La apuesta como "un juego más dentro del celular". Entretenimiento, malestar y respuestas institucionales ante las apuestas online en adolescentes

Luis Adrián Casaubon y Nicolas Maggi Stofmajer

A partir de ocho entrevistas a integrantes de Equipos de Orientación Escolar de escuelas secundarias de Mar del Plata, este artículo examina una tensión: las apuestas online pueden quedar incluidas en el universo cotidiano del celular, los videojuegos y el entretenimiento, y adquirir visibilidad institucional recién cuando aparecen conflictos, angustia o consecuencias educativas y económicas. El análisis no busca diagnosticar a quienes apuestan ni generalizar los resultados, sino abrir preguntas sobre reconocimiento temprano, malestar y responsabilidad en las prácticas de cuidado.

Cuando el entretenimiento no alcanza para nombrar la apuesta

Las apuestas online se presentan en una zona de cruce entre entretenimiento, competencia deportiva, dispositivos digitales y circulación de dinero. Se puede apostar desde un teléfono de uso cotidiano, seguir un resultado en tiempo real y hacerlo en entornos que conviven con juegos, redes y contenidos audiovisuales. Esa proximidad no vuelve equivalentes a estas prácticas: en las apuestas se arriesga dinero bajo la expectativa de una ganancia, una dimensión que puede quedar diluida cuando la actividad se nombra solamente como "juego" o como otra forma de usar el celular (Dirección General de Cultura y Educación [DGCyE], 2024; Pedrouzo et al., 2025).

La convocatoria a pensar el malestar en la cultura del entretenimiento invita a detenerse en esa ambivalencia. El entretenimiento puede ser una experiencia de disfrute, encuentro y distensión; no constituye, por sí mismo, un problema. La pregunta aparece cuando la forma de nombrar una práctica dificulta advertir sus riesgos, sus costos o el padecimiento que puede acompañarla. En el caso de las apuestas, la promesa de ganancia, la publicidad, las referencias deportivas y la inmediatez digital participan de un entorno que merece ser interrogado, sin suponer que todas las personas que apuestan viven la experiencia del mismo modo.

En una investigación que llevamos adelante, esta cuestión apareció al escuchar a integrantes de Equipos de Orientación Escolar (EOE) de escuelas secundarias del Partido de General Pueyrredon. Una frase de un/a Orientador/a Educacional condensó parte del problema: la apuesta "aparece como un juego más dentro del celular". En el mismo relato se advertía que "hay una falta de conciencia del gasto porque el dinero es virtual, no lo ven físicamente". La frase no describe directamente la voz de los adolescentes —que no fueron entrevistados en este estudio—, sino una lectura profesional acerca de cómo la práctica puede hacerse visible o pasar inadvertida en la vida escolar.

Qué escuchamos en las escuelas

El estudio tuvo un diseño cualitativo, exploratorio e interpretativo. Se realizaron entrevistas semiestructuradas, virtuales y sincrónicas, entre febrero y marzo de 2026, a ocho integrantes de EOE de ocho escuelas secundarias diferentes de Mar del Plata: cinco Orientadores/as Educacionales y tres Orientadores/as Sociales. Las entrevistas se registraron con consentimiento, se transcribieron y analizaron mediante lectura del corpus, identificación de recurrencias y tensiones, codificación abierta y construcción de categorías interpretativas. Se resguardó la identidad de las personas y de las instituciones. Como toda investigación de estas características, el trabajo no busca representatividad estadística, sino comprender sentidos y tensiones situados (Denzin & Lincoln, 1994; Vasilachis, 2006).

En los relatos, las apuestas online no siempre aparecen al comienzo como una problemática específica. Pueden quedar subsumidas en referencias generales al uso intensivo del celular, los videojuegos o las tecnologías digitales. La cuestión adquiere más nitidez cuando surgen consecuencias que interrumpen la cotidianeidad: pedidos o pérdidas de dinero, conflictos entre pares, dificultades para sostener la participación o el aprendizaje, problemas de asistencia, alteraciones del sueño o angustia. En varios de los casos relatados, la institución parece reconocer con más claridad la práctica a partir de sus efectos que como una situación sobre la cual sostener una prevención específica.

Esta recurrencia no permite afirmar que todos los equipos desconozcan el fenómeno ni que las escuelas no realicen acciones preventivas. Señala algo más acotado: en el material analizado, la especificidad de las apuestas puede quedar desplazada por categorías más conocidas y amplias. “Uso de pantallas” ofrece una descripción general, pero no alcanza necesariamente para preguntar por el dinero involucrado, la expectativa de ganancia, la publicidad, los medios de pago o la relación entre la apuesta y los vínculos entre pares.

Del reconocimiento del problema a la intervención

En la práctica narrada por los/as profesionales, la respuesta incluye escucha, orientación, convocatoria a las familias, seguimiento y articulación con otros actores. Una demanda de formación lo expresó con claridad: un/a Orientador/a Social solicitó “más herramientas concretas pensadas para abordar este tema en la escuela”. La demanda no necesariamente remite a crear un protocolo desde cero; también puede señalar la necesidad de volver utilizables los materiales existentes, discutir criterios compartidos y disponer de espacios institucionales para pensar qué hacer ante situaciones que no se presentan siempre de la misma manera.

El EOE suele ocupar un lugar central en la detección y el acompañamiento, pero esa centralidad convive con una sobrecarga de demandas. Los equipos atienden conflictos

vinculares, situaciones familiares, dificultades educativas y otras formas de padecimiento con tiempos y recursos limitados. Además, las apuestas suelen ocurrir fuera de la escuela, desde dispositivos personales y plataformas sobre las cuales la institución no tiene control directo. El alcance de la intervención escolar, entonces, es real pero parcial: escuchar, orientar y articular no equivale a controlar el entorno digital ni los medios de pago.

Malestar, vínculos y vida cotidiana

El malestar subjetivo y vincular no siempre aparece como primera asociación cuando se habla de apuestas. En los relatos, la preocupación puede organizarse inicialmente alrededor del celular, del rendimiento escolar o del dinero. En situaciones concretas aparecen, sin embargo, angustia, temor a la reacción familiar, conflictos económicos y dificultades para participar o aprender. La intervención puede comenzar cuando estas señales se vuelven suficientemente visibles como para convocar a la escuela.

Es importante sostener dos cautelas. La primera es no esperar a que haya consecuencias graves para habilitar conversaciones y estrategias de cuidado. La segunda es no transformar toda participación en apuestas en un diagnóstico clínico. El material analizado muestra efectos posibles y preocupaciones profesionales, pero no demuestra que tales consecuencias aparezcan en todos los casos ni que sean exclusivas de las apuestas. Del mismo modo, una referencia al uso digital nocturno o al sueño insuficiente no puede atribuirse automáticamente a una práctica de apuestas si el relato no establece esa relación.

El problema excede la conducta individual de un/a adolescente. Los/as entrevistados/as manifestaron inquietudes acerca del acceso de menores, los controles de edad, las publicidades, las figuras deportivas y las diferencias entre plataformas habilitadas y no habilitadas. No surgió una comprensión homogénea de todos los aspectos regulatorios. Estas cuestiones involucran a las plataformas, los medios de pago, las familias, las políticas públicas y las instituciones educativas. El abordaje escolar puede aportar reflexión sobre dinero, riesgo, publicidad y cuidado, pero no reemplaza las responsabilidades de otros actores ni puede reducirse a sancionar el uso del teléfono.

¿Qué puede hacer una institución cuando todavía no hay una urgencia?

Pensar las apuestas como entretenimiento digital puede demorar su reconocimiento hasta que aparecen consecuencias. En estos relatos, la intervención ante casos está más definida que la prevención específica, sin que ello implique ausencia de prevención. Nombrar la especificidad es un primer paso, pero no basta. Una conversación institucional que se limite a advertir o prohibir corre el riesgo de cerrar la posibilidad de escucha. En cambio, abrir preguntas sobre cómo se llega a una plataforma, qué promete una publicidad, qué significa apostar dinero que no se ve físicamente, qué lugar ocupa la práctica entre pares y qué

preocupaciones despierta puede permitir una aproximación menos estigmatizante. Los materiales de orientación y prevención proponen habilitar conversaciones y acompañamientos antes de que las consecuencias se agraven (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] y Ministerio de Capital Humano de la República Argentina, 2025); los relatos de los EOE ayudan a ubicar algunos obstáculos institucionales para sostener esa anticipación.

La corresponsabilidad es central. La prevención no debería quedar concentrada en el EOE ni limitarse a la iniciativa aislada de un/a profesional. Puede requerir acuerdos entre conducción, docentes, preceptores, orientación, familias y redes externas; formación situada; criterios de consulta y seguimiento; y espacios donde los adolescentes puedan hablar sin temer que la única respuesta posible sea una sanción. Esto supone reconocer tanto la función de cuidado de la escuela como sus límites concretos (Pavlovsky, 2024; UNICEF y Ministerio de Capital Humano de la República Argentina, 2025).

Desde esta perspectiva, el entretenimiento no es el problema en sí mismo. Lo relevante es interrogar las condiciones en las que determinadas prácticas se vuelven cotidianas, se presentan como triviales o quedan asociadas a promesas de ganancia, mientras su dimensión económica y sus posibles efectos permanecen en segundo plano. Para la escuela, el desafío es abrir un espacio de palabra antes de que el malestar sea la única señal disponible. Para la investigación, queda pendiente incorporar la voz de los propios adolescentes y explorar cómo significan las apuestas, el entretenimiento, el dinero y los vínculos entre pares.

Alcances y preguntas abiertas

El análisis de ocho entrevistas permitió reconocer cinco dimensiones vinculadas: el reconocimiento inicialmente difuso de las apuestas; su visibilidad ante consecuencias; la tensión entre falta percibida de herramientas y marcos orientativos existentes; la centralidad y sobrecarga de los EOE; y las preocupaciones por el acceso de menores, la regulación y los impactos subjetivos, vinculares y educativos. Por el tipo de diseño y la composición de la muestra, estas dimensiones describen los sentidos producidos por un grupo acotado de profesionales y no pueden generalizarse a todos los establecimientos ni sustituir la perspectiva de estudiantes y familias.

La pregunta entonces es cómo reconocer la especificidad de las apuestas sin patologizar a quienes participan. En el cruce entre entretenimiento, vida digital y malestar, la escuela puede hacer visible lo que suele pasar inadvertido si cuenta con condiciones para escuchar, construir criterios compartidos y distribuir la responsabilidad del cuidado.

Referencias bibliográficas

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (1994). Manual de investigación cualitativa. Sage Publications, Inc.

Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires. (2023). Actualización de la guía de orientación para la intervención en situaciones conflictivas y de vulneración de derechos en el escenario escolar. Gobierno de la Provincia de Buenos Aires. https://abc.gob.ar/secretarias/sites/default/files/2023-06/Gu%C3%ADa%20de%20Orientaci%C3%B3n%20Intervenci%C3%B3n%20en%20situaciones%20conflictivas%20y%20vulneraci%C3%B3n%20de%20derechos.pdf

Dirección General de Cultura y Educación. (2024). Comunicación N.º 5. Saberes que cuidan: Notas sobre consumos problemáticos y apuestas online. Subsecretaría de Educación, Gobierno de la Provincia de Buenos Aires.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y Ministerio de Capital Humano de la República Argentina. (2025). Zoom a las apuestas online. Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia. https://www.unicef.org/argentina/informes/guia-apuestas-online

Pavlovsky, F. (2024). Apuestas online. La tormenta perfecta: Crianza digital y adicciones emergentes. Implicancias clínicas y lineamientos prácticos. Noveduc.

Pedrouzo, S. B., Krynski, L. y Melamud, A. (2025). Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. *Archivos Argentinos de Pediatría*, *123*(2), e202410459. https://doi.org/10.5546/aap.2024-10459

Vasilachis, I. (2006). La investigación cualitativa. En I. Vasilachis (Ed.), Estrategias de investigación cualitativa (Vol. 1, pp. 23-60). Gedisa.