

La UNCUYO analizó el juego online en jóvenes y detectó que el 63% lo hace por «diversión» y no busca ganar dinero

06/07/2025



Una investigación reciente llevada adelante por la Dirección de Salud Estudiantil de la Universidad Nacional de Cuyo encendió las alarmas sobre una problemática que se vincula cada vez más con los consumos digitales en las juventudes: las apuestas online. El estudio, realizado durante 2024 y centrado en estudiantes de grado y pregrado, reveló que el 63 por ciento de los encuestados reconoció haber jugado en plataformas digitales, aunque la mayoría lo hizo por curiosidad o entretenimiento y no por dinero. La muestra incluyó a 1.200 jóvenes, y según remarcaron desde el equipo de investigación, se trató de una encuesta validada y adaptada a

la realidad argentina.

“Nos encontramos con esta problemática que aparecía en adolescentes y en jóvenes, que a través de estas prácticas de juegos de apuestas también los capturaba, los redefinía sus formas lúdicas, porque ahora encontrábamos el juego vinculado con las apuestas, el dinero”, detalló a Diario San Rafael y FM Vos 94.5 Vanina Capelli, coordinadora de Salud Mental de la mencionada dirección. “Apostar era muy fácil, y nos encontrábamos con un problema que se hacía muy visible, pero también teníamos muy poca información”, reconoció.

Según explicó la especialista, el fenómeno llamó la atención por la velocidad con que se instaló en edades donde antes no se registraban estas prácticas. “Ese tipo de juegos de apuestas estaba dirigido a otro público y en otro escenario, que tenían que dirigirse a los casinos para poder jugar. De repente aparecieron las primeras manifestaciones en adolescentes”, explicó. A ello se suma el fuerte componente de marketing digital y la influencia de figuras públicas que publicitan estas plataformas. “Hay plataformas dirigiendo publicidad específicamente hacia un público que es el consumidor de estos procesos de digitalización, que son adolescentes y jóvenes. El mercado es muy difícil de enfrentar”, advirtió Capelli.

La encuesta utilizada fue originalmente diseñada por un profesional español, país donde la problemática se investiga hace más de una década. El formulario fue adaptado localmente y aplicado a una muestra representativa de estudiantes de la UNCuyo. Según la coordinadora, uno de los objetivos centrales fue evitar caer en miradas reduccionistas o patologizantes. “Apareció una mirada muy estigmatizante, que decía que aquellas personas que realizaban apuestas online tenían una problemática ludopática detrás. Eso nos pareció peligroso”, remarcó. En ese sentido, subrayó que “el abordaje de nuestra investigación tiene que ver con pensar los consumos problemáticos como que tienen multicausas y que se presentan

por muchas variables”.

Una de las claves del estudio fue considerar las características del contexto actual, donde el acceso a plataformas de apuestas es casi irrestricto para cualquier persona con un dispositivo y conexión. “Quisimos reflejar eso, porque no podemos responsabilizar al sujeto que juega como si tuviera una cuestión patológica. Hay características de época que no se pueden obviar”, afirmó Capelli. Y añadió: “Hay un mercado muy devorador dirigido a que consumamos todo el tiempo de manera voraz y permanente, y esto llegó a sectores más vulnerables como las adolescencias y particularmente las juventudes”.

Desde la dirección también alertaron sobre las formas en que se va introduciendo la lógica del juego con recompensas desde edades tempranas. “Hay muchas plataformas que van trabajando de forma muy perversa con juegos que son pensados para niños, pero esos juegos ya tienen ciertos bonus y los chicos hacen hasta lo imposible para conseguirlos. A lo mejor no hay interacción económica directa, pero los van introduciendo en esa lógica”, indicó.

En cuanto al marco legal, Capelli reconoció la falta de legislación nacional sobre apuestas en línea. “Cada provincia lo regula por separado, y es cierto que hay un vacío. Pero lo que marcan algunos estudios en España es que, incluso donde hubo legalización y control, las prácticas aumentaron igual. Es un fenómeno muy dinámico, que seguimos tratando de comprender”, explicó.

Pese a la gravedad potencial del tema, los resultados obtenidos en la población universitaria no evidencian una problemática extendida. “Afortunadamente, nos encontramos que jóvenes de la Universidad Nacional de Cuyo no tienen una práctica relacionada o una vinculación problemática con respecto a los juegos en línea”, dijo Capelli. Según los datos, “el 37 por ciento nunca jugó, y de quienes sí lo

hicieron, el 63 por ciento lo hizo por entretenimiento o para explorar, no por dinero”.

De todas maneras, advirtió sobre los riesgos en edades más tempranas, fuera del rango universitario. “Nuestra población no son menores de edad, sino mayores. Pero al ser menores de edad aún es mucho más la vulnerabilidad y hay que tenerla en cuenta”, enfatizó. En cuanto a las edades de los participantes, la mayoría se ubicó entre los 22 y 25 años, seguido por el grupo de entre 18 y 21 años. “Nuestra población es joven, y eso también permite visibilizar la importancia de pensar estrategias de cuidado para esta franja etaria”, concluyó.