

APUESTAS ONLINE Y MECÁNICAS DE AZAR EN ENTORNOS DIGITALES





APUESTAS ONLINE Y MECÁNICAS DE AZAR EN ENTORNOS DIGITALES

Del casino online a los videojuegos

¿En qué momento jugar deja de ser solamente jugar?

Integrantes:

Nahuel Agustín Quetglas

Lautaro Joaquín Bueno

Rafael Sandro Colina

Bernardo Sergio Antonio Lang

Thiago Giovanni Julián Leguizamón

Enzo Franco Darío Ramírez

1. Resumen

La exposición abordará la problemática de las apuestas online en adolescentes y jóvenes, pero ampliando el análisis hacia otros entornos digitales con los que este público tiene contacto cotidiano, particularmente los videojuegos.

Se analizarán las apuestas deportivas y los casinos online junto con elementos presentes en algunos videojuegos, como las microtransacciones, monedas virtuales, skins, pases de batalla y loot boxes o cajas de recompensa aleatoria.

El objetivo no será equiparar los videojuegos con las apuestas ni afirmar que toda persona que juega o realiza compras dentro de un juego desarrollará una conducta problemática. La propuesta buscará mostrar que determinados sistemas digitales incorporan mecanismos de





monetización, recompensa, azar, permanencia y presión social que merecen ser comprendidos, especialmente cuando están dirigidos o son accesibles a menores de edad.

Se establecerá especialmente una diferencia entre una compra directa y conocida —por ejemplo, adquirir una skin determinada— y aquellos mecanismos en los que se entrega dinero a cambio de una recompensa cuyo contenido depende del azar, como ocurre con determinadas loot boxes.

La propuesta tendrá como eje la pregunta:

¿En qué momento jugar deja de ser solamente jugar?

La exposición combinará representación, narración y recursos audiovisuales. En lugar de comenzar con una definición tradicional de ludopatía, se representará inicialmente una experiencia ficticia similar a la que podría encontrarse un adolescente dentro de un entorno digital.

El público observará sucesivamente recompensas, objetos de diferente rareza, monedas virtuales, ofertas temporales y posibilidades de realizar nuevas compras. Posteriormente se interrumpirá la representación para explicar los mecanismos que aparecieron y establecer su relación y sus diferencias con las apuestas online.

A partir de allí se abordarán los riesgos, señales de alerta y estrategias de prevención y acompañamiento desde la comunidad educativa.

La intención será analizar el problema sin responsabilizar ni estigmatizar a quien pueda estar atravesándolo, considerando también las características del entorno tecnológico en el que estas





conductas se desarrollan.

2. Objetivos

- Comprender qué son las apuestas online y por qué su accesibilidad mediante dispositivos digitales representa un riesgo particular para adolescentes y jóvenes.
- Analizar algunos mecanismos utilizados por plataformas digitales para incentivar la permanencia, repetición y gasto.
- Diferenciar las compras directas dentro de videojuegos de los sistemas basados en recompensas aleatorias.
- Explicar qué son las loot boxes y por qué algunos de sus mecanismos presentan similitudes con los juegos de azar.
- Evitar establecer una equivalencia automática entre videojuegos, microtransacciones, apuestas y ludopatía.
- Reconocer factores de riesgo y posibles señales de alerta sin convertirlas en diagnósticos.
- Analizar el papel de la publicidad, las redes sociales, los influencers, las billeteras virtuales y la disponibilidad permanente de los servicios digitales.
- Promover estrategias de prevención, alfabetización digital y acompañamiento desde la comunidad educativa.
- Favorecer una mirada centrada en el cuidado y la escucha, evitando la estigmatización.

3. Contenidos principales

A. Apuestas online

Se explicará brevemente qué se entiende por apuestas online, incluyendo apuestas deportivas,





casinos virtuales y otros juegos de azar accesibles mediante Internet.

Se abordarán características particulares del entorno digital: disponibilidad permanente, acceso desde teléfonos celulares, rapidez de las operaciones, publicidad, promociones, bonos y facilidad para realizar pagos.

Como referencia del contexto argentino, se incorporarán datos del estudio Kids Online Argentina de UNICEF, que permiten dimensionar la presencia de las apuestas online entre adolescentes.

B. Del videojuego a la monetización

Se explicará que actualmente numerosos videojuegos incorporan sistemas económicos internos.

Entre ellos pueden encontrarse:

- compras de contenido;
- skins y elementos cosméticos;
- monedas virtuales;
- pases de batalla;
- recompensas diarias;
- ofertas por tiempo limitado;
- loot boxes o cajas de recompensa aleatoria.

Se aclarará que estos mecanismos no son equivalentes entre sí.





Comprar directamente un objeto cuyo contenido y precio se conocen previamente no presenta la misma estructura que pagar para recibir una recompensa seleccionada mediante un mecanismo aleatorio.

C. Loot boxes y mecanismos de azar

Las loot boxes serán presentadas como recompensas virtuales cuyo contenido no se conoce antes de abrirlas y que, en determinados videojuegos, pueden obtenerse mediante dinero real o monedas virtuales adquiridas con dinero.

Se explicará que investigaciones académicas han encontrado asociaciones entre la participación o el gasto en loot boxes y determinados indicadores de juego problemático.

Sin embargo, se evitará afirmar que las loot boxes provocan por sí mismas ludopatía. La evidencia permite analizar relaciones y factores de riesgo, pero no justificar una relación causal automática para todas las personas.

D. Diseño del entorno digital

Se analizarán algunos recursos que pueden favorecer la permanencia o el gasto:

- recompensas variables;
- objetos clasificados por rareza;
- ofertas temporales;
- sensación de escasez;
- presión social;



- 
- personalización y diferenciación mediante objetos virtuales;
 - monedas virtuales que intermedian entre dinero real y precio;
 - facilidad para repetir una compra;
 - promociones y recompensas.

El objetivo será mostrar que las decisiones del usuario se producen dentro de un entorno diseñado y que, por lo tanto, la prevención no debería centrarse únicamente en exigir autocontrol individual.

E. Apuestas online y pérdida de control

Se retomará la situación de las apuestas propiamente dichas y se mostrarán conductas como el intento de recuperar el dinero perdido, aumento progresivo del tiempo o dinero destinado a apostar, ocultamiento y continuidad a pesar de consecuencias negativas.

Se aclarará que realizar una apuesta no permite diagnosticar ludopatía y que las señales deben analizarse considerando su persistencia, intensidad y consecuencias.

F. Señales de alerta

Entre las situaciones que pueden requerir atención se abordarán:

- preocupación frecuente por apuestas o resultados;
 - cambios significativos de conducta;
 - irritabilidad;
 - alteraciones del sueño;
 - retraimiento;
 - disminución del rendimiento académico;
- 

- 
- gastos o movimientos de dinero difíciles de explicar;
 - pedidos reiterados de dinero;
 - ocultamiento o minimización del dinero y tiempo utilizados;
 - intentos repetidos de recuperar pérdidas.

Estas señales no serán presentadas como un diagnóstico, sino como motivos para prestar atención y habilitar espacios de diálogo.

G. Prevención y acompañamiento desde la comunidad educativa

La institución educativa no debe asumir funciones diagnósticas ni intentar resolver individualmente una situación de juego problemático.

Puede, en cambio:

- generar espacios de conversación y educación sobre apuestas y entornos digitales;
 - trabajar sobre alfabetización y ciudadanía digital;
 - explicar los mecanismos comerciales y tecnológicos presentes detrás de determinadas plataformas;
 - promover pensamiento crítico frente a publicidad, influencers y promociones;
 - observar cambios significativos sin etiquetar;
 - establecer canales para solicitar ayuda;
 - acompañar a las familias;
 - recurrir a equipos y profesionales especializados cuando resulte necesario.
- 



4. Propuesta de presentación

Primera parte – JUGAR

La exposición comenzará simulando una experiencia digital.

En pantalla aparecerá:

TENÉS UNA RECOMPENSA GRATUITA

Se representará la apertura de una recompensa y la obtención de un objeto común.

Posteriormente aparecerán nuevas posibilidades:

¡CASI CONSEGUÍS UN OBJETO LEGENDARIO!

VOLVÉ A INTENTARLO

OFERTA POR TIEMPO LIMITADO

500 MONEDAS

1.200 MONEDAS

2.500 MONEDAS – MEJOR VALOR

La representación mostrará progresivamente cómo una actividad inicialmente gratuita puede incorporar mecanismos de monetización, recompensa y repetición.

La secuencia finalizará abruptamente.

En pantalla:

¿EN QUÉ MOMENTO JUGAR DEJÓ DE SER SOLAMENTE JUGAR?





Segunda parte – ENTENDER

A partir de la representación inicial se explicará qué elementos aparecieron:

- moneda virtual;
- recompensa;
- azar;
- rareza;
- personalización;
- presión social;
- oferta temporal;
- repetición;
- facilidad de pago.

Se establecerá claramente:

MICROTRANSACCIÓN ≠ APUESTA

No toda compra dentro de un videojuego constituye una apuesta.

Sin embargo, algunos mecanismos basados en recompensas aleatorias pueden compartir características con los juegos de azar y requieren un análisis particular cuando son accesibles a niños y adolescentes.

Posteriormente se pasará a las apuestas deportivas y casinos online, explicando los riesgos propios de estas actividades.





Tercera parte – CUIDAR

La última parte estará dedicada a señales de alerta, prevención y acompañamiento.

Se representará brevemente una situación en la que un adulto de referencia detecta cambios y establece un diálogo sin acusaciones ni etiquetas.

La idea principal será:

Detectar no significa diagnosticar.

La comunidad educativa puede observar, escuchar, informar, acompañar y activar redes de ayuda cuando sea necesario.

5. Recurso visual comparativo

Se propone utilizar durante la exposición dos recorridos visuales paralelos:

ENTORNO DE VIDEOJUEGO

Juego → recompensa → personalización → objeto deseado → microtransacción → posible recompensa aleatoria → repetición

APUESTA ONLINE

Curiosidad → primera apuesta → resultado → nueva apuesta → intento de recuperar → aumento de tiempo/dinero → posibles consecuencias

Entre ambos recorridos aparecerán algunos mecanismos que pueden estar presentes en distintos grados:





EXPECTATIVA – RECOMPENSA – AZAR – REPETICIÓN – PRESIÓN SOCIAL – FACILIDAD DE PAGO – DISPONIBILIDAD

Se aclarará expresamente que compartir algunos mecanismos no convierte automáticamente a un videojuego en un juego de apuestas.

6. Distribución preliminar de integrantes

Nahuel Agustín Quetglas – Presentación y coordinación

Introducción del tema, contextualización general y coordinación del hilo narrativo de la exposición.

Enzo Franco Darío Ramírez – Narración y apoyo audiovisual

Narración de las transiciones, explicación de recursos visuales y coordinación de los elementos audiovisuales utilizados durante la representación.

Lautaro Joaquín Bueno – Representación del usuario/jugador

Participación principal en la representación inicial y posterior situación vinculada con apuestas online.

Rafael Sandro Colina – Entorno social y normalización

Publicidad, redes sociales, influencers, presión del grupo, normalización y accesibilidad.

Bernardo Sergio Antonio Lang – Entorno tecnológico y mecanismos digitales

Microtransacciones, monedas virtuales, skins, loot boxes, recompensas aleatorias, diseño de





los sistemas y diferencias entre compra directa y mecanismos vinculados con azar.

Thiago Giovanny Julián Leguizamón – Prevención y acompañamiento

Papel de la comunidad educativa, escucha, prevención, acompañamiento, familia y derivación cuando corresponda.

La distribución es preliminar y podrá modificarse después de realizar ensayos y verificar la duración real de cada bloque.

7. Estructura preliminar de tiempo

0–4 minutos: experiencia inicial: videojuego, recompensa y monetización.

4–9 minutos: explicación de los mecanismos utilizados en la representación.

9–14 minutos: loot boxes, microtransacciones y diferencia entre compra y azar.

14–19 minutos: apuestas online, normalización, accesibilidad y riesgos.

19–24 minutos: señales de alerta y breve representación de detección.

24–28 minutos: prevención y acompañamiento desde la comunidad educativa.

28–30 minutos: reflexión y cierre





Cierre

Para finalizar se retomará la misma pantalla utilizada al comienzo:

TENÉS UNA RECOMPENSA GRATUITA

ABRIR

En esta oportunidad la recompensa no será abierta.

Después de unos segundos aparecerá:

Ahora sabemos por qué queremos abrirla.

La reflexión final buscará destacar que comprender los mecanismos presentes en los entornos digitales es también una forma de prevención.

La problemática no debe abordarse culpabilizando o etiquetando a quien atraviesa una situación de juego problemático. Informar, acompañar y desarrollar una mirada crítica sobre los entornos digitales permite construir mejores herramientas de cuidado.

10. Fuentes preliminares consultadas

- UNICEF Argentina. *Niñas, niños y adolescentes conectados. Kids Online Argentina. Informe de resultados, 2025.*
 - UNICEF Argentina. *Zoom a las apuestas online. Guía para familias, 2025.*
 - UNICEF Argentina. *Apuestas online: de la preocupación a la acción, 2026.*
 - Argentina.gob.ar – Con Vos en la Web. *Pautas para evitar que los adolescentes apuesten online. Actualizado en junio de 2026.*
- 

- 
- Argentina.gob.ar – Con Vos en la Web. *Así protegerás a tus hijos o alumnos de las apuestas en línea*. Actualizado en junio de 2026.
 - Organización Mundial de la Salud. *Juegos de azar y de apuestas*, 2024.
 - Montiel, I., Basterra-González, A., Machimbarrena, J. M., Ortega-Barón, J. & González-Cabrera, J. (2022). *Loot box engagement: A scoping review of primary studies on prevalence and association with problematic gaming and gambling*. PLOS ONE, 17(1).
 - Han, W., Li, R. & Lin, Y. (2026). *Adolescents and loot boxes: A systematic review of behavioral mechanisms and problematic outcomes*. Addictive Behaviors, 181.
 - Se incorporarán y verificarán nuevas fuentes académicas específicas durante el desarrollo de la versión definitiva.

Link de la presentación: <https://enra1.github.io/apuestasonline.github.io/#1>

