como los dispositivos en sí mismos son importantes en tanto estructuran y condicionan determinados usos y hábitos entre las personas que los utilizan, “el empleo efectivo que se haga de ellos depende principalmente de los vínculos que se establezcan en torno a la plataforma” y sus contenidos (Tourn, 2012, p. 260). En este sentido, dispositivos, contenidos, prácticas y vínculos se interrelacionan y determinan mutuamente y, en un contexto caracterizado por un notorio interés público por la difusión de este tipo de juegos, constituyen aristas ineludibles en el abordaje del fenómeno.

Capítulo 3. El juego con dinero como evento de salud: el discurso clínico y epidemiológico

Quizás una de las facetas del juego de apuestas más referida en la actualidad sea su corolario en términos de problema de salud de las personas y de los grupos sociales. Observar esta práctica desde el prisma de los eventos de salud, o los procesos de salud-enfermedad-atención, habilita visibilizar los padecimientos que puedan sucederse en torno de los juegos de apuestas tanto a nivel de los individuos como en las comunidades y respecto de su impacto en las poblaciones.

En este capítulo presentaremos este aspecto de los juegos de apuestas adentrándonos en los discursos médico y epidemiológico, en tanto aquellos que fijan en las sociedades contemporáneas las categorías centrales con las que se nombran los padecimientos asociados a la práctica. Para ello, la presentación está organizada en tres tópicos: (1) el juego de apuestas como cuestión de salud pública, (2) el derrotero de inclusiones y modificaciones de esta práctica en el registro formal del discurso médico psiquiátrico (los manuales diagnósticos clínicos y estadísticos), y (3) los principales indicadores con los que la epidemiología aborda la temática en la actualidad.

3.1. El juego de apuestas como fenómeno de salud pública

Según la sistemática revisión de literatura de Calado y Griffiths (2016), gran parte de las encuestas nacionales sobre el tema concluyen que la mayoría de los individuos ha apostado en algún momento durante su vida. Para muchos de ellos, esta práctica puede desarrollarse sin tornarse problemática en algún punto, mientras que para una porción minoritaria puede desenvolver consecuencias negativas. Por ello, la expansión del fenómeno del juego de apuestas, a partir de las modificaciones en las legislaciones que lo regulan, ha sido progresivamente identificada como una cuestión de salud pública, incentivando a dicho campo a estudiar la epidemiología de este fenómeno y la potencial eficacia de las políticas implementadas para mitigar los daños asociados (Calado y Griffiths, 2016).

La concepción del juego de apuestas como cuestión de salud pública implica un tipo de saber -las ciencias médicas- y un tipo de sector -el sector salud-. Es decir, supone el reconocimiento del fenómeno desde el discurso médico y a través de un sector del Estado como un evento de enfermedad-atención-prevención y de su intervención a nivel del individuo a través de instrumentos clínicos: “la salud pública se constituye a partir de la enfermedad como entidad genérica natural y del sujeto como unidad de intervención” (Menéndez, 1992, p. 105). A su vez, dado que se desarrolla a nivel de los Estados, la salud pública se interroga sobre la existencia de procesos y problemas colectivos de enfermedad, así como eventos de salud inteligibles a nivel de las poblaciones⁸.

8. La mirada clínica y/o terapéutica como criterio central en la problematización pública del juego también puede ser objeto de indagación histórica y de reflexión crítica (Gripaldi y Borotto, 2021). Cabe señalar que el criterio terapéutico per se no implica una determinación lineal respecto de cómo los sujetos y las sociedades responden a éste en términos de adscripción o resistencia, o en relación con las formas de gestión del problema.

Desde esta perspectiva, el juego de apuestas es pasible de ser interrogado en términos de los indicadores clásicos de la epidemiología, su proporción en una población y en subgrupos de ella en un período de tiempo específico, los nuevos casos en una población que previamente no realizaba esta actividad, su asociación estadística con otros fenómenos a modo de factores de riesgo/protección, etc. Así, el juego de apuestas puede ser constituido como objeto de estudio de esta disciplina, a partir de las categorías médicas y de la salud pública.

3.2. La inclusión de los juegos de apuestas como entidad nosológica en los manuales diagnósticos y estadísticos

El juego de apuestas ingresa al registro formal del discurso médico con su inclusión en el Manual Diagnóstico y Estadístico (DSM, por sus siglas en inglés) de la American Psychiatric Association (APA) en 1980. Este manual, junto con la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) de la Organización Mundial de la Salud (OMS), estudian la psicopatología y contienen descripciones, síntomas, estadísticas y tratamientos aceptados para los distintos trastornos mentales -en el caso del DSM- o bien del conjunto de enfermedades, trastornos y alteraciones -en el caso del CIE- (Carbonell, Carmona y Rabadan, 2023).

En este apartado se propone una historización de las modificaciones que tuvo la mención del juego de apuestas en los manuales diagnósticos, desde su inclusión en 1980 en el DSM-III hasta la última edición del CIE-11 en 2019. Cabe subrayar que el alcance de este texto es el de una sistematización meramente descriptiva del registro formal de un diagnóstico, sin un análisis o examinación crítica de los criterios y categorías asociados, cuestión que exigiría una mirada propia del campo psiquiátrico y que excede los objetivos del informe del que forma parte.

La presentación de este derrotero está estructurada en dos partes, divididas según la categoría más amplia en la que se incluye el juego de apuestas en los manuales. En la primera parte (1980-1994), los problemas de salud asociados al juego se encuentran en la categoría de trastorno de control de los impulsos. En la segunda parte (2013-2019) la cuestión comienza a ser catalogada bajo el conjunto de códigos que comprenden los trastornos relacionados con el consumo de sustancias psicoactivas o como un comportamiento adictivo; concepción que continúa hasta la actualidad. Al interior de estos dos grandes momentos se presentan hitos en los que se observa alguna modificación en la clasificación.

En cada momento de la historización procuraremos referirnos a aquello que se está clasificando con el exacto nombre que se utiliza en los manuales según cada versión referida en este informe -en inglés o castellano-, dado que lo que se está describiendo es justamente las modificaciones en la forma de nombrar y conceptualizar una práctica, y para evitar alteraciones en el sentido por parte de esfuerzos de traducción.

Primeros registros en los manuales diagnósticos. El juego como trastorno de control de los impulsos: 1980-1994

- La tercera versión del DSM (DSM-III) significó, en 1980, una modificación en los sistemas de clasificación de enfermedades, afinando conceptualmente la noción de trastorno *-disorder-*, consolidando una visión de la salud mental basada en síntomas estandarizados o criterios e implicando cierto desbloqueo epistemológico y tecnológico para la psiquiatría biológica norteamericana (Bianchi, 2014). Entre otras novedades, este manual incluye por primera vez al *pathological gambling*, de modo que cierta modalidad de la práctica a la que refiere comienza a ser considerada enfermedad o síndrome en el marco de la clasificación de la APA como una entidad nosológica particular (Salinas, 2004; Salvidia et al., 2022).

La categoría más amplia en la que está catalogado el *pathological gambling* se denomina “Trastornos del control de los impulsos no clasificados en otra categoría” (APA, 1980, p. 291). Dentro de esta categoría se ubican trastornos como la cleptomanía (312.32), la piromanía (312.33), el trastorno explosivo intermitente (312.34), el trastorno explosivo aislado (312.35), el trastorno de control de los impulsos atípico (312.39) y el *pathological gambling* (312.31).

Este último es definido en torno a los siguientes criterios en el DSM-III (Salinas, 2004, pp. 38-39):

- a. El individuo se va haciendo crónica y progresivamente incapaz de resistir los impulsos de jugar.
- b. El juego pone en un serio aprieto, altera o lesiona los objetos familiares, personales y vocacionales, tal como viene indicado por, al menos, tres de los siguientes fenómenos:
 1. Arrestos por robo, fraude, estafa o evasión de impuestos, debidos a intentos para obtener dinero para jugar.
 2. Incapacidad para satisfacer las deudas y las responsabilidades financieras.
 3. Alteraciones familiares o conyugales debidas al juego.
 4. Obtención de dinero a través de fuentes ilegales (usureros).
 5. Incapacidad de explicar las pérdidas de dinero o de demostrar las ganancias que se atribuyen.
 6. Pérdida del trabajo debida al absentismo ocasionado por la actividad de jugar.
 7. Necesidad de otra persona que procure el dinero necesario para aliviar una situación financiera desesperada.
- c. El juego no es causado por un desorden de personalidad antisocial.

Como puede observarse, en esta primera clasificación el *pathological gambling* es conceptualizado como un trastorno crónico o crónicamente recurrente, por lo que, en consecuencia, los instrumentos para el ámbito clínico y de investigación son diseñados sin requerimientos de marcos temporales específicos como criterio diagnóstico (OMS, 2017).

- En 1987, la APA publica una versión revisada del DSM-III, llamado DSM-III-R. En este nuevo manual queda reflejada la discusión respecto de cuán homologable es el *pathological gambling* a una compulsión clásica, especialmente respecto del primer criterio de la gran categoría de “Trastornos del control de los impulsos no clasificados en otra categoría” referido al requisito de que exista una resistencia fallida al impulso (Salinas, 2004). En el caso de la persona que realice *gambling*, en cambio, “no puede decirse que manifieste un deseo permanente de dejar de jugar, por lo que no hay una resistencia real al impulso” (ídem, p. 39).

Así, si bien el *pathological gambling* sigue siendo en esta versión del manual un código que forma parte de la misma gran categoría de trastornos de control de los impulsos, se observan modificaciones en los criterios diagnósticos que imprimen cierto paralelismo inicial con aquellos que se establecen para la dependencia de sustancias psicoactivas tales como “el deseo de jugar, pérdida de control, tolerancia, expresada por la necesidad de aumentar la cantidad jugada, síntomas de síndrome de abstinencia que desaparecen con el juego, intentos de reducirlo, etc.” (Salinas, 2004, p. 40).

Este trastorno es entonces definido para el DSM-III-R como:

Conducta de juego perniciosa, indicada por, al menos, cuatro de los siguientes síntomas:

1. Preocupación frecuente por jugar o por obtener dinero para jugar.
2. Con frecuencia se juega más cantidad de dinero o durante más tiempo del que se había planeado.
3. Existe la necesidad de aumentar la magnitud o la frecuencia de las apuestas para conseguir la excitación deseada.
4. Intranquilidad o irritabilidad cuando no se puede jugar.
5. Pérdidas repetidas de dinero en el juego y vuelta al día siguiente para intentar recuperar.
6. Esfuerzos repetidos por reducir o parar el juego.
7. Con frecuencia, el juego tiene lugar cuando se espera del sujeto que esté cumpliendo sus obligaciones sociales o profesionales.
8. Sacrificio de alguna actividad social, profesional o recreativa importante para poder jugar.



9. Se continúa jugando a pesar de la incapacidad para pagar las deudas crecientes o a pesar de otros problemas significativos, sociales, profesionales o legales que el sujeto sabe que se exacerban con el juego.

- La Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE), de la OMS incluye por primera vez al *juego patológico* como código F63.0 en su décima edición, en 1992. De manera similar a como el DSM-III lo presenta dentro de la categoría sobre trastornos del control de los impulsos, encontramos al *juego patológico* en el CIE-10 siguiendo el siguiente recorrido de códigos y subcódigos (OMS, 1992):

Capítulo V: “Trastornos mentales y del comportamiento” (F00-F99)

Códigos F60-F69: “Trastornos de la personalidad y del comportamiento en adultos”

Código F63: “Trastornos de los hábitos y de los impulsos”

Código F63.0: “Juego patológico”

En tanto trastorno de los hábitos y de los impulsos, a esta práctica se la entiende como “acciones iterativas que no tienen una clara motivación racional, que no pueden ser controladas y que generalmente atentan contra los propios intereses de la persona o de otras personas” (OMS, 1992), clasificada en el mismo grupo que la “piromanía” (F63.1), “cleptomanía” (F63.2) o “tricotilomanía” (F63.3).

El *juego patológico* es definido como un trastorno consistente en “episodios frecuentes e iterativos de juego, que dominan la vida de la persona en detrimento de sus obligaciones y de sus valores sociales, ocupacionales, económicos y familiares” (OMS, 1992), incluye al juego compulsivo como sinónimo y excluye del diagnóstico cuando se conjuga con un trastorno asocial de la personalidad o pacientes maníacos.

La CIE-10 exige el cumplimiento de todos los criterios siguientes (Salinas, 2004):

1. Tres o más periodos de juego durante un periodo de al menos un año.
2. Continuación de estos episodios a pesar del malestar emocional y la interferencia con el funcionamiento personal en la vida diaria.
3. Incapacidad para controlar las urgencias para jugar, combinado con una incapacidad de parar.
4. Preocupación por el juego o las circunstancias que lo rodean.

- En la cuarta edición del DSM (DSM-IV, de 1994) el *juego patológico* mantiene la clasificación anterior en tanto trastorno del control de los impulsos. Salinas (2004) plantea respecto a esta edición del DSM que el manual comienza a plantear el *juego patológico* como una forma de dependencia, estableciendo mayores analogías con la dependencia a sustancias caracterizada por tolerancia, abstinencia, uso compulsivo y consecuencias adversas. También encuentra modificaciones en los criterios diagnósticos y en el punto de corte, que pasa de 4 a 5 criterios respecto del DSM-III-R.

Los criterios del DSM-IV para el diagnóstico del *juego patológico* son (APA, 1994, p. 634):

A. Comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, como indican por lo menos cinco (o más) de los siguientes ítems:

1. Preocupación por el juego (ej., preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).
2. Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
3. Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
4. Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.
5. El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (ej., sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de “cazar” las propias pérdidas).
7. Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
8. Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de confianza, para financiar el juego.
9. Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.
10. Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

B. El comportamiento de juego no se explica mejor por la presencia de un episodio maníaco.

A diferencia del CIE-10, los criterios del DSM-IV no establecen un criterio temporal mínimo para el diagnóstico.

Apreciación actual del juego de apuestas en los manuales diagnósticos, emparentado con los trastornos relacionados con sustancias: 2013-2019

- Para el año 2013 la APA publica su DSM-V. En este nuevo manual se observa una diferencia fundamental respecto de la clasificación del juego de apuestas como evento de salud: cambia de categoría en la que se consigna, pasando de estar entre los “Trastornos de control de los impulsos” a ubicarse dentro de los “Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos”, siendo por ello el único diagnóstico de esta categoría en el que no está involucrada una sustancia psicoactiva.

Así, a partir de esta edición del manual de la APA, las nomenclaturas del discurso médico psiquiátrico emparentan, en su clasificación, al llamado aquí *gambling disorder* con los consumos de sustancias psicoactivas y sus trastornos en la salud mental.

Además de los trastornos relacionados con sustancias, este capítulo también incluye el juego patológico, puesto que existe evidencia de que los comportamientos de juego patológico activan los sistemas de recompensa de manera semejante a las drogas de abuso, y porque éste produce síntomas conductuales similares a los de los trastornos por consumo de sustancias. (APA, 2014, p. 481)

Además de dicho cambio de categoría, el DSM-V propone otras modificaciones respecto de cómo se presentaba este diagnóstico en las ediciones anteriores. Por un lado, la versión en lengua inglesa del manual cambia la forma de nombrar el fenómeno; mientras en las ediciones anteriores se utilizaba la forma *pathological gambling*, en esta edición se trata de *gambling disorder*. En la versión en español, no obstante, se mantiene el nombre juego patológico (Carbonell, Carmona y Rabadan, 2023).

Por otro lado, esta edición toma en consideración investigaciones en población general y estudios clínicos prospectivos que afirman que los problemas ocasionados por el juego de apuestas son frecuentemente episódicos y/o transitorios, y no crónicos (OMS, 2017). Ello se ve plasmado en la inclusión en los criterios diagnósticos de un marco temporal de 12 meses.

Además, reduce el número de ítems necesarios para poder diagnosticar a una persona con *gambling disorder*. Finalmente, habilita la distinción entre variantes episódicas y persistentes, así como también la posibilidad de que el trastorno esté en remisión -iniciada o continuada-, se especifique como leve (si cumple 4 o 5 criterios), moderado (si cumple 6 o 7 criterios) o grave (si cumple 8 o 9 criterios), según el número de criterios que se cumplan. Además, se elimina el criterio referido a la comisión de actos ilegales.

El DSM-V plantea, entonces, los siguientes criterios para el diagnóstico de *gambling disorder* (APA, 2014, p. 585):

Apartado A. Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque la persona presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses:

1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej., reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej., desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).
7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

Apartado B. Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco.

- El último hito de este derrotero alcanza al 2019, con la publicación de la última edición del manual de la OMS: el CIE-11.

En línea con el cambio de categoría del DSM-V, el CIE-11 clasifica al *trastorno por juego de apuestas* dentro de la gran categoría “Trastornos debidos al uso de sustancias o a comportamientos adictivos” (OMS, 2019) a los que describe como aquellos que se desarrollan como “resultado del uso de sustancias predominantemente psicoactivas, lo que incluye los medicamentos, o comportamientos específicos y repetitivos de búsqueda de recompensa y de

refuerzo” (ídem). Así, el recorrido de categorías en las que se halla el *trastorno por juego de apuestas* en este manual es el siguiente:

Capítulo VI: “Trastornos mentales, del comportamiento y del neurodesarrollo”

Códigos C: “Trastornos debidos al uso de sustancias o a comportamientos adictivos”

Códigos 50-51: “Trastornos debidos a comportamientos adictivos”

Código 6C50: “Trastorno por juego de apuestas”

Código 6C50.0: “Trastorno por juego de apuestas, predominantemente fuera de línea”

Código 6C50.1: “Trastorno por juego de apuestas, predominantemente en línea”

Código 6C50.Z: “Trastorno por juego de apuestas, sin especificación”

Código 6C51: “Trastorno por uso de videojuegos”

Como se ve en la clasificación anterior, se proponen tres subtipos del *trastorno por juego de apuestas* según suceda predominantemente fuera de línea -presencial-, en línea -online- o bien sin especificación⁹, así como también se suma la mención por los trastornos por el uso de videojuegos como otro tipo de comportamiento adictivo.

De acuerdo con el CIE-11, los criterios diagnósticos para este trastorno son (OMS, 2019):

El trastorno por juego de apuestas se caracteriza por un patrón de comportamiento persistente o recurrente de juego de apuestas, que puede ser en línea (es decir, por Internet) o no, y que se manifiesta por:

1. Deterioro en el control sobre el juego de apuestas (por ejemplo, con respecto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto);
2. Incremento en la prioridad dada al juego de apuestas al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria;
3. Continuación o incremento del juego de apuestas a pesar de que tenga consecuencias negativas.

El patrón de conducta de juego puede ser continuo o episódico y recurrente. El patrón de conducta de juego da como resultado una angustia significativa o un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educacional, ocupacional u otras áreas importantes. El comportamiento de juego y otras



9. Esta diferenciación entre juego presencial y juego online está presente en los antecedentes epidemiológicos más recientes sobre el tema, incluido el “Estudio sobre consumos y prácticas de cuidado en población universitaria” hecho por OAD/Sedronar en 2023 y presentado en el capítulo cuarto de este mismo documento.

características normalmente son evidentes durante un período de al menos 12 meses para que se asigne un diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves.

3.3. La epidemiología del juego con dinero

La epidemiología, como herramienta de la salud pública, estudia diversos procesos de salud-enfermedad que afectan a la población. Particularmente -aunque no de manera exclusiva ni exhaustiva-, se interesa por conocer cómo se distribuyen geográfica y temporalmente los eventos de salud y enfermedad, cuáles son las características de los grupos que se ven afectados por estos procesos, con qué frecuencia se manifiestan y cuáles pueden ser las causas o factores asociados a su aparición.

Las crecientes preocupaciones sobre el juego con dinero o juego de apuestas han alentado a estudiar la epidemiología de este comportamiento, brindando información sobre la incidencia del juego problemático y la posible efectividad de las políticas implementadas para mitigar el daño del juego (Calado y Griffiths, 2016).

A continuación, se detallan los indicadores clásicos que utiliza la epidemiología y que -como se verá en el próximo capítulo- pueden utilizarse para estudiar el fenómeno de los juegos con dinero. También se mencionarán ciertos factores que diversos estudios asocian a la problemática del juego con dinero, así como algunas escalas que se han desarrollado para su diagnóstico individual y para el relevamiento en una población.

Indicadores clásicos de la epidemiología

La **prevalencia** se define como la proporción de casos de un evento de interés en una población y tiempo determinado. Se suelen diferenciar tres tipos de prevalencia de acuerdo con el tiempo considerado: de punto (o puntual), de período, de vida.

En el caso específico del juego con dinero, se pueden definir las tasas de prevalencia de la siguiente manera:

- **Prevalencia de mes:** refiere al porcentaje de la población estudiada que manifestó haber jugado con dinero al menos una vez en los últimos 30 días.
- **Prevalencia de año:** porcentaje de la población estudiada que manifestó haber jugado con dinero al menos una vez en los últimos 12 meses.
- **Prevalencia de vida:** porcentaje de la población estudiada que manifestó haber jugado con dinero alguna vez en la vida.

Por otro lado, la **incidencia** se define como la proporción de casos nuevos de un evento de interés en una población y en un periodo de tiempo determinado. En el caso del juego con dinero, el cálculo de la tasa de incidencia resulta de la división del número de personas que jugaron con dinero por primera vez en un período específico de tiempo -generalmente en el último año (incidencia anual)-, por el número de personas que podrían haberlo hecho. La población que podría jugar con dinero por primera vez es la población total bajo estudio menos aquellas personas que ya han jugado con dinero antes del período de tiempo especificado.

Otro de los indicadores clásicos de la epidemiología que se puede utilizar refiere a la **edad de inicio** expresada, en este caso, en los años que tenía la persona cuando jugó con dinero por primera vez.

Cabe señalar que todos estos indicadores pueden ser utilizados también para el estudio de lo que se denomina por varios autores como “juego patológico”.

Desde la epidemiología clásica, los **factores de riesgo** se definen como características o atributos (que pueden ser individuales -biológicos o psicológicos- familiares, sociales, ambientales, entre otros) que en su presencia incrementan la probabilidad de ocurrencia de un evento de interés. En el caso particular del juego con dinero,

Si bien esta patología puede considerarse multicausal, la literatura científica identifica algunos factores de riesgo asociados a su desarrollo. Desde el punto de vista socio-demográfico señalan la edad de inicio, el ser hombre, poseer ingresos socioeconómicos propios; tener bajo nivel de estudio y/o familiares jugadores patológicos (Echeburúa et al., 2014; Muñoz, 2016; Oropeza-Tena et al., 2016). Algunas características socio-psicológicas predisponentes incluyen la impulsividad; la presencia de ansiedad y/o depresión; de distorsiones cognitivas y/o la disfuncionalidad familiar del hogar (Afifi et al., 2016; Domínguez, 2009; Castaños y Montesinos, 2007). Socio-ambientalmente, el juego patológico se asocia a la carga adictiva de la modalidad de juego que se consume y a vivir en contextos donde las actividades lúdicas poseen respaldo legal y aceptación social (Domínguez, 2009; Mazar et al., 2020). (Saldivia et al., 2022, p. 6)

En la ya mencionada revisión sistemática de investigaciones sobre el juego problemático (*problem gambling* en el idioma original del artículo) durante el periodo 2000-2015, Calado y Griffiths (2016) detectaron algunos factores de riesgo sociodemográficos adicionales. Pese a encontrar algunas variaciones en la prevalencia del juego problemático, señalan que en la mayoría de los países europeos hubo resultados relativamente consistentes respecto de las características sociodemográficas de las personas que lo padecen. Además de ser más probables entre los hombres, de una edad más joven y con un nivel educativo más bajo, encontraron investigaciones que sustentan que los problemas con el juego son también más probables en personas solteras o

divorciadas, en personas desempleadas o con bajos ingresos y en individuos que pertenecen a una minoría étnica o que nacieron en el extranjero.

La OMS (2017) reconoce estos factores sociodemográficos, a la vez que agrega otros factores de riesgo adicionales. Entre ellos se destacan, la participación frecuente en juegos que son de naturaleza continua e implican un elemento de habilidad real o percibida (como las máquinas tragamonedas, los juegos de mesa de casino, el poker, las apuestas en carreras y eventos deportivos y algunas formas de bingo), la participación en múltiples formas de juego, el alto gasto en juego, comenzar a jugar a una edad precoz y experimentar ganancias tempranas.

Escalas de problematicidad del juego con dinero

Tal como señala Salinas (2004), “el diagnóstico del juego patológico tiene dos aspectos fundamentales: el clínico, con orientación individual y propósito terapéutico, y el epidemiológico, encaminado a determinar la prevalencia del trastorno e inspirar las políticas públicas sobre el juego” (p. 42). Para ambos casos, los instrumentos de *screening* o cribado han sido y son de gran utilidad.

El desarrollo de instrumentos o escalas para la detección del juego patológico se basó generalmente en los criterios establecidos en los manuales diagnósticos y estadísticos, particularmente el DSM. Así, por ejemplo, el South Oaks Gambling Screen (SOGS), uno de los cuestionarios más difundidos y utilizados en la evaluación del juego patológico (tanto en los enfoques clínicos como epidemiológicos), desarrollado por Lesieur y Blume en 1987 para el *screening* del juego patológico en poblaciones clínicas, se basó en los criterios diagnósticos del DSM-III y se adapta también a los criterios modificados del DSM-III-R. Este cuestionario consta de 20 ítems de respuesta dicotómica (sí/no), cuyas respuestas se valoran con 0 ó 1, obteniéndose una puntuación total entre 0 y 20. Una puntuación de 5 o más indicaría que el jugador es un probable jugador patológico¹⁰.

La gran difusión y larga trayectoria del SOGS lo ha hecho también objeto de críticas, especialmente en relación con el excesivo número de falsos positivos que se obtienen cuando se utiliza en estudios de prevalencia basados en encuestas a la población general en la que la tasa base es mucho menor que en los ensayos clínicos. Otra de las objeciones tiene que ver con la falta de un marco de referencia temporal que no permite distinguir entre jugadores patológicos en remisión de aquellos que permanecen activos, dando cuenta de una concepción del juego patológico como enfermedad crónica (Salinas, 2004), acorde a los criterios diagnósticos de la época en la que se confeccionó.

Otro de los cuestionarios más difundidos fue diseñado en 1999 por el National Opinion Research Center de la Universidad de Chicago para cumplir con uno de los requisitos que la National Gambling Impact Study Commission impuso

10. Para conocer acerca de las propiedades psicométricas, en relación con la fiabilidad y validez de ésta y otras escalas, se recomienda la lectura de Salinas (2004) y Martínez Alonso, de Álvaro García, y Bobes Bascarán (2023).

al encargarle la segunda encuesta nacional sobre el juego en los Estados Unidos: el criterio para identificar a los jugadores patológicos tenía que ser el establecido en el DSM-IV. De esta manera, el National Opinion Research Center DSM-IV Screen (NODS) presenta una estructura jerárquica con 17 ítems de respuesta dicotómica (sí/no) basados en los criterios diagnósticos del DSM-IV que hacen referencia a problemas durante toda la vida y otros 17 ítems que repiten los contenidos de los anteriores, pero referidos al último año. La puntuación va de 0 a 10, ya que se otorga un punto por cada criterio del DSM-IV que se cumple. El cuestionario se pasaba a aquellas personas que reconocían haber perdido 100 dólares o más en un día de juego, o bien haber tenido deudas de juego del mismo monto. Para esta población, la clasificación del NODS es la siguiente: 0 puntos, jugador de bajo riesgo; 1 ó 2 puntos, jugador en riesgo; 3 ó 4 puntos, jugador problema; 5 o más, jugador patológico.

Cabe señalar que, aunque fuera construido para ajustarse al criterio diagnóstico del DSM-IV, el NODS difiere de éste en dos aspectos relevantes. Por un lado, si bien el filtro de las pérdidas o deudas de 100 dólares facilita la realización de la encuesta (ya que para las personas que no juegan muchas de las preguntas de estos cuestionarios carecen de sentido), introduce un criterio suplementario que no existe en el DSM-IV. Por el otro, la inclusión de períodos de tiempo o parámetros de frecuencia añadidos al criterio que no aparecen en el DSM-IV no está explicada ni justificada (Salinas, 2004).

En la actualidad, el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA) utiliza dos escalas diferentes para indagar la prevalencia de posible juego problemático en estudios epidemiológicos, según la población de la que se trate.

Así, por un lado, se introdujo a partir de la edición 2018 de la “Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES)” para población general, una escala basada en los criterios diagnósticos del DSM-V con el objetivo de explorar la existencia de posible juego problemático y/o trastorno del juego. “La corrección de la escala permite establecer dos puntos de corte, una puntuación igual o mayor a 1 indicaría un posible juego problemático, siendo un posible trastorno del juego cuando se alcanza una puntuación de 4 o más en la escala” (OEDA, 2023, p. 45). La escala consta de nueve preguntas de respuesta dicotómica (sí/no), que indagan sobre la ocurrencia de las siguientes situaciones en los últimos 12 meses:

1. ¿Ha tenido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada?
2. ¿Ha estado nervioso o irritado cuando ha intentado reducir o abandonar el juego?
3. ¿Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito?
4. ¿A menudo ha tenido la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo experiencias de apuestas pasadas, planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar..)?

5. ¿A menudo ha jugado cuando sentía desasosiego (p. ej. culpabilidad, ansiedad, depresión)?
6. Después de perder dinero en las apuestas, ¿ha vuelto a jugar otro día para intentar ganar y así recuperar el dinero perdido?
7. ¿Ha mentido para ocultar su grado de implicación en el juego?
8. ¿Ha puesto en peligro o ha perdido alguna relación importante, su empleo u oportunidades en sus estudios o en su carrera profesional a causa del juego?
9. ¿Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su grave situación financiera provocada por el juego?

Con respecto a la exploración del posible juego problemático en la población escolar, a partir del año 2019 el OEDA introdujo en la “Encuesta sobre uso de drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)” el cuestionario Lie/Bet (creado en el año 1997). Esta escala, que ya se había utilizado en la “Encuesta Europea sobre Alcohol y otras Drogas (ESPAD)” en los años 2015 y 2019, se trata de un instrumento de cribado que sigue criterios del DSM-IV y consta de sólo dos preguntas de respuesta dicotómica (sí/no); con un rango de puntuación de 0 a 2 puntos, siendo 1 el punto de corte que indicaría la existencia de un posible juego problemático. Las preguntas del cuestionario Lie/Bet son:

1. ¿Alguna vez has sentido la necesidad de apostar más y más dinero?
2. ¿Alguna vez has tenido que mentir a gente importante para ti acerca de cuánto juegas?

Cabe destacar que, si bien en este apartado sólo se han descrito cuatro instrumentos que indagan el posible juego problemático, desde la década de 1980 se han desarrollado una multiplicidad de escalas¹¹ -cada una con sus límites y potencialidades-, por lo que se requiere tener ciertos reparos al utilizarlas, así como al compararlas. Como señalan Calado y Griffiths (2016), es sabido que diferentes instrumentos de detección de juego problemático producen diferentes tasas de problemas de juego. Así, como un ejemplo que ya se ha mencionado, el SOGS puede producir demasiados falsos positivos y arrojar tasas de prevalencia más altas de juego problemático. Por otro lado, es preciso tener en consideración que diferentes criterios de puntuación para clasificar los problemas de juego (a veces incluso dentro del mismo instrumento utilizado), también producirán diferentes tasas de problemas de juego. Además, es menester considerar los diferentes marcos temporales utilizados en las escalas puesto que, por ejemplo, es de esperar que un marco temporal de vida produzca una prevalencia de juego problemático más alta que un marco temporal del último año (Calado y Griffiths, 2016).

11. Se pueden mencionar, entre otras: Inventory of Gambling Behavior (IGB) en 1982; Escala de las veinte preguntas de Jugadores Anónimos (GA-20) en 1984; Cumulative Clinical Signs Method (CCSM) en 1989; Massachusetts Gambling Screen (MAGS) en 1994; Cuestionario breve de juego patológico (CBJP) en 1995; Diagnostic Interview For Gambling Schedule (DIGS) en 1997; DSM-IV Multiple Response (DSM-IV-MR) en 2000; Canadian Problem Gambling Index (CPGI) y Problem Gambling Severity Index (PGSI) en 2001; Victorian Gambling Screen (VGS) en 2001; The Problem and Pathological Gambling Measure (PPGM) en 2010; Brief Problem Gambling Screen (BPGS) en 2011.

Capítulo 4. Juego con dinero en población universitaria argentina. Resultados del Estudio sobre consumos y prácticas de cuidado en población universitaria (2023)

Desde la Secretaría de Políticas Integrales sobre Drogas de la Nación Argentina (Sedronar) se incluyó por primera vez en una encuesta la temática del juego con dinero o juegos de apuestas en el “Estudio sobre consumos y prácticas de cuidado en población universitaria”, llevado adelante por el Observatorio Argentino de Drogas (OAD) durante el segundo semestre del año 2023.

El mismo se trató de un estudio descriptivo de corte transversal que se aplicó en las universidades públicas y privadas del país que aceptaron participar en forma voluntaria, y tuvo por **objetivo general**:

- Obtener información actualizada sobre la magnitud del consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de universidades públicas y privadas del país en el año 2023, respecto de su perfil sociodemográfico, sus modalidades de consumo, la percepción del riesgo vinculado al consumo de diferentes sustancias, el uso de juegos de apuestas/juegos con dinero y las prácticas de cuidado asociadas a los consumos¹².

Participaron 10 universidades, distribuidas en las siguientes jurisdicciones: Buenos Aires, Catamarca, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Córdoba, Chubut, La Pampa, La Rioja, Misiones, Neuquén y Santa Fe.

En particular, la población objetivo de este estudio (o universo) estuvo compuesta por los estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.

La muestra efectiva de 2.733 casos representa un total de 63.324 personas de la población universitaria de las casas de estudio participantes. Los estudiantes recibieron un correo electrónico que incluyó el enlace de acceso al cuestionario online, explicando el objetivo del estudio, las garantías de confidencialidad de la información y los resguardos legales correspondientes.

A continuación, se presentan los datos que este estudio relevó en relación con los juegos de apuestas o juegos con dinero¹³ tanto de manera online como presencial, organizados en cuatro apartados. En primer lugar, se presentan

12. Para profundizar acerca de los objetivos específicos y la metodología del estudio, así como de los principales resultados, se recomienda la lectura de los informes “Resultados generales. Estudio sobre Consumos y Prácticas de Cuidado en Población Universitaria (2023)” (https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2024/04/oad_2024_estudio_sobre_consumos_y_practicas_de_cuidado_en_poblacion_universitaria_2023.pdf) y “Prácticas de cuidado, preocupación por el consumo e itinerarios en la búsqueda de atención. Estudio sobre Consumos y Prácticas de Cuidado en Población Universitaria (2023)” (https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2024/04/oad_2024_practicas_de_cuidado_en_poblacion_universitaria_final.pdf).

13. En el presente capítulo se utilizará solamente el término “juego con dinero” para simplificar la lectura, pero se utiliza el mismo para referirse a los juegos con dinero, a los juegos de apuestas y a los juegos de azar de manera indistinta.

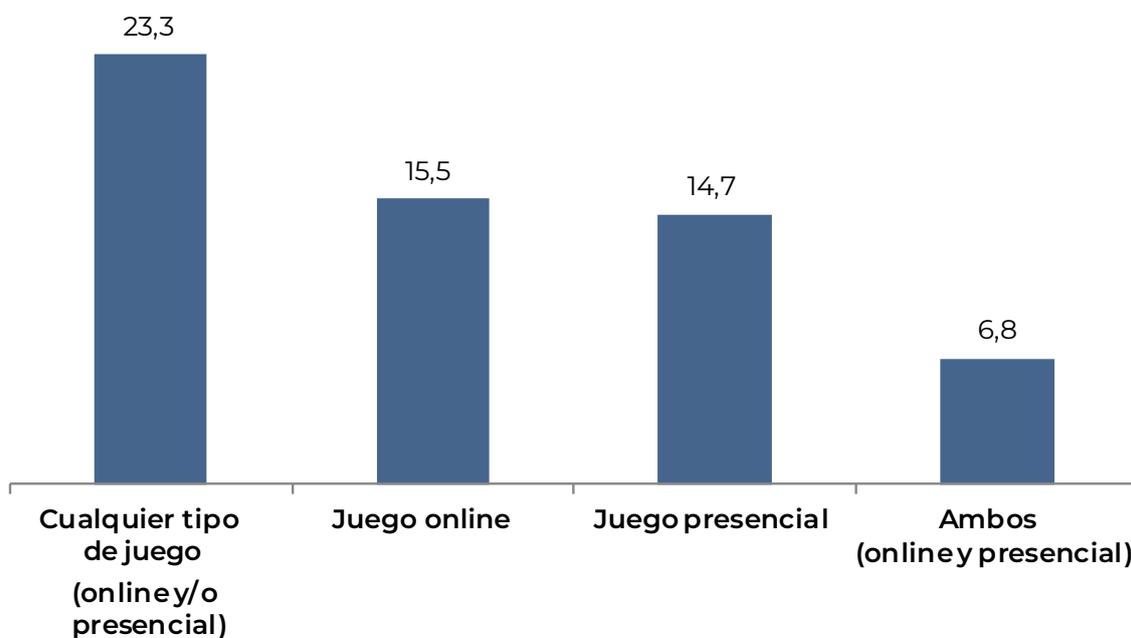
los principales indicadores, a saber, prevalencia de año y edad de la primera vez que los estudiantes jugaron con dinero. En segundo lugar, se realiza una caracterización de las personas que jugaron con dinero durante el último año inmediatamente anterior al estudio. En el tercer apartado se realiza una caracterización tanto de la modalidad de juego con dinero online como de la presencial, en relación con la frecuencia y el tipo de juego. Por último, se presentan los datos relevados en relación con la sensación de preocupación por la manera de jugar¹⁴.

4.1. Principales indicadores sobre el juego con dinero

Prevalencia de año

El presente estudio indaga si los estudiantes universitarios han apostado o jugado dinero en los 12 meses previos a la aplicación del cuestionario, tanto de manera online (por Internet) como de manera presencial. Como se puede ver en el Gráfico 4.1.1, el 23,3% de los estudiantes encuestados apostó o jugó con dinero -al menos una vez- durante el último año, ya sea de manera online, de manera presencial o de ambas, mientras que el 15,5% de los estudiantes lo hizo de manera online y el 14,7% de manera presencial -no exclusivamente-. Por otro lado, menos del 7% de la población indagada refirió haber jugado tanto de manera online como de manera presencial durante los 12 meses previos.

Gráfico 4.1.1: Prevalencia de año de juego con dinero según modalidad. Población universitaria*. Argentina 2023. N=63.324



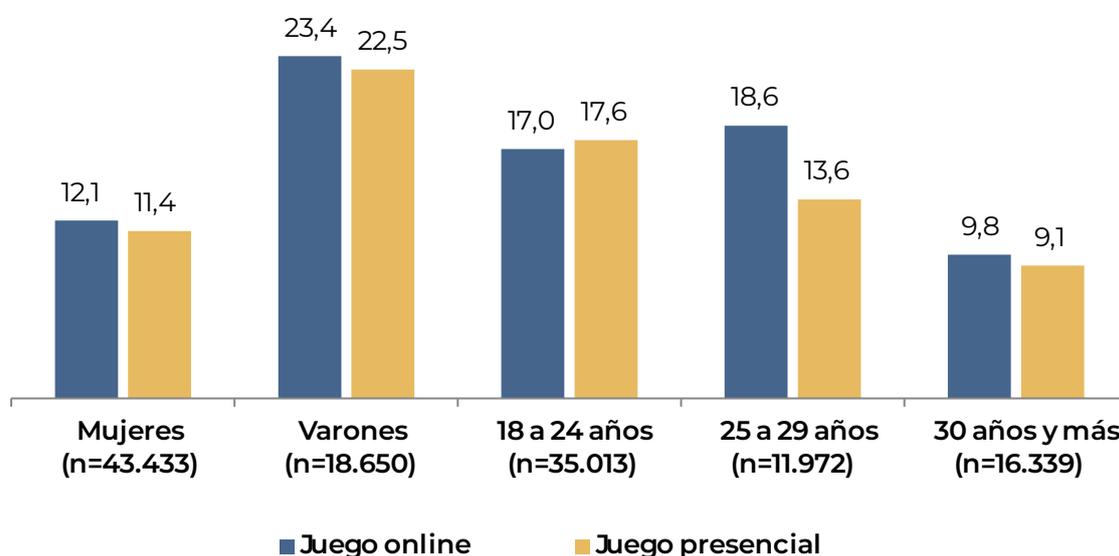
* Estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.

14. Cabe aclarar que no se incorporó en el cuestionario ninguna escala de problematicidad del juego con dinero, sino que se optó por el indicador de preocupación, que es un indicador de autorreporte.

Al analizar las prevalencias de año del juego online y del juego presencial por sexo¹⁵, se observa que para ambas modalidades de juego los varones presentan mayor porcentaje que las mujeres, llegando casi a duplicar sus valores (Gráfico 4.1.2). Así, mientras que el 23,4% de los varones jugó con dinero en los últimos 12 meses de manera online y el 22,5% lo hizo de manera presencial, estos indicadores en las mujeres son de 12,1% y 11,4%, respectivamente.

En relación con la edad, se observa que mientras la prevalencia de año de juego presencial decrece conforme aumenta la misma, en el juego online el grupo etario intermedio (25 a 29 años) es el que presenta la mayor prevalencia anual.

Gráfico 4.1.2: Prevalencia de año de juego con dinero según modalidad, sexo y tramos de edad. Población universitaria*. Argentina 2023.



* Estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.

Edad de la primera vez que jugaron con dinero

Al indagar respecto de la edad en la que los estudiantes universitarios jugaron con dinero por primera vez, se destaca que el promedio de edad de inicio es menor en la práctica presencial que en la online (Cuadro 4.1.1). De este modo, se observa que el promedio de edad entre quienes jugaron con dinero de manera presencial es de 19,9 años, mientras que el promedio de edad de inicio de la práctica online es de 24 años. Asimismo, se verifica que, para ambas modalidades de juego, los varones lo hicieron en promedio por primera vez de manera más temprana que las mujeres, siendo mayor dicha diferencia al tratarse del juego online.

15. A lo largo del presente capítulo, esta característica de la población se presenta de forma binaria debido a que la baja cantidad de casos muestrales que presentaron las otras categorías indagadas no permite realizar estimaciones confiables.

Cuadro 4.1.1: Medidas estadísticas de la edad en la que jugaron con dinero por primera vez según modalidad y sexo. Población universitaria*. Argentina 2023.

Sexo	N**	Media	Mediana	Moda	Desvío estándar
Juego online					
Total	8.650	23,8	22,0	20,0	7,1
Mujeres	4.562	25,3	23,0	22,0	7,9
Varones	4.014	22,0	20,0	20,0	5,6
Juego presencial					
Total	9.101	19,4	19,0	18,0	5,0
Mujeres	4.836	19,5	19,0	18,0	5,8
Varones	4.136	19,4	19,0	18,0	3,8

* Estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.

** Corresponde a los casos con información acerca de la edad en la que jugaron con dinero por primera vez, y en los que además la edad declarada fue de 10 años o más.

4.2. Caracterización de las personas que jugaron en el último año

En este apartado se presenta una breve caracterización de la población que jugó con dinero durante el último año, a través de una serie de indicadores ligados a aspectos sociodemográficos y otros relacionados con procesos de salud-enfermedad. Para realizar esta caracterización se comparan los indicadores que presentan los estudiantes que jugaron con dinero -ya sea de manera online y/o presencial- durante los 12 meses previos a la aplicación del cuestionario (n=14.746), con los indicadores de los estudiantes que no jugaron con dinero durante el mismo periodo, es decir, el resto de la población (n=48.578).

En relación con las variables sociodemográficas (Cuadro 4.2.1), se puede observar que, si bien en ambos grupos de estudiantes las mujeres son la mayoría, la proporción de varones es mayor entre quienes jugaron con dinero en el último año (42%) que entre quienes no lo hicieron (25,7%). Por otro lado, los estudiantes que jugaron con dinero en el último año son proporcionalmente más jóvenes que el resto de la población. Así, mientras que el 64% de quienes jugaron con dinero tienen entre 18 y 24 años, este porcentaje es del 52,7% entre quienes no jugaron. En contraposición, el 29% de quienes refirieron no haber jugado con dinero durante el último año tiene 30 años o más, en tanto

que este grupo etario es sólo del 15,4% entre los estudiantes que jugaron con dinero en los últimos 12 meses.

Cuadro 4.2.1: Distribución porcentual de la población universitaria* por sexo y tramos de edad, según juego con dinero en el último año. Argentina 2023.

		Estudiantes que jugaron con dinero (N=14.746)	Estudiantes que no jugaron con dinero (N=48.578)
Sexo	Mujeres	56,4	72,3
	Varones	42,0	25,7
Tramos de edad	18 a 24 años	64,0	52,7
	25 a 29 años	20,7	18,4
	30 años y más	15,4	29,0

* Estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.

En relación con la condición de actividad, la Población Económicamente Activa (PEA) está conformada por todas aquellas personas que cuentan con una ocupación (ocupados) o que, sin tenerla, la están buscando activamente y están disponibles para trabajar (desocupados), mientras que Población Económicamente No Activa (PNEA) está compuesta por aquellas personas que no trabajaban ni buscaron activamente trabajo en los siete días previos a la aplicación del cuestionario (INDEC, 2024).

Si bien, como se observa en el Cuadro 4.2.2, los estudiantes que durante el último año jugaron con dinero se encontraban ocupados en una proporción levemente superior que el resto de la población (58,1% vs. 56,7%), no se encuentran diferencias importantes en la condición de actividad de ambos grupos poblacionales.

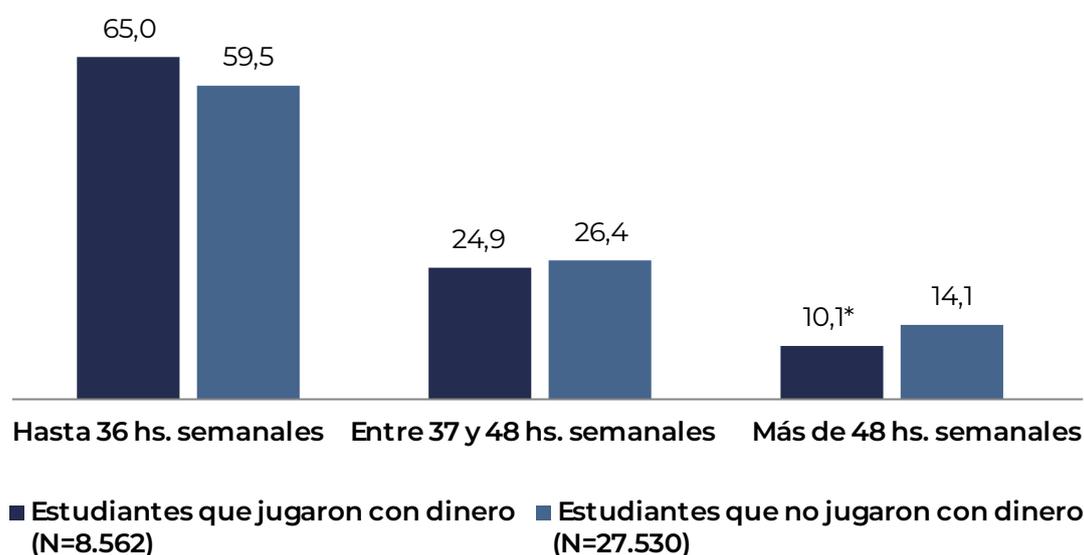
En tanto que, en relación con las horas de trabajo semanales (Gráfico 4.2.1), si bien la mayoría de la población que trabaja lo hace habitualmente hasta 36 horas semanales, los estudiantes que durante el último año no jugaron con dinero refirieron trabajar habitualmente entre 37 y 48 horas y más de 48 horas en mayor proporción que los que jugaron.

Cuadro 4.2.2: Distribución porcentual de la población universitaria* por condición de actividad, según juego con dinero en el último año. Argentina 2023.

Condición de actividad	Estudiantes que jugaron con dinero (N=14.746)	Estudiantes que no jugaron con dinero (N=48.578)
Población Económicamente Activa (PEA)	77,4	76,7
Ocupados	58,1	56,7
Desocupados	19,3	20,0
Población No Económicamente Activa (PNEA)	22,6	23,3

* Estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.

Gráfico 4.2.1: Distribución porcentual de la población universitaria* ocupada por cantidad de horas semanales de trabajo, según juego con dinero en el último año. Argentina 2023.

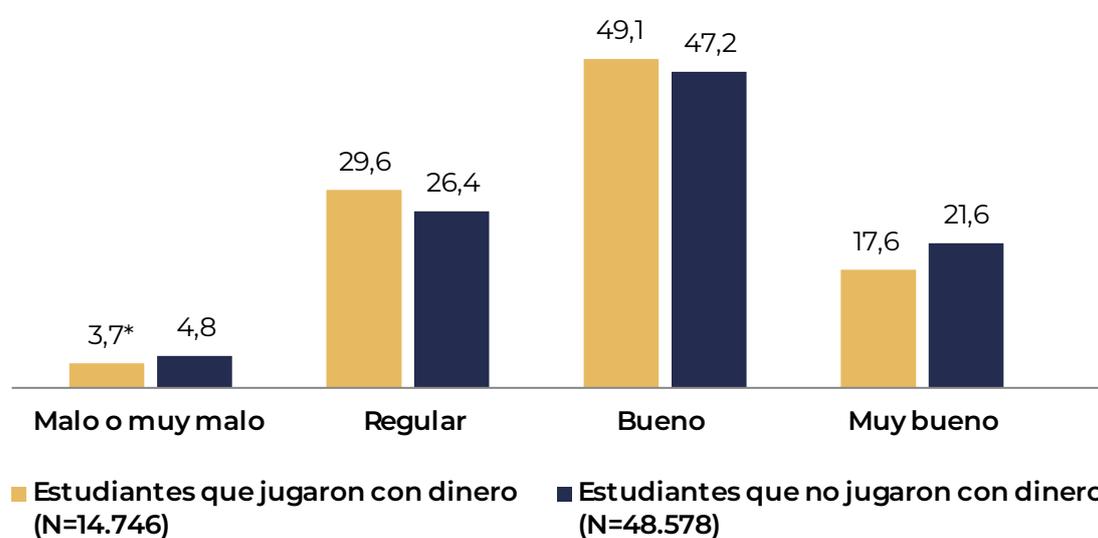


* Estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.

Nota: los valores presentados con un asterisco (*) responden a estimaciones sobre casos muestrales no significativas que son publicados por su valor analítico, por lo que deben considerarse con precaución.

Por otro lado, al consultar por el estado autopercebido de salud durante los últimos 12 meses (Gráfico 4.2.2), se observa una diferencia de 4 puntos porcentuales entre los estudiantes que no jugaron con dinero durante el último año y califican su estado de salud como muy bueno (21,6%), y los estudiantes que sí jugaron con dinero y califican su salud de esa manera (17,6%). Mientras que estos últimos califican su estado de salud como bueno o regular en proporción levemente mayor que el resto de la población.

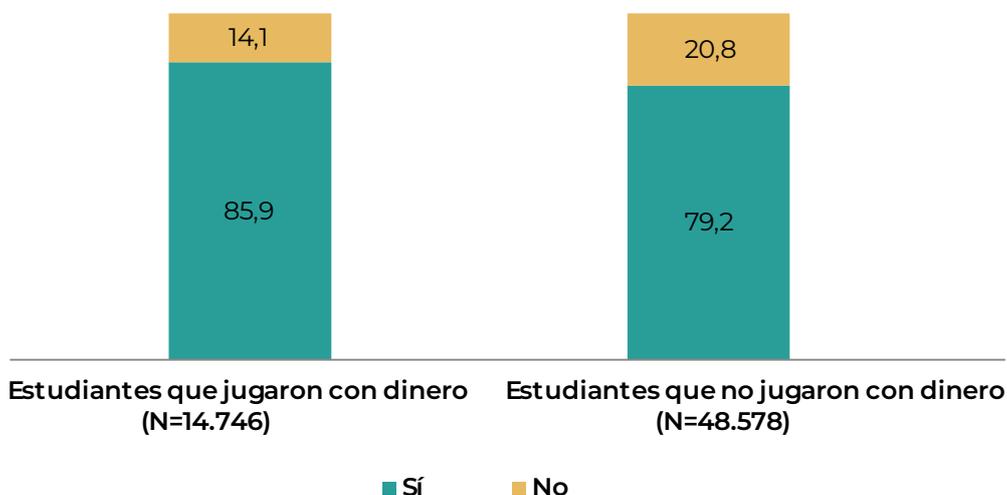
Gráfico 4.2.2: Estado autopercebido de salud de la población universitaria* en los últimos 12 meses, según juego con dinero en el último año. Argentina 2023.



* Estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.
 Nota: los valores presentados con un asterisco (*) responden a estimaciones sobre casos muestrales no significativas que son publicados por su valor analítico, por lo que deben considerarse con precaución.

También se consultó a la población encuestada si durante los últimos 12 meses sintió molestias o síntomas de enfermedad, como dolor de cabeza, tos, febrícula, estado gripal, malestar estomacal, dolor de muela, etc. Como puede verse en el Gráfico 4.2.3, si bien la mayoría de la población respondió afirmativamente, esta situación fue más frecuente entre los estudiantes que jugaron con dinero durante el último año (85,9%) que entre quienes no lo hicieron (79,2%).

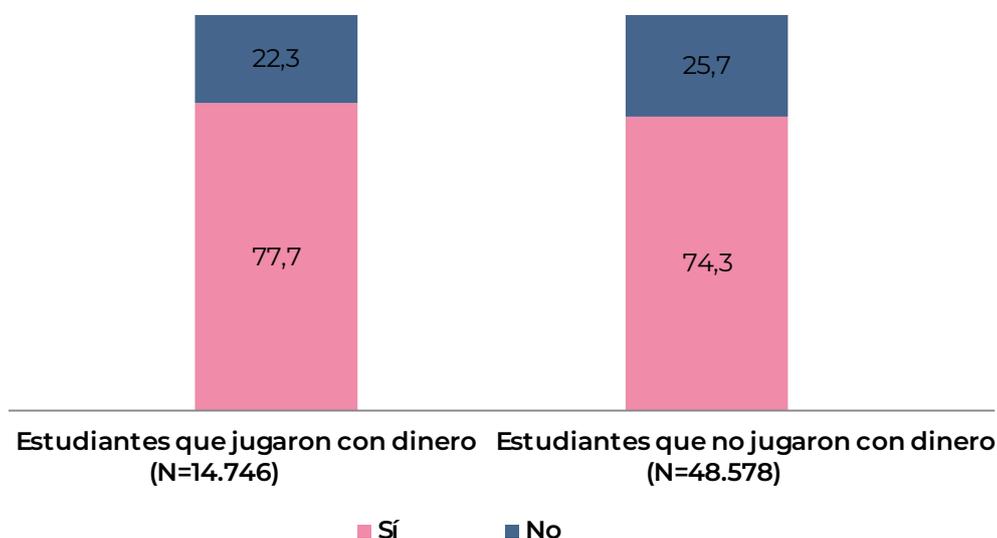
Gráfico 4.2.3: Distribución porcentual de la población universitaria* que sintió molestias o síntomas de enfermedad durante los últimos 12 meses, según juego con dinero en el último año. Argentina 2023.



* Estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.

En relación con el hecho de haber sentido angustia, problemas en sus relaciones personales, depresión u otros problemas emocionales (Gráfico 4.2.4), fueron nuevamente los estudiantes que jugaron con dinero durante el último año -si bien en este caso con una menor diferencia- los que respondieron de manera afirmativa en mayor medida (77,7%) que quienes no jugaron con dinero (74,3%).

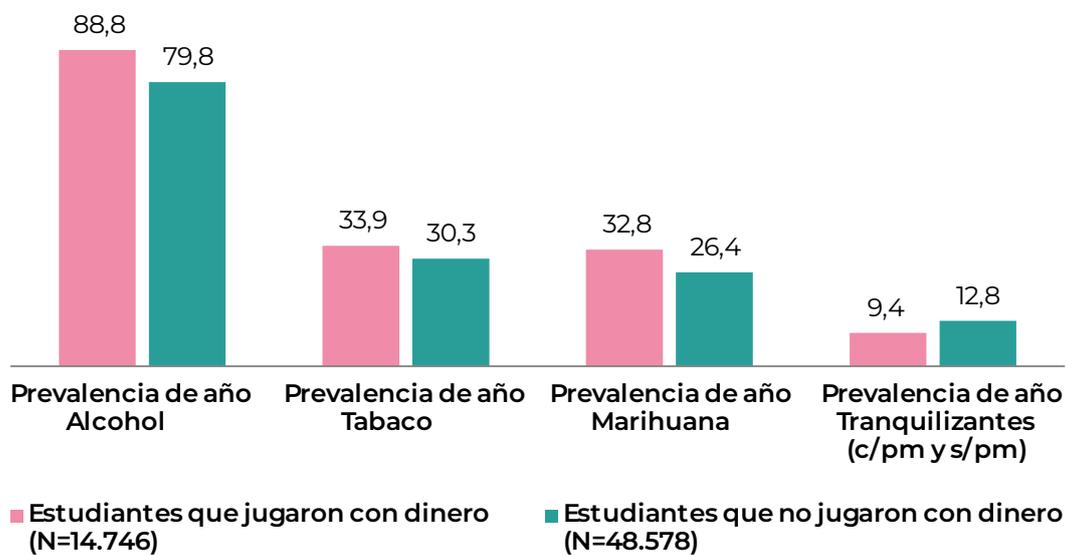
Gráfico 4.2.4: Distribución porcentual de la población universitaria* que sintió angustia, depresión u otros problemas emocionales durante los últimos 12 meses, según juego con dinero en el último año. Argentina 2023.



* Estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.

Por último, en relación con el consumo reciente (es decir, durante los últimos 12 meses) de las sustancias psicoactivas con mayor prevalencia dentro de esta población, se observa que los estudiantes que jugaron con dinero durante el último año presentan prevalencias anuales de consumo de alcohol, tabaco y marihuana más elevadas que el resto de la población (Gráfico 4.2.5). Mientras que, en el caso del consumo de tranquilizantes –considerando el consumo con y sin prescripción médica– es superior entre quienes no jugaron con dinero en el último año, que entre aquellos que sí lo hicieron.

Gráfico 4.2.5: Prevalencias de año de consumo de alcohol, tabaco, marihuana y tranquilizantes, según juego con dinero en el último año. Población universitaria*. Argentina 2023.



* Estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.

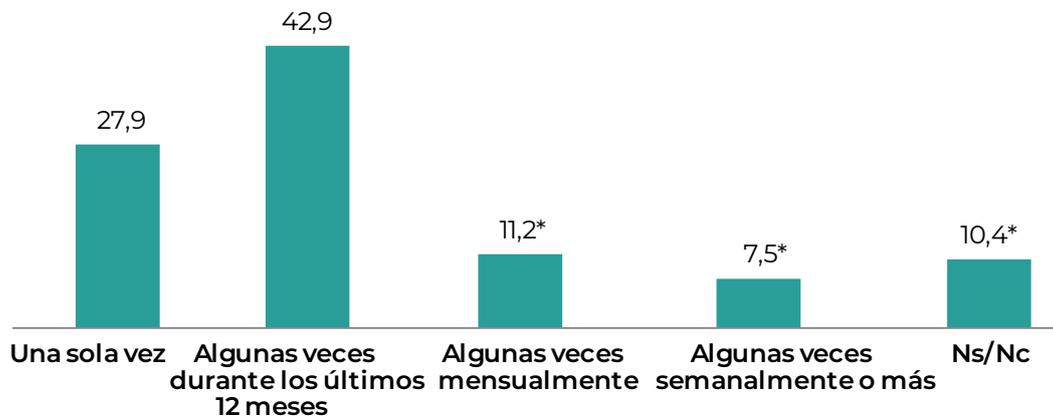
4.3. Caracterización de las modalidades de juego con dinero en el último año

Juego online

A los 9.795 estudiantes que dijeron haber apostado o jugado con dinero por Internet (online) en el último año se les consultó, por un lado, por la frecuencia en que lo hicieron y, por el otro, por los tipos de juegos o actividades en las que apostaron dinero durante dicho periodo.

En relación con la frecuencia con la que jugaron con dinero de manera online (Gráfico 4.3.1), se destaca que el 42,9% dijo haberlo hecho algunas veces en los últimos 12 meses y que más de un cuarto (27,9%) realizó esta actividad una sola vez en el mismo periodo; mientras que el 11,2% jugó con dinero de manera online algunas veces mensualmente y el 7,5%, algunas veces semanalmente o más. También se destaca que el 10,4% no pudo responder respecto de su frecuencia de juego.

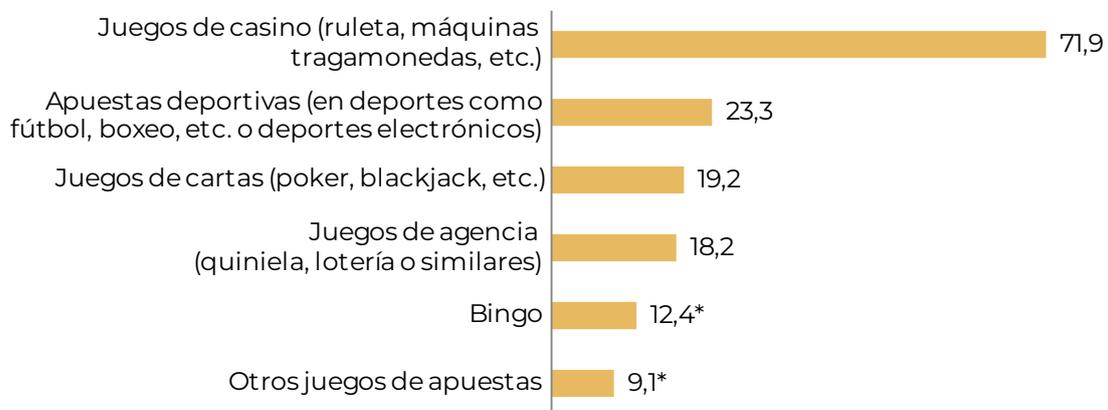
Gráfico 4.3.1: Frecuencia de juego con dinero de manera online en los últimos 12 meses. Población universitaria* que jugó con dinero de manera online durante el último año. Argentina 2023. N=9.795



* Estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.
 Nota: los valores presentados con un asterisco (*) responden a estimaciones sobre casos muestrales no significativas que son publicados por su valor analítico, por lo que deben considerarse con precaución.

Respecto del tipo de juego o actividad (Gráfico 4.3.2), la gran mayoría (71,9%) de quienes jugaron con dinero por Internet en los últimos 12 meses refirió hacerlo en juegos de casino como: la ruleta, máquinas tragamonedas, etc. En menor medida se mencionaron las apuestas deportivas -en deportes como fútbol, boxeo, carreras de caballo, etc. o deportes electrónicos- (23,3%), los juegos de cartas -como poker, blackjack, etc.- (19,2%) y juegos de agencia como quiniela, lotería o similares -Quini 6, Telekino, Brinco, Loterías instantáneas (raspaditas), etc.- (18,2%). En tanto que el 12,4% jugó al bingo de manera online y el 9,1% a otros juegos de apuestas.

Gráfico 4.3.2: Tipo de juegos o actividades en las que apostaron de manera online en los últimos 12 meses. Población universitaria* que jugó con dinero de manera online durante el último año. Argentina 2023. N=9.795



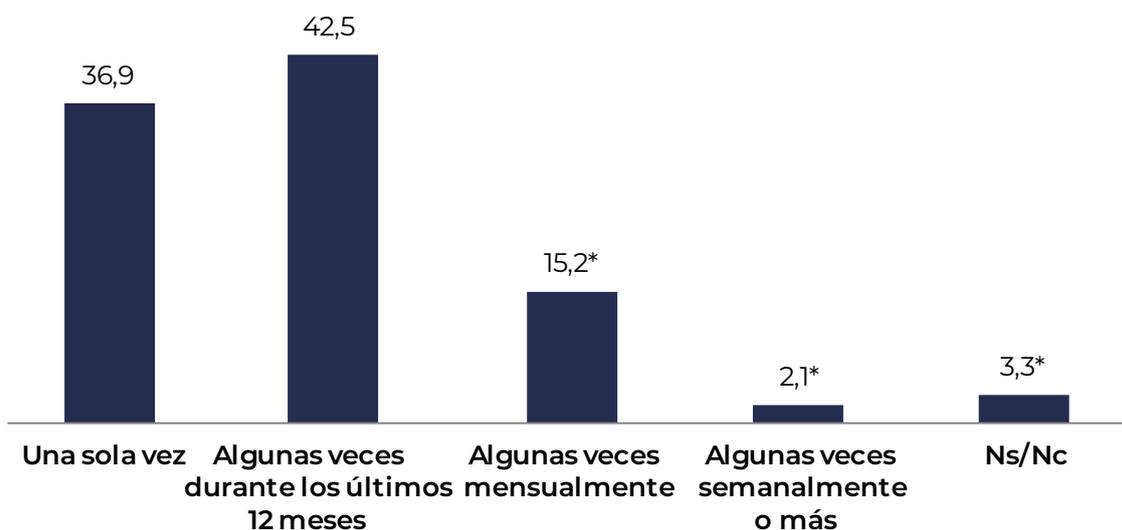
* Estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.
 Nota: los valores presentados con un asterisco (*) responden a estimaciones sobre casos muestrales no significativas que son publicados por su valor analítico, por lo que deben considerarse con precaución. Cada estudiante puede responder más de una opción.

Juego presencial

En el presente apartado se presenta información sobre los 9.283 estudiantes que dijeron haber apostado o jugado con dinero de manera presencial en el último año, en lo relativo a la frecuencia en que lo hicieron y a los tipos de juegos o actividades en las que apostaron dinero durante dicho periodo.

En cuanto a la frecuencia con la que jugaron con dinero de manera presencial (Gráfico 4.3.3), se destaca que -al igual que para la modalidad online- la mayoría dijo haberlo hecho algunas veces en los últimos 12 meses (42,5%) o una sola vez en el mismo periodo (36,9%). En tanto que el 15,2% jugó con dinero de manera presencial algunas veces mensualmente.

Gráfico 4.3.3: Frecuencia de juego con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses. Población universitaria* que jugó con dinero de manera presencial durante el último año. Argentina 2023. N=9.283

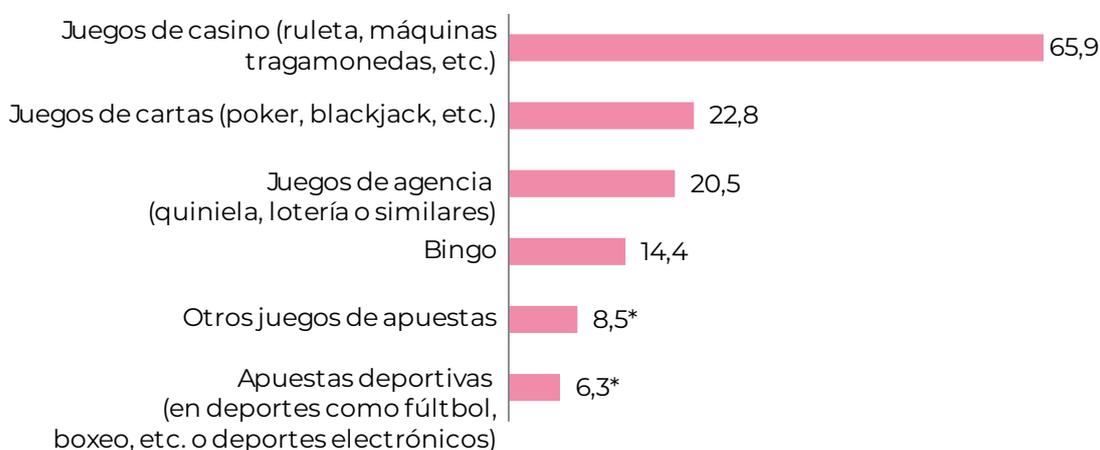


* Estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.

Nota: los valores presentados con un asterisco (*) responden a estimaciones sobre casos muestrales no significativas que son publicados por su valor analítico, por lo que deben considerarse con precaución.

En relación con el tipo de juego o actividad (Gráfico 4.3.4), la mayoría de quienes jugaron con dinero de manera presencial en el último año, refirió hacerlo en juegos de casino -como la ruleta, máquinas tragamonedas, etc.- (65,9%). En menor medida se mencionaron también los juegos de cartas -como poker, blackjack, etc.- (22,8%), juegos de agencia como quiniela, lotería o similares -Quini 6, Telekino, Brinco, Loterías instantáneas (raspaditas), etc.- (20,5%) y el bingo (14,4%). En tanto que el 8,5% refirió participar en otros juegos de apuestas y el 6,3% en apuestas deportivas.

Gráfico 4.3.4: Tipo de juegos o actividades en las que apostaron de manera presencial en los últimos 12 meses. Población universitaria* que jugó con dinero de manera presencial durante el último año. Argentina 2023. N=9.283



* Estudiantes inscriptos para cursar al menos una materia durante el segundo cuatrimestre del año 2023, en diversas propuestas académicas de las universidades que aceptaron participar del estudio.

Nota: los valores presentados con un asterisco (*) responden a estimaciones sobre casos muestrales no significativas que son publicados por su valor analítico, por lo que deben considerarse con precaución. Cada estudiante puede responder más de una opción.

4.4. Preocupación por la manera de jugar

En el marco del presente estudio se consultó a los estudiantes que durante el último año consumieron alguna sustancia psicoactiva o jugaron o apostaron dinero si alguna vez durante ese mismo período de tiempo sintieron preocupación por su manera de consumir y/o apostar. De estos datos se desprende que el 21,2% de los estudiantes que consumieron alguna sustancia psicoactiva y/o jugaron o apostaron dinero durante los 12 meses previos a la aplicación de la encuesta se preocupó por su forma de consumir y/o apostar¹⁶.

De esos 11.779 estudiantes que manifestaron haberse preocupado por su forma de consumir y/o apostar, el 6,3%* refirió preocuparse por su manera de jugar con dinero. No obstante, es de destacar que, si se considera únicamente a los estudiantes que jugaron durante el último año (ya sea de manera online o presencial) y que sintieron preocupación por su forma de consumir y/o apostar (n=3.846), ese porcentaje asciende al 19%¹⁷.

16. Para profundizar acerca de la preocupación respecto del consumo de sustancias psicoactivas y/o apuestas o juegos con dinero se recomienda la lectura del informe “Prácticas de cuidado, preocupación por el consumo e itinerarios en la búsqueda de atención. Estudio sobre Consumos y Prácticas de Cuidado en Población Universitaria (2023)” (https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2024/04/oad_2024_practicas_de_cuidado_en_poblacion_universitaria_final.pdf).

17. Los valores presentados con un asterisco (*) responden a estimaciones sobre casos muestrales no significativas que son publicados por su valor analítico, por lo que deben considerarse con precaución.

Capítulo 5. Palabras finales

Este informe recupera una serie de planteos respecto de los juegos con dinero como tema de interés de las ciencias sociales y de la salud, a partir de la revisión de antecedentes recientes en la materia y de la presentación de los resultados sobre magnitud y características de esta práctica en la población universitaria argentina, obtenidos a partir del “Estudio sobre consumos y prácticas de cuidado en población universitaria (2023)” del Observatorio Argentino de Drogas de la Sedronar.

Esta doble tarea que los capítulos precedentes asumen tiene el propósito de aportar complejidad a un debate que se ha masificado en los últimos años en Argentina, a partir de la mencionada supuesta expansión del juego de apuestas en la población joven y de sus efectos en la salud mental. Frente a tal agenda de debate público, la revisión de literatura académica permite tener en consideración el carácter multifacético del fenómeno y la variedad de actores involucrados, asumiendo que no sólo participan las personas que juegan sino también actores con función de especialistas o referentes en el campo, el Estado como regulador del marco legal y como actor privilegiado en la legitimación/deslegitimación de la práctica, la industria del juego, los discursos sanitarios y sus manuales de diagnóstico, entre otros.

Dicho carácter multifacético abre el abanico de posibles interrogantes para el estudio y abordaje de este fenómeno en diferentes contextos y grupos sociales. En este informe se presentan cinco grandes aspectos del juego con dinero. La primera dimensión aludida es la lúdica, que se cuestiona por aquello que identifica a estas prácticas como juego y no como otras actividades de la vida social. Lo lúdico de los juegos con dinero resalta, entre otros aspectos, cierta ruptura con la temporalidad, motivaciones y estatus de las actividades de la vida cotidiana, así como su carácter ficticio.

Por otra parte, en torno de los juegos con dinero toman forma representaciones, distinciones y elementos de sociabilidad. La dimensión social de esta práctica habilita a considerar los matices en las formas en que es significada, asumiendo que cada tipo de juego, cada grupo de jugadores, cada rol en el campo respectivo, tienen el potencial de promover diferentes experiencias y lazos sociales. A lo largo de la exposición se ha hecho alusión, por mencionar un ejemplo, al gran espectro de representaciones asociadas al juego, desde la esperanza o salvación entre jugadores de quiniela hasta la búsqueda de reputación y especialización entre apostadores en eventos deportivos.

Además de juego, este tipo de práctica involucra el uso de dinero. Es insoslayable por ello la interrogación por la dimensión económica, constitutiva del fenómeno: qué lugar ocupa el dinero, sus orígenes y cantidades tanto desde la perspectiva de las personas que juegan –como gasto, pero también como promesa de sustento económico y/o profesionalización– como de la de los Estados que orientan los usos de las recaudaciones obtenidas, así como también desde los manuales diagnósticos que consideran algunas formas de este elemento un indicio de problematicidad.

En cuarto lugar, la dimensión técnico-tecnológica pone el foco en los soportes, mecanismos, operaciones del juego en tanto tecnología, cuyos tópicos más presentes en la agenda de debates son los procesos de digitalización y el avance reciente de la modalidad online mediante dispositivos electrónicos personales. Las formas de utilización de los dispositivos y sus contenidos, las relaciones sociales que se establecen en torno a ellos, las características de la experiencia de juego que promueven, la coexistencia con otros soportes y materialidades del juego son algunos de los tópicos que esta dimensión permite explorar.

Finalmente, los juegos con dinero son abordados desde la perspectiva de la salud pública y la epidemiología. Bajo este prisma, el fenómeno es considerado desde sus efectos nocivos, subrayando las formas problemáticas que puede adoptar en la salud mental de los individuos y poblaciones. Si bien en términos históricos su inclusión en los manuales de diagnóstico psiquiátrico no es de extensa data -dado que es mencionado como entidad nosológica por primera vez en el DSM-III de la APA, en la década de 1980- el derrotero de modificaciones y adaptaciones en la clasificación de las patologías relacionadas con el juego de apuestas ha tenido un fuerte dinamismo en los últimos años, derivando finalmente en la concepción de un trastorno emparentado por analogía con los ocasionados por el consumo de sustancias psicoactivas. Así también han proliferado instrumentos y escalas para su estudio epidemiológico, aún en constante revisión. Es sin dudas relevante, para evitar aplicaciones equívocas, la evaluación crítica de dichos instrumentos antes de su utilización en un estudio de encuesta específico, tomando en consideración los criterios en los que se basan o la población para la que fueron creados originalmente.

Aún dentro de los abordajes de salud pública y epidemiológicos, cabe en esta instancia distinguir enfáticamente entre el estudio y abordaje del juego problemático como instancia clínica, del estudio descriptivo del fenómeno del juego con dinero -problemático o no- respecto de su distribución en una población, sus características, modalidades y determinantes sociales.

Dentro de este último escenario es que se invita a la interpretación de los resultados del “Estudio sobre consumos y prácticas de cuidado en población universitaria (2023)”. Así, resalta el hallazgo de que cerca de un cuarto de la población universitaria estudiada jugó con dinero en cualquiera de sus modalidades (presencial u online) al menos una vez en el año inmediatamente anterior al estudio, mayormente en el caso de varones y de los grupos más jóvenes. Si bien al distinguir por modalidad se observa que no hay una marcada diferencia entre la elección de juego presencial u online en esta población, no deja de ser relevante en futuras indagaciones la profundización en los matices que puede imprimir en la experiencia del juego -o en otras poblaciones- la dimensión técnico-tecnológica.

Por otro lado, el estudio permite conocer que entre la población universitaria que juega con dinero dicha práctica es principalmente esporádica, dado que, tanto en modalidad online como presencial, la mayoría de la población juega

con una frecuencia menor a la mensual. Además, resalta que el tipo de juego más jugado en esta población refiere a aquellos llamados de casino, como la ruleta y las máquinas tragamonedas (presente en el 71,9% de quienes juegan online, y en el 65,9% de quienes juegan presencial). En segundo lugar, quienes juegan online optan por las apuestas deportivas (23,3%) y quienes juegan presencial se inclinan por los juegos de cartas (22,8%).

Referencias bibliográficas

Asociación Americana de Psiquiatría (1980). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-III)*. 3ª Ed. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría.

Asociación Americana de Psiquiatría (1995). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-IV)*. 4ª Ed. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría.

Asociación Americana de Psiquiatría (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-V)*. 5ª Ed. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría.

Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA). (16 de julio de 2021). *Habilitación de la zona especial de dominios "bet.ar" para sitios oficiales de juego online*. <https://www.alea.org.ar/post/habilitacion-de-la-zona-especial-de-dominios-bet-ar-para-sitios-oficiales-de-juego-online>

Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA). (26 de abril de 2022). *Cerca de 100 registros en la zona exclusiva .bet.ar*. <https://www.alea.org.ar/post/cerca-de-100-registros-en-la-zona-exclusiva-bet-ar>

Andronowicz, N. (2017). *El diseño audiovisual de las máquinas tragamonedas en los casinos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires*. (Tesis de Maestría). Universidad de Palermo.

Bianchi, E. (2014). Todo tiene un principio... y en el principio fue el DSM-III. El desbloqueo epistemológico y tecnológico de la psiquiatría biológica estadounidense. *Revista Culturas Psi/Psy Cultures*, vol. 2, pp. 87-114.

Branz, J.B. y Murzi, D. (2024). Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo. *Ludopédio*; 179; 15; 5-2024; 1-10.

Calado, F. y Griffiths, M. (2016). Problem gambling worldwide. An update and systematic review of empirical research (2000-2015). *Journal of Behavioral Addictions* 5(4), pp. 592-613. DOI: 10.1556/2006.5.2016.073

Carbonell, X., Carmona, A. y Rabadan J.L. (2023). Nosología de las adicciones comportamentales, características clínicas fundamentales. Estado actual del tema. En: Arias, F. y Orio, L. (coord.) *Guía clínica sobre adicciones comportamentales basada en evidencia*. Socidrogalcohol.

Cecchi, A. (2017). Lotería Nacional y financiamiento estatal, 1895-1932. *Estudios Sociales Contemporáneos*, núm. 17, diciembre 2017, pp. 53-68. Universidad Nacional de Cuyo.

Dow Schüll, N. (2002). Escape mechanism women, caretaking, and compulsive machine gambling. *Center for Working Families*, University of California, Berkeley. Working Paper No. 41.

Dow Schüll, N. (2005). Digital Gambling. The Coincidence of Desire and Design. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, Volume 597, Issue 1.

Enriz, N. (2014). Juego, concepto y ordenamiento de una práctica escurridiza. *Espacios en Blanco. Revista de Educación*, núm. 24, junio, 2014, pp. 17-33. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires.

Figueiro, P. (2012). “Clientes” y “jugadores”: el fiado en una agencia de lotería. *Documentos de capacitación social*, N°22. IDAES/UNSAM.

Figueiro, P. (2014a). “¿Querés salvarte?” *Una sociología del juego de la quiniela*. (Tesis de Doctorado). Instituto de Altos Estudios Sociales, Universidad Nacional de San Martín.

Figueiro, P. (2014b). Apuesta, trasgresión y soberanía: una reflexión en torno a los jugadores de quiniela. *KULA. Antropólogos del Atlántico Sur*.

Figueiro, P. (2016). La quiniela: Una ludodicea de la vida cotidiana. *Apuntes CECYP*, N° 28.

Fonseca Sarmiento, C. (2019). Online gambling in Argentina. The irreversible race. *Gaming Law Review. Economics, Regulation, Compliance & Policy*. Vol. 23, No. 2.

Grippaldi, E. y Borotto, A. (2021). Problemas públicos, responsabilidades privadas: narrativas sobre experiencias problemáticas con los juegos de azar y la depresión. *Prácticas de oficio. Investigación y reflexión en Ciencias Sociales*, v.1, n.27, jul.2021-dic.2021.

Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC) (2024). Mercado de trabajo. Tasas e indicadores socioeconómicos (EPH). Informes técnicos. Vol. 8, n° 64. Trabajo e ingresos. Vol. 8, n° 3. Cuarto trimestre de 2023. https://www.indec.gob.ar/uploads/informesdeprensa/mercado_trabajo_eph_4trim-23BB05224E02.pdf

Koop, J. (2017). Ejes para una investigación en deportes electrónicos. *Lúdicamente*, N°11, Vol. 6, ISSN 2250-723X (en línea).

Luna, E. (2021). *Cultura Gamer: videojuegos online, esports y comunidades virtuales*. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de San Martín. Escuela Interdisciplinaria de Altos Estudios Sociales.

Martínez Alonso, A., de Álvaro García, L. y Bobes Bascarán, T. (2023). Instrumentos de evaluación. Evidencias de su utilidad. En: Arias, F. y Orio, L.

(coord.) *Guía clínica sobre adicciones comportamentales basada en evidencia*. Socidrogalcohol.

Mendoza Pérez, K. y Martínez Aranda, M. A. (2022). Una aproximación a los juegos de azar en adolescentes y jóvenes que migran solos. *Migraciones*, N° 56.

Menéndez, E. (1992). Salud pública: sector estatal, ciencia aplicada o ideología de lo posible. En: Organización Panamericana de la Salud. *La crisis de la salud pública: reflexiones para un debate*.

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2023). *Informe sobre Adicciones Comportamentales y Otros Trastornos Adictivos 2023: Indicador admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego con dinero, uso de videojuegos, uso problemático a Internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES y ESTUDES*. Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

Organización Mundial de la Salud (1992). Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-10) Volumen 1. <https://ais.paho.org/classifications/chapters/>

Organización Mundial de la Salud (26-28 de junio de 2017). *The epidemiology and impact of gambling disorder and other gambling-related harm*. WHO Forum on Alcohol, Drugs and Addictive Behaviours. Who headquarters Geneva, Switzerland. <https://www.who.int/publications/m/item/the-epidemiology-and-impact-ofgambling-disorder-and-othergambling-related-harm>

Organización Mundial de la Salud (2019). Clasificación Internacional de Enfermedades, 11a revisión. <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/es>

Osuna, M.F. (2017). El ministerio de Bienestar Social durante la gestión de Francisco Manrique. La función de la política social en los años de la “Revolución Argentina” (1970-1973). *Quinto Sol*. Vol. 21, N° 2, mayo-agosto 2017, pp. 1-25. DOI: <http://dx.doi.org/10.19137/qs.v21i2.1164>

Pino Rúa, Y. y Runge Peña, A. (2021). Aproximaciones teóricas a la lúdica como dimensión antropológica. *Lúdicamente*. Vol. 10, N° 19.

Saldivia, S., Cova, F., Melipillán, R. y López, A. (2022). *Estudio de prevalencia y caracterización de la conducta de juego. Informe final*. Universidad de Concepción.

Salinas, J. M. (2004). Instrumentos de diagnóstico y screening del juego patológico. *Salud y drogas*, vol. 4, núm. 2, (pp. 35-59). Instituto de Investigación de Drogodependencias. Alicante, España.

Sánchez, A. (2014). *La ciudad de las tragamonedas. Juegos de apuesta y azar en el Partido de Tigre - Provincia de Buenos Aires- entre 1992 y 2013*. XI Congreso Argentino de Antropología Social, Rosario.

Secretaría de Políticas Integrales de la Nación Argentina (Sedronar) - Observatorio Argentino de Drogas (OAD). (2021). Estudio Epidemiológico sobre Consumo de Sustancias Psicoactivas en personas universitarias de Argentina. Informe general de resultados principales. https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/10/oad_2019_estudio_epidemiologico_sobre_el_consumo_de_sustancias_psicoactivas_en_universitarios_de_argentina_-_informe_general.pdf

Silva, H. (1999). Paradigmas y niveles del juego. En *Juego, educación y cultura*. Escuela Nacional de Antropología e Historia, México.

Tourn, G. (2012). Ludomorfofosis. Una reflexión sobre la dimensión lúdica de los videojuegos. *Question*, Vol. 1, N.º 36.

Vacchiano M. y Mejía Reyes, C. (2017). Reflexiones sobre los juegos de azar en la sociedad contemporánea. Hacia una biografía del riesgo. *Athenea Digital* - 17(2)

Sedronar

Secretaría de Políticas Integrales
sobre Drogas de la Nación Argentina



**Ministerio
de Salud**
República Argentina