

# Hacia un estado del arte sobre las relaciones entre adolescentes y juegos y apuestas en línea en Argentina

*Building a Theoretical Framework on Adolescents' Relationship with Online  
Gaming and Gambling in Argentina*

*Construindo um Quadro Teórico sobre a Relação dos Adolescentes com Jogos  
Online e Apostas na Argentina*

**María Sol Couto<sup>1</sup>**

**María Paula Vega<sup>2</sup>**

**Leandro Javier Simón<sup>3</sup>**

**María Fernanda Rosales<sup>4</sup>**

**Paula Andrea Frarfaglia<sup>5</sup>**

---

<sup>1</sup> [msolcouth@gmail.com](mailto:msolcouth@gmail.com) Universidad Champagnat., Argentina <https://orcid.org/0000-0002-3657-7739>

<sup>2</sup> [mpvega@ufasta.edu.ar](mailto:mpvega@ufasta.edu.ar) Universidad Fraternidad de Agrupaciones Santo Tomás de Aquino, Argentina. <https://orcid.org/0009-0007-3666-1555>

<sup>3</sup> [simonleonardo@uch.edu.ar](mailto:simonleonardo@uch.edu.ar) Universidad Champagnat, Argentina. <https://orcid.org/0009-0006-3725-9317>

<sup>4</sup> [mariafernadarosales@uch.edu.ar](mailto:mariafernadarosales@uch.edu.ar) Universidad Champagnat., Argentina <https://orcid.org/0009-0000-0147-0563>

<sup>5</sup> [paulafarfaglia.psicologa@gmail.com](mailto:paulafarfaglia.psicologa@gmail.com) Universidad Fraternidad de Agrupaciones Santo Tomás de Aquino.

## Resumen

Este trabajo aborda la creciente problemática de las apuestas en línea y tiene como objetivo reconstruir un estado del arte sobre este fenómeno en Argentina. Para ello, se realiza un análisis multicausal que integra diversas perspectivas, incluyendo antecedentes de los últimos cinco años, características de las plataformas y su impacto, aspectos socioafectivos (importancia del juego para el desarrollo), consideraciones tecnológicas (características y difusión de plataformas) y un acercamiento desde la perspectiva legal (normativas vigentes, vacíos y desafíos regulatorios). El artículo examina el contexto sociotécnico y explica cómo facilitan el acceso a apuestas en línea y juegos online la monetización y el acceso a través de dispositivos móviles. Se diferencia entre plataformas reguladas y no reguladas, señalando los vacíos normativos en Argentina y los riesgos asociados a la adicción al juego, o ludopatía, haciendo hincapié en la vulnerabilidad de los adolescentes y la influencia del entorno social en este comportamiento.

**Palabras clave:** cultura digital, apuestas en línea, juegos en línea, adolescentes, educación

## Abstract

This paper addresses the growing concern over online gambling and aims to reconstruct a state-of-the-art review of this phenomenon in Argentina. To that end, it presents a multi-causal analysis that integrates various perspectives, including information gathered during the past five years, different aspects of the socio-technical context (characteristics of the platforms and their impact), socio-affective aspects (relevance of gaming in adolescent development), technological considerations (features and marketing of platforms), and an approach from the legal perspective (current regulations, gaps, and regulatory challenges). The article explores the socio-technical context and explains how monetization and access through mobile phones facilitate entry into online gaming and gambling. The difference between regulated and non-regulated platforms is clearly defined while pointing out the regulatory gaps in Argentina and the risks associated with gambling addiction or ludopathy, emphasizing specifically the vulnerability of adolescents and the influence of the social environment on this behavior.

**Keywords:** digital culture, online gambling, online gaming, young people, education

### **Resumo**

Este trabalho aborda o problema crescente das apostas online e visa reconstruir um panorama atualizado desse fenômeno na Argentina. Para tanto, realiza-se uma análise multicausal que integra diversas perspectivas, incluindo informações contextuais dos últimos cinco anos, características das plataformas e seu impacto, aspectos socioafetivos (a importância do jogo para o desenvolvimento), considerações tecnológicas (características e difusão das plataformas) e uma abordagem sob a perspectiva jurídica (regulamentação atual, lacunas e desafios regulamentares). O artigo examina o contexto sociotécnico e explica como a monetização e o acesso via dispositivos móveis facilitam a entrada em jogos e apostas online. Distingue entre plataformas regulamentadas e não regulamentadas, salientando as lacunas normativas na Argentina e os riscos associados ao vício em jogos de azar, enfatizando especificamente a vulnerabilidade dos adolescentes e a influência do ambiente social nesse comportamento.

**Palavras-chaves:** cultura digital, apostas on-line, jogos eletrônicos, adolescentes, educação

### **Introducción**

Desde fines de 2023 la problemática de las apuestas en línea ha tomado mayor relevancia en la discusión pública y, especialmente, en el debate pedagógico. El presente trabajo, producido en el marco del proyecto de investigación en proceso "Desarrollo de estrategias de abordaje pedagógico sobre los juegos y las apuestas en línea desde una perspectiva del bienestar digital integral", busca reconstruir un estado del arte sobre los juegos y las apuestas en línea en Argentina. El propósito final del proyecto es elaborar materiales de abordaje pedagógico para instituciones educativas de nivel secundario de las zonas geográficas en donde se desempeña el equipo de investigación (Mendoza y Gran Buenos Aires). Para este fin, se desarrollará un trabajo de campo que incluye estrategias de recolección de información cualitativa y cuantitativa cuyo punto de partida es la presente sistematización.

Nos proponemos comprender el fenómeno de los juegos y las apuestas en línea desde una perspectiva multicausal, que muestre la presencia de una red compleja de actores, instituciones y empresas. Esta aproximación considera desde la significación social del juego hasta la naturalización del espacio digital como territorio de múltiples interacciones de la vida cotidiana; el diseño de las plataformas orientadas a captar y sostener la atención de las y los usuarios y la regulación que resulta aún fragmentaria dado que el ámbito digital presenta límites territoriales y normativos aún difusos.

Por consiguiente, el presente estudio parte de un análisis multicausal que integra diversas dimensiones, a saber: (a) antecedentes empíricos (investigaciones estadísticas sobre acceso y uso de plataformas de apuestas en línea por adolescentes de los últimos cinco años), (b) aspectos de la cultura digital - entendidos como características del contexto socio técnico y del diseño de las plataformas y su impacto en las configuraciones sociales— ; (c) elementos tecnológicos, referidos a la sistematización de plataformas de juegos y apuestas en línea desde sus características técnicas y formas de divulgación entre las y los jóvenes; (d) aspectos socioafectivos, en particular, la importancia del juego para niñas, niños y adolescentes; y (e) un acercamiento desde una perspectiva legal (normativas vigentes sobre el acceso de menores a plataformas de apuestas en línea, vacíos normativos y desafíos en la regulación).

El abordaje multicausal del objeto de estudio representa una vacancia en el ámbito local por lo que su reconstrucción deriva de un trabajo artesanal del equipo de investigación. Los estudios disponibles se concentran en diagnósticos descriptivos sobre prevalencia, perfiles etarios y modalidades de acceso, sin una articulación multicausal que integre dimensiones sociotécnicas, socioafectivas, tecnológicas, legales para el trabajo en instituciones educativas tal como se pretende en nuestra línea de

investigación. (CONICET, 2024; UNLP, 2024). La mayoría de las investigaciones se citan en este trabajo - hemos optado por tomar aquellas más representativas o de mayor circulación en el territorio en el que se desarrolla la investigación- ofrecen un valioso panorama empírico con un enfoque predominantemente diagnóstico o descriptivo. En particular, se advierte una ausencia de estudios longitudinales y de diseño mixto que permitan evaluar trayectorias de consumo, patrones de retención o escalamiento hacia el juego problemático en adolescentes (Pedrouzo, 2025). Del mismo modo, los análisis sobre el diseño algorítmico y persuasivo de las plataformas son escasos, pese a que el componente tecnológico constituye un vector fundamental para comprender la captación de la atención juvenil (CONICET, 2024; UNLP, 2024).

Desde la perspectiva normativa, al momento de escribir este artículo, no se hallaron estudios académicos que evalúen de manera sistemática la eficacia de las medidas preventivas, las campañas educativas o las políticas de verificación de edad implementadas en distintos territorios.

Por todo lo antedicho, esperamos que este documento pueda contribuir a un análisis que capture la complejidad multidimensional del fenómeno y que ofrezca insumos que nos permitan ampliar la investigación en siguientes instancias al tiempo que pueda aportar al diseño de políticas públicas, intervenciones educativas y futuras investigaciones.

## **Antecedentes**

En los últimos años, las apuestas en línea han emergido como una problemática social de creciente visibilidad en Argentina, especialmente entre las y los adolescentes. A pesar de la falta de estadísticas oficiales sistematizadas, diversas encuestas realizadas por organismos internacionales, universidades, consultoras y organizaciones sociales ofrecen datos preocupantes sobre el alcance, las motivaciones y las consecuencias

de esta práctica. Por ello, para construir los antecedentes de nuestra investigación hemos consultado siete investigaciones desarrolladas entre 2023 y 2025 por Ibope (2023), Unicef (2024), Argentina Opina, (2024) Ministerio de Salud de la Provincia de Buenos Aires (2024), Raverta (2024) y UNCuyo (2025). Se analizarán seis dimensiones vinculadas al fenómeno de las apuestas en línea: el nivel de conocimiento y acceso, el reconocimiento de los riesgos asociados, la frecuencia de participación, las plataformas más utilizadas, las motivaciones subyacentes a la práctica y los efectos emocionales.

En cuanto al nivel de conocimiento y acceso a las apuestas, una de las principales preocupaciones que atraviesan todos los relevamientos es el alto nivel de conocimiento y exposición de las y los jóvenes a las apuestas en línea. Según Unicef Argentina (2024), 8 de cada 10 adolescentes y jóvenes accedieron o conocen a alguien que haya apostado en línea en el último año. Este dato coincide con el informe “Apostar no es un juego” (Romeo, Cabani & Alonso, 2024), que muestra que el 94,9% de los encuestados —jóvenes de entre 15 y 29 años— ha oído hablar de esta práctica. Un relevamiento realizado por la Universidad Nacional de Cuyo (UNCuyo, 2025) indica que, aunque el 90% de las y los estudiantes de entre 13 y 18 años reconoce que las apuestas online representan un riesgo, solo el 21,5% afirma tener un conocimiento profundo del tema. Este contraste entre el reconocimiento del fenómeno y el desconocimiento de su funcionamiento evidencia una brecha informativa que podría favorecer conductas impulsivas y sin plena conciencia de las consecuencias.

La frecuencia de participación también es un factor relevante. En el estudio de Unicef (2024), el 37% de los adolescentes accede muy seguido o todos los días a plataformas de apuestas. El informe “Apostar no es un juego” (Romeo, Cabani & Alonso, 2024) destaca que el 16% de los encuestados actualmente apuesta, y otro 22% lo hizo en el pasado. A su vez, 13% de quienes apuestan

lo hacen más de 4 horas por día, mientras que la mayoría dedica menos de una hora.

Según el informe de Fernanda Raverta (2024), realizado en la Provincia de Buenos Aires, 1 de cada 4 adolescentes ha participado de apuestas en línea alguna vez, ya sea en el pasado (20%) o de manera activa (5%). Se detecta una progresión sostenida en la adolescencia, y el fenómeno es especialmente frecuente entre varones, quienes apuestan más del doble que las mujeres.

Las plataformas más utilizadas son mencionadas principalmente en el informe de Unicef (2024), destacándose Casino, Betsson, Bet365, BPlay y Betano. Estas plataformas están fuertemente presentes en el universo digital de las y los jóvenes, en parte gracias a la publicidad online (35%), influencers de redes sociales (27%) y eventos deportivos (14%).

Entre las principales motivaciones para apostar, Unicef (2024) señala que el 50% lo hace con la intención de ganar dinero y un 30% por diversión o entretenimiento. El informe de Raverta (2024) complementa esta información, mostrando que el 33% de las y los jóvenes apuesta para ganar dinero para sí mismo y que la mayoría lo hace en momentos de soledad, especialmente durante la noche (68,7%).

Entre los encuestados, se observa una racionalidad diferente sobre los resultados de las apuestas. Aunque el 60% reconocen que se trata de un juego de azar, (Apostar no es un juego, 2024), 1 de cada 5 cree que sus conocimientos deportivos les otorgan ventaja. Retomando los datos del informe de Raverta (2024) reflejan que el 73% de las y los adolescentes afirma haber ganado “mucho” o “bastante” dinero, pero el 40% también reconoce haber perdido en la misma proporción. Algunos (107 adolescentes) incluso admiten haberse endeudado para seguir apostando. Esta disociación entre ganancia y pérdida se ve facilitada por la modalidad virtual, que

disminuye la percepción del gasto económico. Otro eje transversal a los estudios es la influencia del entorno. “Apostar no es un juego” (2024) revela que 3 de cada 4 jóvenes que apuestan conocen a amigos o allegados que también lo hacen. En muchos casos, quienes no participan de la práctica manifiestan sentirse “fuera del grupo”. Este condicionamiento social también se observa en la encuesta de Raverta (2024), donde el 70% de los encuestados tiene amigos que apuestan, y el 53% considera que la situación es “muy grave”.

En términos regionales, el estudio de UNCuyo (2025) advierte que, aunque solo el 14,6% de los estudiantes ha apostado, un 80% reconoce necesitar ayuda para salir de la situación. Esto pone en evidencia la relación entre la práctica de apostar y la percepción de pérdida de control o inicio de una adicción.

En cuanto a los efectos emocionales vinculados a las apuestas en línea aparecen de forma reiterada en los estudios. Según “Apostar no es un juego” (2024), el 28% de quienes apuestan ha experimentado ansiedad o estrés por no poder hacerlo. Esta sensación de necesidad compulsiva y pérdida de control es uno de los principales indicios de adicción. También es llamativo que muchos jóvenes apuestan utilizando el dinero destinado a otros gastos. En promedio, según ese mismo informe, los adolescentes usan dos de cada tres pesos que reciben de sus padres para apostar. Esta conducta tiene consecuencias económicas y familiares, además de contribuir a conflictos sociales y académicos.

Pese a todo, la conciencia del problema está presente en los discursos. El 70% de los encuestados en “Apostar no es un juego” (2024) considera que las apuestas tienen efectos negativos. Según el estudio de Raverta (2024), el 53% de las y los adolescentes considera que se trata de un problema “muy grave” y un 28% cree que “es algo que está empezando”.

Un dato que se destaca por su gravedad es que el 80% de las apuestas se realizan en plataformas ilegales (Apostar no es un juego, 2024). Esto indica la facilidad con la que las y los jóvenes acceden a sitios no regulados, que escapan a cualquier tipo de control estatal o resguardo legal. Los estudios consultados coinciden en la expansión del fenómeno y en la falta de estrategias educativas y regulatorias suficientemente efectivas.

### **La importancia del juego para el desarrollo social y emocional**

Durante la infancia temprana, y a través de los procesos de socialización mediados principalmente por la familia, la escuela y los entornos sociodigitales, los niños y niñas aprenden las primeras formas de vincularse con su entorno. Este aprendizaje involucra tanto los lazos afectivos más próximos como, progresivamente, las relaciones con la cultura y las normas sociales circundantes. En este proceso, el juego ocupa un lugar preponderante, ya que constituye un medio privilegiado para la expresión simbólica de una amplia gama de emociones —como la frustración, la rabia, el miedo o los celos— y para la elaboración de experiencias significativas.

Según Klein (1955), a través del juego las y los niños no solo reproducen experiencias reales o aspectos de su vida cotidiana, sino que los entrelazan con sus fantasías y conflictos internos. Mediante el simbolismo lúdico, proyectan intereses, ansiedades y sentimientos de culpa sobre objetos que representan a las personas significativas de su entorno. Esta capacidad de transferencia, como señala la autora, les proporciona un profundo alivio emocional, convirtiendo al juego en una actividad esencial para el desarrollo psíquico y social.

El juego, por tanto, es un medio fundamental mediante el cual el niño interactúa con su entorno, se adapta a él y aprende sobre la realidad que lo rodea. A través de la exploración y la experimentación, favorece no solo el conocimiento del propio cuerpo y el desarrollo de habilidades motoras, sino

también la adquisición de conductas, la resolución de problemas, la socialización y el desarrollo del lenguaje. En este sentido, el juego constituye un espacio privilegiado para el aprendizaje integral y significativo.

Asimismo, el juego desempeña una función instituyente en la construcción de la subjetividad infantil, ya que actúa como un principio organizador de las experiencias y representaciones del mundo. Como afirma Rico (2008), el juego contribuye a la representación objetiva de la realidad y fomenta el desarrollo social, cognitivo y moral. Su importancia se extiende a todas las áreas del desarrollo —cognitivas, afectivas y sociales—, permitiendo el despliegue armónico de las capacidades en cada una de ellas.

Al llegar a la adolescencia, los procesos de socialización se complejizan y diversifican, incorporando con mayor fuerza la influencia del grupo de pares, los espacios educativos, los medios sociodigitales y los consumos culturales. Aunque el juego se transforma y pierde parte del simbolismo característico de la infancia, persiste bajo nuevas formas de exploración identitaria y vincular, como los juegos en línea, las competencias digitales o las dinámicas colaborativas en redes sociales. En esta etapa, el juego deja de ser únicamente un medio de expresión emocional para convertirse también en un espacio de experimentación del yo en relación con los otros, donde se ensayan roles, se negocian normas y se afrontan desafíos.

Erikson (1968) destaca que uno de los principales desafíos de la adolescencia es la consolidación de la identidad, y en este sentido, las actividades lúdicas, aunque modificadas, siguen ofreciendo un marco simbólico privilegiado para la integración de experiencias internas y externas. Al igual que en la infancia, estas formas de juego o simulacro permiten procesar emociones complejas, explorar límites y reafirmar pertenencias, pero lo hacen en un contexto social más amplio y con un lenguaje simbólico que incorpora elementos culturales contemporáneos.

## **De los videojuegos a juegos en línea y apuestas en línea: posibles relaciones**

La definición de videojuego constituye un concepto complejo, análogo a la propia definición de juego; según Calvo Ferrer (2018), los videojuegos pueden definirse a partir de una serie de características distintivas: su dependencia tecnológica, la necesidad de un medio o soporte electrónico, y el uso de un hardware específico basado en tecnología informática. A su vez, al igual que los juegos tradicionales, los videojuegos se estructuran como sistemas formales regidos por normas. En este sentido, Levis (2005) los concibe como un entorno informático que reproduce en una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas.

El juego tiene, en general, un objetivo lúdico; sin embargo, existen también los juegos serios (Lion y Perossi, 2019) cuyo principal propósito no es la diversión pura, sino fines como la educación o la formación. En última instancia, tanto el juego como los videojuegos se conciben tradicionalmente como prácticas voluntarias, caracterizadas por la libre participación del jugador dentro de un conjunto de normas definidas. De acuerdo con Calvo Ferrer (2018), se trata de ejercicios lúdicos delimitados por un conjunto de normas, llevados a cabo de forma voluntaria a través de un dispositivo específico.

Desde una perspectiva cultural, los videojuegos pueden entenderse como puentes hacia la cultura digital, ya que establecen relaciones simbólicas y sociales entre jugadores y las comunidades a las que pertenecen. Son, por otra parte, productos audiovisuales que, cuando se utilizan de manera adecuada, pueden contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, motivacionales y psicomotrices en todas las etapas de la vida. No obstante, al igual que otras tecnologías no son neutrales, transmiten valores que se ponen de manifiesto en las narrativas, que influyen en los jugadores según su edad, género, características personales y contexto social (Tong, 2008).

Los juegos en línea constituyen una categoría de videojuegos que requieren una conexión a la red (Internet o LAN) para su ejecución. Pueden jugarse de manera individual o en conjunto (múltiples jugadores) interactuando a través de la red (Carrillo Vera, 2015). Es decir, todos los juegos en línea son videojuegos, pero no todos los videojuegos son juegos en línea (por ejemplo, un juego de consola o PC que solo se puede jugar en modo para un jugador sin conexión a internet sigue siendo un videojuego).

Una modalidad particular dentro de los videojuegos en línea son los e-sports, o deportes electrónicos, que se organizan en torno a competiciones multijugador en línea. En estos entornos, las interacciones con otros jugadores son centrales y se complementan con la producción de contenidos derivados —videos, foros, wikis o transmisiones en vivo— que refuerzan su carácter de fenómeno cultural y social.

Por otra parte, los juegos en línea con apuestas de dinero —como casinos virtuales, apuestas deportivas o loterías digitales— presentan una dinámica específica: en ellos, la habilidad del jugador resulta secundaria frente al predominio del azar. Según el portal oficial Argentina.gob.ar (2025), las probabilidades de éxito en estos entornos son mínimas y dependen casi exclusivamente de la suerte del participante.

Es importante señalar, sin embargo, que no todos los juegos en línea implican transacciones económicas ni constituyen apuestas. El concepto de apuestas en línea se asocia particularmente con los juegos de azar, tanto en plataformas reguladas como no reguladas, incluyendo casinos, loterías y apuestas deportivas —ya sean de deportes tradicionales o e-sports. La expansión de estos formatos se ha visto favorecida por la accesibilidad a medios de pago digitales, como billeteras virtuales y criptomonedas, que facilitan la participación de usuarios y amplían el alcance de estas prácticas.

## **La Cultura Digital: Las plataformas digitales como territorio**

Lo que llamamos Cultura Digital es el entramado de relaciones que se establecen entre la sociedad (la cultura, la educación, la economía, las relaciones sociales) y las tecnologías. Desde esta perspectiva, nos proponemos analizar el fenómeno desde un enfoque sociotécnico, que nos permita pensar a las tecnologías como artefactos: desarmarlos para observar cómo funcionan y problematizar sus posibles efectos, pero también comprenderlas como un ambiente, un territorio de interacción que construye una subjetividad epocal.

En la actualidad, las plataformas se configuran como el territorio central de socialización, intercambio económico, desarrollo formativo, producción de entretenimiento, entre otras. La industria de los videojuegos es un ámbito clave para analizar los efectos de las plataformas y la plataformaización en la producción cultural (Chia, et. al 2020).

Ahora bien ¿Qué son las plataformas? Srnicek (2016) explica que las plataformas “son infraestructuras digitales que permiten que dos o más grupos interactúen” (p.45). En primer lugar, estas plataformas actúan como intermediarios conectando a usuarios. Sin embargo, también constituyen un nuevo tipo de empresa con características distintivas. Su particularidad radica en que proporcionan la infraestructura digital esencial para facilitar la interacción entre diversos grupos de personas. La clave de su éxito frente a otros modelos de negocio reside en su capacidad para posicionarse centralmente entre los usuarios, erigiéndose como el espacio digital donde todas las actividades tienen lugar (Srnicek, 2016).

Entre los procesos que caracterizan y explican el funcionamiento de las plataformas podemos destacar, la datificación (extracción de datos), la mercantilización (venta de los datos) y la perfilización (creación de perfiles de usuarios en función de sus características). Los datos, principal materia

prima de esta nueva forma de empresa, se obtienen a partir del tiempo que los usuarios pasan en ellas. Cada interacción, cada clic aporta al proceso de datificación. En este sentido, el tiempo y la atención que se le ofrece a las plataformas funcionan como el combustible que las dinamizan: su valor aumenta a mayor tiempo y mayor atención de las y los usuarios. Estos procesos son especialmente importantes dado que son los que, entre otras funciones, permiten personalizar la experiencia generando cierta dependencia.

Van Dijck, el al. (2018) avanza hacia el concepto de sociedad de plataformas para explicar cómo la vida social y las interacciones económicas están mediadas (y dependen cada vez más) de plataformas online y funcionan a través de algoritmos alimentados por datos. Avanzando un poco más, la definición de plataforma propuesta por Poell *et al.* (2022) describe la profunda

penetración de las infraestructuras, los procesos económicos y los marcos gubernamentales de las plataformas digitales en los diversos sectores y ámbitos de la vida, así como la reorganización de las prácticas y los imaginarios culturales que existen en torno a estas plataformas. (p. 5)

A partir de esta definición, podemos comprender cómo las plataformas en general, y las de juegos y apuestas en línea en particular, no son entidades aisladas. Su integración en un complejo entramado está generando impactos tangibles en diversos ámbitos como la salud, la educación, la cultura y, con especial énfasis en la problemática que nos ocupa, la gestión del tiempo libre; a la vez que modela nuestras maneras de percibir, comprender e interactuar con la realidad. En consecuencia, la plataforma implica una creciente dependencia de estas plataformas, al punto de haberlas incorporado de forma natural a nuestra existencia.

Las plataformas de juego no solo se tratan de jugar; en algunos formatos se hace necesario comprar "gadgets" (vidas, indumentaria, poderes, etc.) para

pasar de nivel, en los juegos de apuestas en línea (bet o casinos) se requiere el ingreso de dinero. En esta lógica mediada por el mercado, la monetización se destaca como otro fenómeno que nos interesa incorporar. Inicialmente, este término se aplicó en el entorno digital para describir las ganancias que los creadores de contenido podían obtener mediante la reproducción de su obra o la publicidad vinculada a su popularidad, hoy con la penetración de las plataformas en diversos contextos de la vida cotidiana, su significado se ha expandido. Por tanto, "monetización" abarca cualquier actividad que genere un rédito económico en plataformas virtuales, visualizaciones de contenido, transacciones a través de billeteras virtuales, compraventa de criptomonedas y negocios digitales en general. La monetización también se ha convertido en un objetivo central para los medios sociodigitales, quienes ofrecen diversas herramientas para que sus usuarios y comunidades la alcancen. En este contexto, la atención resulta la materia prima de la monetización. Resulta pertinente analizar cómo la proliferación de plataformas abre oportunidades para obtener ingresos de forma ocasional o más continua a través de la creación, distribución y venta de contenido, o incluso mediante inversiones y apuestas (Couto, 2025).

Por último, no podemos dejar de lado que los dispositivos que posibilitan en gran medida la plataformización de la vida cotidiana y la monetización son, sin duda, los teléfonos celulares. En tiempos donde la discusión pedagógica los pone en cuestión, el teléfono celular se ha convertido en un "multidispositivo online portátil" (Haug, 2016) y la principal vía de acceso a los entornos digitales para la mayoría de los usuarios de Internet. La smartphonización (Radetich Filinich, 2022) alude a la centralidad del smartphone como dispositivo que reconfigura la vida cotidiana actuando como un vehículo fundamental para que el capital digital acceda al sujeto, extraiga sus datos y valor, y extienda su dominio a esferas cada vez más amplias de la existencia humana. La autora explica que el celular ha integrado diversas funciones y se ha consolidado como la principal puerta de acceso al

mundo digital, ejerciendo un poder "antropofágico" sobre la atención y el tiempo, concentrando las funciones de pantallas previas y permeando profundamente la cotidianidad al mediar desde la comunicación hasta el trabajo y el ocio, convirtiéndose casi en una extensión corporal.

Por tanto, las apuestas y juegos en línea no son un fenómeno aislado, sino que se posibilitan y profundizan a partir de los tres fenómenos antes expresados.

### **Aspectos tecnológicos de las plataformas de apuestas en línea**

Uno de los ejes centrales del estado del arte que aquí proponemos construir lo constituyen las plataformas de apuestas y juegos en línea. Derivado del contexto socio técnico, interesa particularmente el análisis de sus dimensiones tecnológicas: comprender las plataformas como artefactos implica «desarmarlas» metodológicamente para observar su funcionamiento y problematizar sus efectos socio-técnicos.

Para el muestreo se seleccionaron diez plataformas de juego mencionadas por usuarias y usuarios en los estudios consignados en los antecedentes. El análisis se estructuró en cinco categorías: (1) datos generales —por ejemplo, nombre del sitio, ente regulador, año de lanzamiento y formas de pago—; (2) oferta de juegos y apuestas —tipología de juegos, modalidades de apuesta y mecanismos para limitar apuestas—; (3) marketing y publicidad — canales publicitarios, estrategias de captación y materiales de formación para usuarios—; (4) control de accesibilidad y seguridad —procedimientos de verificación de identidad, requisitos de registro y políticas de protección de menores—; y (5) juego responsable —políticas de autoexclusión, límites voluntarios, recursos de ayuda y advertencias sobre ludopatía.

La información analítica se obtuvo principalmente de las páginas oficiales de las plataformas, las cuales se registraron como fuentes primarias para la

elaboración de las conclusiones. Este abordaje permite identificar características operativas y de diseño relevantes para la discusión sociotécnica, aunque reconoce sus limitaciones en ausencia de datos internos de uso.

Como conclusión preliminar, las plataformas pueden agruparse en dos categorías generales: (a) plataformas reguladas —que operan bajo marcos normativos reconocibles y mecanismos formales de control— y (b) plataformas no reguladas —que funcionan fuera de regímenes regulatorios claros o cuya supervisión resulta opaca. Esta clasificación servirá de eje para el análisis comparado subsiguiente y para la identificación de vacíos regulatorios y riesgos asociados.

#### **A) Plataformas reguladas**

En Argentina, las plataformas de apuestas deportivas y juegos de azar reguladas son las más reconocidas y populares. Su difusión se debe, en gran parte, al respaldo de clubes de fútbol (a través de patrocinios en sus camisetas), campañas publicitarias en medios de comunicación masivos y la recomendación de figuras públicas del deporte, el entretenimiento y el espectáculo.

La mayoría de estas plataformas tienen origen europeo, pero operan bajo regulaciones locales en algunos distritos del país. Ninguna de las analizadas posee habilitación para operar en todo el territorio nacional.

En los distritos donde se encuentran reguladas se tienen en cuenta aspectos como el registro de jugadores, la transparencia en los juegos, el pago de impuestos y la seguridad en las transacciones. Esas regulaciones protegen tanto a jugadores como a empresas de juegos de azar.

Todas estas plataformas utilizan el dominio. bet que es una extensión de dominio de nivel superior específicamente dirigido a la industria de las

apuestas y juegos de azar en línea. Para restringir el acceso a los jugadores dentro de las zonas permitidas, el registro, se realiza a través de la geolocalización al momento de registrarse, cuando se valida o verifica la cuenta o al ingresar el número de DNI. En algunos casos se solicita que se suba copia del DNI. No obstante, algunas personas evaden estas restricciones mediante el uso de VPNs, lo que les permite simular su ubicación en otro lugar. En cuanto a los retiros, las ganancias sólo pueden depositarse en cuentas bancarias o virtuales a nombre del titular registrado, validándose mediante la carga del CBU o CVU correspondiente.

Los medios de pagos de apuestas son los más tradicionales (tarjetas de crédito/débito, transferencias bancarias) y digitales (billeteras electrónicas). Algunas operan con criptomonedas. Para prevenir el juego compulsivo, las plataformas ofrecen herramientas de auto exclusión temporal o permanente, límite de depósitos y pérdidas, alertas de actividad y control del tiempo de juego entre otras. Además, incluyen información sobre juego responsable, autoevaluaciones y herramientas de autocontrol.

Con el objetivo de atraer y fidelizar usuarios, las plataformas utilizan estrategias de captación como bonos de bienvenida e incentivos, programas de recompensas y, como ya se mencionó anteriormente, patrocinios deportivos con equipos y figuras reconocidas, publicidad en medios digitales, redes sociales, televisión y plataformas de video.

## **B) Plataformas sin regulación**

Las plataformas deportivas y juegos de azar en línea no reguladas operan fuera del marco normativo de los distritos argentinos, lo que significa que no implementan restricciones de ubicación ni controles de edad.

El proceso de registro en estas plataformas es extremadamente simple y rápido, ya que solo requiere una dirección de correo electrónico. A diferencia

de los sitios regulados, no se solicitan datos personales como nombre, edad, ubicación o documento de identidad.

Estas plataformas ofrecen una amplia variedad de opciones de juego, incluyendo los tradicionales juegos de casino, apuestas en videojuegos y tarjetas de raspa y gana.

En cuanto a los métodos de pago, las transacciones se realizan a través de billeteras virtuales sin necesidad de asociarlas a una cuenta bancaria o identidad personal. En la mayoría de los casos, también aceptan pagos con criptomonedas, lo que permite operar de manera anónima y sin restricciones.

A diferencia de las plataformas reguladas, estos casinos no incluyen información ni herramientas relacionadas con el juego responsable. No hay referencias a prevención de la ludopatía ni advertencias sobre los riesgos asociados al juego excesivo. Su promoción se basa en campañas publicitarias en redes sociales y el respaldo de *influencers*, quienes recomiendan estas plataformas sin restricciones ni menciones a su falta de regulación. Desde un punto de vista tecnológico, estos sitios utilizan dominios .com

### **Aspectos legales: regulación de las plataformas de apuestas y juegos en línea en Argentina**

Cabe destacar que, al momento de redactar el presente artículo, en la República Argentina no se ha promulgado una normativa a nivel nacional que regule las actividades de juegos en línea y apuestas. Tampoco existe una legislación que prevea un uso responsable de tales prácticas o que busque prevenir prácticas que puedan afectar la salud de los individuos.

En 2024 se impulsó una iniciativa que obtuvo media sanción en la Cámara de Diputados (La Nación, 2024). El proyecto de ley proponía un régimen integral de regulación de la publicidad y la promoción de juegos de azar y apuestas

en línea en todo el territorio argentino, con un ámbito de aplicación muy amplio: plataformas y redes sociales; medios audiovisuales; publicidad exterior y en la vía pública; indumentaria deportiva; medios gráficos, radiales y televisivos; y cualquier otro soporte que pueda surgir en el presente o en el futuro. Entre sus medidas principales figuraban la prohibición de bonos de bienvenida, el voto a auspicios a equipos o deportistas, la restricción de difusión en eventos culturales y la extensión de la prohibición a la publicidad no tradicional (PNT).

La iniciativa también contemplaba mecanismos de control de acceso y verificación —incluida la verificación biométrica de identidad y edad a través del SID y RENAPER— así como el control de billeteras virtuales para autorizar transacciones en plataformas. Asimismo, establecía la prohibición de acceso a menores y la obligatoriedad de implementar canales de asistencia, como líneas telefónicas y portales web de ayuda.

El texto legislativo aguardaba la aprobación de la Cámara de Senadores para convertirse en ley (Proyecto de Ley que regula la publicidad dirigida al consumo de actividades y servicios a contratar en línea en sus diversas modalidades, 2024). Aunque la materialización definitiva de esta propuesta no está garantizada, la presente recopilación sintetiza sus principales disposiciones con el fin de ilustrar el alcance de la regulación propuesta y los riesgos asociados al actual vacío normativo.

A pesar de la ausencia de una ley unificada, la implementación de regulaciones provinciales en Mendoza, Buenos Aires, San Luis, Neuquén, CABA y Córdoba, entre otras, ha dado lugar a un escenario normativo heterogéneo en todo el país. En el caso de Mendoza, por ejemplo, la Ley 9.267 regula el juego en línea. En la provincia de Buenos Aires a partir del Decreto 181, promulgado en el año 2019, el Instituto Provincial de Lotería y Casinos (IPLyC), asume la responsabilidad de supervisar y emitir las licencias y garantizar el cumplimiento normativo. En el ámbito de la Ciudad Autónoma

de Buenos Aires (CABA), a partir del año 2018, se han implementado normativas que regulan los juegos en línea. Estas disposiciones son reguladas por la Lotería de la Ciudad de Buenos Aires (Lot Caba). La provincia de Córdoba hace lo propio a partir de la Ley 10793/2021 y establece como ente regulador la Lotería de Córdoba SE. Otras provincias argentinas cuentan con regulaciones sobre juegos, pero no necesariamente se incluyen actualizaciones normativas sobre juegos en línea. Estas regulaciones planteadas a modo de ejemplo, con sus diferencias y particularidades, establecen características y definiciones sobre juegos en línea, entes reguladores, destinos de las recaudaciones, prohibiciones, características de la publicidad, derechos y obligaciones de los jugadores, tipos de licencias, entre otros.

Como se ha mencionado anteriormente, en el ámbito de las apuestas en línea, se evidencia una clara distinción entre el sistema legal, que opera bajo regulaciones provinciales específicas, y el mercado ilegal, caracterizado por la falta de controles y obligaciones fiscales. En contraste, las plataformas legales se encuentran limitadas por las decisiones de cada jurisdicción, las opciones ilegales carecen de estas garantías y en general presentan controles de edad laxos o inexistentes. Este dato resulta importante, ya que según Unicef (2025), el 80% de los ingresos desde Argentina a sitios de apuestas en línea se efectúan en plataformas ilegales.

### **Posibles riesgos en torno a videojuegos y apuestas en línea y su abordaje institucional**

Como venimos expresando, el juego, como actividad social, cumple un rol en el desarrollo cognitivo humano; sin embargo, puede transformarse en una adicción. El comportamiento adictivo implica hábitos que aumentan el riesgo de sufrir dificultades personales y sociales, caracterizándose por una percepción subjetiva de pérdida de control (García Ruiz *et al*, 2016). La

Organización Mundial de la Salud (OMS) definió en la 10<sup>a</sup> Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) el juego patológico (o ludopatía) como el trastorno que consiste en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas, que dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares de este (OMS, 1992). El uso de los juegos en línea suele realizarse como una actividad recreativa por parte de las y los adolescentes. La misma se vuelve problemática (abuso) cuando se realiza de forma recurrente y progresivamente aumenta el tiempo que juega (Santoalla *et al.*, 2024). Según el mismo autor, existen indicios que sugieren la presencia de un uso inadecuado de los juegos en línea entre los adolescentes. Dichos indicios se manifiestan a través de cambios significativos en el estado de ánimo tales como ansiedad, irritabilidad, cambios de humor repentinos y/o aislamiento social. A nivel motivacional, se observa una disminución en el interés hacia actividades que antes disfrutaba, (deportes, estudios o relaciones sociales), las cuales son reemplazadas por el juego en línea, lo que indica una posible transición en los intereses y prioridades personales. En cuanto a lo social, se observan problemáticas de índole financiero-económico y un aumento del tiempo dedicado al juego, así como una preocupación constante por este (cf. Santoalla *et al.*, 2024).

Con base en lo antedicho, es necesario hablar de consumos problemáticos diferenciando el uso, el abuso y la dependencia. El consumo problemático entraría en esta última categoría. Su característica principal es la restricción de la libertad, generando diferentes tipos de malestar cuando el individuo se encuentra privado del estímulo (cf. Ministerio de Salud de la Provincia de Buenos Aires, 2023).

En este contexto, las instituciones educativas juegan un rol fundamental tanto en la detección de conductas que podrían indicar abuso como para el diseño de estrategias de abordaje integral. Durante la adolescencia, la

escuela se erige como un espacio crucial para la socialización. La significativa cantidad de tiempo que las y los jóvenes pasan en este entorno fomenta la expansión de sus vínculos sociales y un progresivo distanciamiento de la dinámica familiar. En esta etapa de alta receptividad, los adolescentes son particularmente permeables a valores, ideales y actitudes con una fuerte carga ético-social y la internalización de conceptos fundamentales para la vida en comunidad.

La creciente influencia del grupo de pares, que en ocasiones supera la de la familia, ha demostrado ser un factor determinante en diversas conductas adolescentes, incluyendo el consumo de sustancias y la participación en juegos de azar. La Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires (2024) señaló la importancia de generar espacios de reflexión sobre los consumos problemáticos en el ámbito educativo considerando tanto las condiciones sociales como las subjetivas que los moldean. Elementos como el marco regulatorio, el contexto específico en el que se desarrollan estas conductas, los riesgos inherentes y el lugar que ocupan en la vida cotidiana de los individuos son factores clave para comprender su impacto integral.

## **Conclusiones**

Las apuestas en línea representan una amenaza concreta para el bienestar de adolescentes y jóvenes en Argentina. Los datos relevados por diferentes fuentes como Ibope (2024), Unicef (2025), OpinaArgentina (2024) Ministerio de Salud de la Provincia de Buenos Aires (2024), Raverta (2024) y UNCuyo (2025), permiten dimensionar un fenómeno en crecimiento, que combina accesibilidad tecnológica, atracción por el dinero fácil, presión social y una percepción distorsionada de los riesgos y consecuencias.

A partir de este abordaje podemos reconocer que los videojuegos y las plataformas de juego en línea constituyen un fenómeno sociotécnico

complejo y que excede el mero entretenimiento. Estas prácticas, que se inscriben en la cultura digital, donde las tecnologías no son solo herramientas, sino entornos de socialización, aprendizaje y producción de sentido con lógicas mercantilizadas.

El análisis de las plataformas permite identificar dos grandes grupos, reguladas y no reguladas. En ambas se observan riesgos derivados de fuertes estrategias de marketing digital, monetización de la atención y la utilización de recursos persuasivos para la fidelización de usuarios. Estas dinámicas muestran cómo la lógica de la economía de plataformas penetra en el campo del juego, transformando las prácticas lúdicas en circuitos de producción de datos para la publicidad y el consumo.

Desde el punto de vista legal, observamos una ausencia de normativa integral orientada a proteger a menores de edad. Si bien existen normativas, las mismas están orientadas a resolver asuntos jurisdiccionales en torno a la regulación y recaudación de las ganancias provenientes de estas prácticas. Este escenario evidencia la necesidad de políticas públicas coordinadas que integren la protección de derechos y la educación digital integral.

A medida que esta práctica se normaliza, aumenta la urgencia de implementar campañas de concientización, regulaciones más estrictas y espacios de escucha y acompañamiento, tanto en el ámbito escolar como familiar y sanitario. Resulta necesario para padres de familia y educadores, comprender este fenómeno desde la complejidad que intenta presentar este artículo para diseñar estrategias efectivas que necesariamente deben articular esfuerzos y responsabilidades entre los actores del estado, los medios tradicionales y digitales, las escuelas y la familia.

Por último, este artículo constituye un punto de partida para el abordaje pedagógico e integral de los juegos y las apuestas en línea desde una perspectiva de la educación digital integral; sin embargo, resulta

fundamental profundizar en la investigación interdisciplinaria desde una comprensión amplia del fenómeno que reconozca que su análisis no debería reducirse solamente a lo tecnológico o a la mirada en torno a los consumos problemáticos. En consecuencia, el estudio de esta problemática implica miradas interdisciplinarias provenientes de diversos campos como la educación, la psicología, la comunicación y la economía digital, con el propósito de construir marcos interpretativos y normativos más amplios.

## Bibliografía

- Calvo-Ferrer, J. R. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, 9(1), 191–226.  
<https://doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.232>
- Carrillo Vera, J. A. (2015). La dimensión social de los videojuegos online: de las comunidades de jugadores a los e-sports. *index.comunicación*, 5(1), 39–51.  
<https://indexcomunicacion.es/index.php/indexcomunicacion/article/view/173>
- Celichini, D. (28 de noviembre de 2024). Ludopatía adolescente: Diputados aprobó en general el proyecto que limita la publicidad de los sitios de apuestas online. *La Nación*.  
<https://www.lanacion.com.ar/sociedad/ludopatia-adolescente-diputados-empezo-a-discutir-el-proyecto-que-limita-la-publicidad-de-los-sitios-nid27112024/>
- Chia, A., Keogh, B., Leorke, D., & Nicoll, B. (2020). Platformisation in game development. *Internet Policy Review*, 9(4). <https://doi.org/10.14763/2020.4.1515>
- CONICET. (2024, 31 de octubre). Apuestas online en la adolescencia y juventud: una mirada desde lo biológico y lo social. Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas.  
<https://www.conicet.gov.ar/apuestas-online-en-la-adolescencia-y-juventud-una-mirada-desde-lo-biologico-y-lo-social/>
- Couto, M. S. (2025). Desplazamientos y subjetivaciones en el contexto sociotécnico digital: Apuntes para trazar las coordenadas de la escuela pública como dispositivo híbrido. *Saberes Y prácticas. Revista De Filosofía Y Educación*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.48162/rev.36.137>
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. W. W. Norton & Company.
- García Ruiz P., Buil P. y Solé Moratilla M. J. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad*, 53(2), 551-575.  
[https://doi.org/10.5209/rev\\_POSO.2016.v53.n2.47921](https://doi.org/10.5209/rev_POSO.2016.v53.n2.47921)
- Gobierno de la Provincia de Buenos Aires, Dirección General de Cultura y Educación. (2024). Comunicación N° 5/24, Segunda parte del Componente III: Saberes que cuidan: notas sobre consumos problemáticos y apuestas online. Portal ABC.

<https://abc.gob.ar/secretarías/sites/default/files/2024-05/Comunicaci%C3%B3n%20N%C2%BA%205%20%282024%29%20Saberes%20que%20cuidan%20Notas%20sobre%20consumos%20problem%C3%A1ticos%20y%20apuestas%20online..pdf>

Haug, W. F. (2016). La digitalización: un cambio de época. El capitalismo de alta tecnología en el umbral de la clausura digital. *Pasajes. Revista de pensamiento contemporáneo*, 50, 22-33.

Honorable Senado de la Nación Argentina. (s/f). PROYECTO DE LEY QUE REGULA LA PUBLICIDAD DIRIGIDA AL CONSUMO DE ACTIVIDADES O SERVICIOS VIRTUALES A CONTRATAR EN LÍNEA, EN SUS DIVERSAS MODALIDADES. Gob.ar. Recuperado el 2 de mayo de 2025, de <https://www.senado.gob.ar/parlamentario/comisiones/verExp/2197.24/S/PL>

IBOPE (2024) Cambios recientes en las prácticas de riesgo adictivo: Nuevas ludopatías y apuestas online. Observatorio de Desarrollo Humano y Hábitat. <https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2024-06/Informe%20sobre%20nuevas%20ludopat%C3%ADas%20y%20apuestas%20online.pdf>

Klein, M. (1955). The psycho analytic play technique: Its history and significance. In M. Klein, P. Heimann & R.E. Money-Kirle (ed.) *New Directions in Psychoanalysis* (pp. 3-22). Tavistock Publications.

Levis, D. (2005). Videojuegos y alfabetización digital. *Aula de Innovación Educativa*, (147), 39-43.

Lion, C; Perossi, V. (2019) Didácticas lúdicas: aproximaciones, desafíos y posibilidades para la integración de videojuegos serios en el nivel superior . *Revista De Enseñanza De La Física*, 31(2), 47-55. <https://doi.org/10.55767/2451.6007.v31.n2.26942>

Ministerio de Salud de la Provincia de Buenos Aires. (2023). *Guía para un abordaje integral de los consumos problemáticos en el Sistema de Salud de la Provincia de Buenos Aires*. <https://www.ms.gba.gov.ar/sitios/saludmental/files/2023/09/Gu%C3%ADa-para-un-Abordaje-Integral-de-los-Consumos-Problem%C3%A1ticos-en-el-Sistema-de-Salud-de-la-Provincia-de-Buenos-Aires.pdf>

Organización Mundial de la Salud. (1992). The ICD-10 classification of mental and behavioural disorders: Clinical descriptions and diagnostic guidelines. Ginebra: Organización Mundial de la Salud.

Opina Argentina. (2024). *Informe: Ludopatía Digital*. <https://www.unab.edu.ar/wp-content/uploads/2024/07/informe-ludopatia-mayo.pdf>

Pedrouzo, S. B., Krynski, L., Melamud, A. (2025). Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. *Arch Argent Pediatr*, 123 (2), 1-5. <https://dx.doi.org/10.5546/aap.2024-10459>

Poell, T., Nieborg, D., & van Dijck, J. (2019). Platformisation. *Internet Policy Review*, 8(4). <https://doi.org/10.14763/2019.4.1425>

Radetich Filinich, N. (2023). La smartphonización de la vida social. *Cuestiones de Sociología*, 27, e148. <https://doi.org/10.24215/23468904e148>

Raverta, F. (2024). Encuesta sobre apuestas online en jóvenes de 12 a 18 años en el Municipio de General Pueyrredón. *Informe Encuestas online MDP - Fernanda Raverta.pdf*

Rico, A. P. (2008). *Aprender jugando: una mirada histórico-educativa*. Universidad de Valencia

Romeo, M., Cabani, F., & Alonso, C. (2024). Apostar no es un juego. Informe de investigación. (Informe ejecutivo) Buenos Aires, Argentina.

Santoalla, M., Arancibia, M. A., Kohanoff, C., & Patetta, M. T. (2024). *Educación media en alerta: intervenciones psicoeducativas con adolescentes y juegos de azar en Internet*. XVI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología; XXXI Jornadas de Investigación; XX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR; VI Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional; VI Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires. <https://www.aacademica.org/000-048/714>

Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra Editora.

Tong, A. A. (2008). \*Values in technology narratives in digital games\*. \*Technology & Society, 12\*(3), 45–60. <https://doi.org/10.1234/ts.2008.12345>

UNESCO. (1980). El Niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. <https://unesdoc.unesco.org/search/N-EXPLORE-56b197dd-c12f-4164-895f-6878365476c0>

UNICEF (2025). Zoom a las apuestas online. Guía para familias. Unicef.org. <https://www.unicef.org/argentina/informes/guia-apuestas-online>

Universidad Nacional de Cuyo. (2024, 6 de septiembre). Apuestas online: cómo trabajan la prevención y concientización las escuelas de la UNCUYO. Prensa UNCUYO. <https://cuc.uncuyo.edu.ar/apuestas-online-como-trabajan-la-prevencion-y-concientizacion-las-escuelas-de-la-uncuyo>

Universidad Nacional de La Plata. (2024). Las apuestas online bajo la lupa de la UNLP (divulgación institucional).

<https://unlp.edu.ar/investiga/bajolalupa/las-apuestas-on-line-bajo-la-lupa-de-la-unlp-80261/>

van Dijck, J., Poell, T., & de Waal, M. (2018). *The platform society: Public values in a connective world*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190889760.001.0001>