



# Arquibancada

Arquivo

Normas

Expediente

ISSN: 2446-6174

Pesquisar



Organizar por



Volumes



Columnas



E

179.15 FUTEBOL SUL-AMERICANO

## Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo

Juan Bautista Branz, Diego Murzi  14 de maio de 2024

### Introducción

Las apuestas online son actualmente un tema de agenda pública en Argentina. A partir de la pandemia de COVID-19 emergieron diferentes plataformas virtuales de juegos de azar (ruleta, blackjack y tragamonedas) y apuestas deportivas que ofrecen la posibilidad de jugar dinero en cualquier evento deportivo que se practique alrededor del mundo. Hacia mediados de 2022, el juego online se legalizó en la gran mayoría de las provincias argentinas e implicó el desembarco de las casas de apuestas globales al mercado local (Bet365, Bplay, BetWarrior, entre otras). Rápidamente, la industria de las apuestas desplegó su estrategia publicitaria en el mundo del fútbol a través del patrocinio de equipos (River, Boca y la Selección Nacional entre los más importantes), de anuncios en las transmisiones de partidos y de contratos con periodistas, *influencers* y *streamers*.

Varios elementos confluyen para que las apuestas, y en particular las deportivas, sean un fenómeno en constante expansión en Argentina: se trata de una actividad escasamente regulada por el Estado a la que cualquier persona puede acceder; es atractiva desde el momento en que promete recompensar con dinero un “saber” sobre deportes en un país con alto consumo de espectáculos deportivos; se despliega en un momento de crisis económica con altos índices de inflación que naturalizaron en los argentinos la necesidad de poner en circulación constantemente su dinero para que no pierda valor.

Transcurridos dos años desde su legalización, el juego online muestra consecuencias sociales semejantes a las que se presentan en países con larga tradición en apuestas legales como España, Inglaterra o Australia (Etuk et al., 2022). El problema que domina las agendas público/mediáticas es el uso compulsivo de las plataformas por parte de los jóvenes y, lógicamente, es abordado desde la perspectiva de la salud mental.

Privacidad · Términos

Dirigentes políticos, periodistas, psicólogos y educadores expresaron su preocupación vinculada a la adicción que generan las dinámicas de las apuestas, sumada a la dependencia de los dispositivos móviles. Básicamente, el discurso dominante en torno a los jóvenes y las apuestas radica en la “ludopatía digital” como problema concreto. En paralelo, dentro del mundo del deporte, las sospechas de deportistas sobornados y partidos amañados se ubican en primer lugar entre los efectos nocivos de la irrupción de las apuestas, con casos ya confirmados en el fútbol argentino.

Sin embargo, en esta primera aproximación al universo de las apuestas deportivas que forma parte del trabajo que venimos realizando desde el Programa de Estudios Sociales sobre el Deporte de la Universidad Nacional de San Martín, nos centraremos en los sentidos y valores que los sujetos le dan a su práctica vinculada a las apuestas, a través de entrevistas en profundidad realizadas a jóvenes varones de entre 13 y 21 años de todo el país.

Para ello, problematizamos tres ideas-núcleo: 1) Las apuestas deportivas son un elemento de sociabilidad entre los varones jóvenes y son representadas por ellos principalmente como una forma lúdica de “estar juntos” y divertirse, que al mismo tiempo puede otorgarles un ingreso de dinero; 2) Las apuestas deportivas median y transforman la manera en que los jóvenes vivencian y observan un espectáculo deportivo; 3) Existe un imaginario extendido de que la búsqueda y el análisis de información deportiva son garantía de éxito en las apuestas, a la vez que ganar funciona como una recompensa y auto-gratificación a “saber de deportes” y como una forma de obtener reputación entre pares.

## Las apuestas como “diversión” y como actividad grupal

La primera evidencia del trabajo de campo muestra que los jóvenes perciben a las apuestas deportivas mayormente como un “juego” o una “diversión”. La posibilidad de ganar dinero aparece de forma secundaria y no es el *driver* principal que los mueve a apostar, pese a que también tienen la creencia que, dadas ciertas condiciones, esa actividad se podría convertir en una fuente regular de ingresos.

El segundo elemento recurrente es el carácter colectivo de la práctica de apostar: todos nuestros entrevistados dijeron que principalmente apuestan cuando están con amigos.

En este sentido, pensamos en las apuestas deportivas desde la perspectiva antropológica que Clifford Geertz planteaba sobre las riñas de gallos en Bali, a finales de la década de 1950. Esto posibilita retomar la idea de “reunión focalizada” (concepto que Geertz toma de Erving Goffman) para describir a jóvenes que se disponen al flujo propuesto por las dinámicas de un deporte y a la digitalización del vínculo con el espectáculo, en donde la cantidad de personas puede variar y en donde se toman decisiones en virtud de arriesgar un resultado sobre algún equipo favorito o alguna acción del juego específica. Un número significativo de los jóvenes entrevistados expresan que el momento en el que más apuestan es cuando se juntan con sus amigos, ya sea durante un recreo escolar, cuando ven un espectáculo deportivo o previo a una salida nocturna que reconocen como diversión y entretenimiento. Las apuestas, en ese marco, son un momento de disfrute para los jóvenes donde se combina lo grupal con lo lúdico.

Entre los menores de 18 años, apostar en grupo es también una manera para evadir las barreras legales que establecen los sitios de apuestas. Dado que no está permitido poseer una cuenta siendo menor de edad, los jóvenes buscan alternativas para poder hacerlo y algunas de ellas implican lo grupal. Lautaro (18 años) apostaba con su grupo de amigos en una cuenta propiedad del único chico del grupo mayor de edad; cada uno tenía el *password* y entraba individualmente a la cuenta, hacía sus apuestas con el dinero que había depositado previamente y si ganaba, lo retiraba en la cuenta bancaria de su amigo, quien luego se lo transfería. Cada movimiento de esa ingeniería quedaba registrado en un grupo de whatsapp creado *ad hoc*.

Entre los entrevistados menores de edad que no pueden usar sitios legales y recurren a plataformas clandestinas, lo grupal funciona como resguardo de confianza respecto al “cajero”, como se conoce a la figura del intermediario que abre cuentas, deposita y retira crédito en esas plataformas ilegales. Dante (14 años) relata que con sus amigos apuestan en sitios clandestinos y que todos utilizan el mismo “cajero”, recomendado por otro miembro del grupo. Pese a la extrema informalidad del vínculo, que consiste en una cuenta de whatsapp anónima que realiza todas las transacciones, señala que nunca tuvieron problemas con el intermediario.

La creación y reforzamiento de lazos de sociabilidad a través de las apuestas aparecen también en otras vicisitudes del juego. La circulación de dinero en forma de préstamos entre amigos es algo habitual. Si bien todos mencionan cantidades bajas de metálico, en las economías de jóvenes que dependen de lo que les den sus padres/madres esas sumas adquieren relevancia. Dante cuenta que sus amigos en ocasiones apuestan el dinero de su almuerzo y al perderlo se quedan sin comer, y allí sus amigos les comparten comida. Nicolás (20) expresa que conseguir dinero depende “de si tenés amigos que te *segundeen*” (que te presten plata), lo cual configura una deuda con un conocido, parte de la cofradía de las apuestas.

Esta cuestión de la sociabilidad masculina ligada a las apuestas se configura como un punto central a la hora de pensar esta práctica y sus eventuales riesgos entre los jóvenes. El ritual de apostar en grupo es una constante entre los entrevistados: más del 90% comenzó en las apuestas online porque lo introdujo un amigo. A partir de allí, los recorridos varían: algunos nunca pasaron a apostar por su cuenta y abandonaron las apuestas cuando el interés decayó entre el grupo de amigos. Otros continuaron apostando solamente cuando están con su grupo de amigos, como Lautaro (18) que señala que dejó de apostar seguido porque “dejó de ser algo compartido cuando terminé el colegio”, pero que cuando se junta a mirar algún partido “tiramós algo de plata entre todos al partido”. Y hay otro grupo de jóvenes que luego del inicio colectivo continuaron apostando por su cuenta de manera regular, ya como práctica individual.

Las apuestas deportivas son definidas por los jóvenes como un ritual organizado que suele no ser espontáneo aunque tampoco absolutamente planificado. El juego rompe, según Manuel (17), el “aburrimiento” grupal y conecta con una diversión buscada en las plataformas de apuestas.



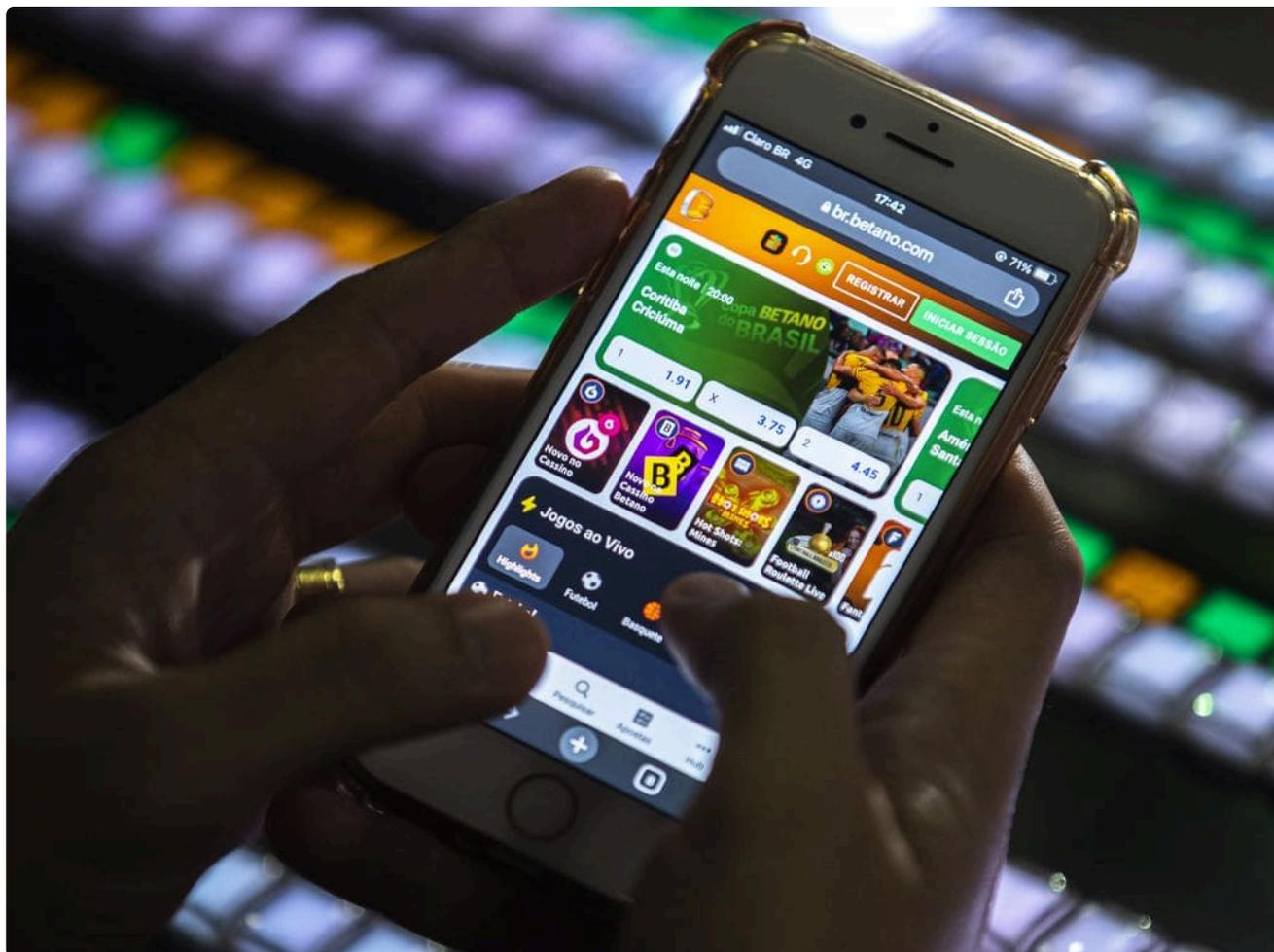


Foto: Joédson Alves/Agência Brasil

## Cambiar las formas de ver deporte

La relación entre mediatización y deporte ha sido largamente estudiada por las ciencias sociales (Brohm, 2017, entre otros), en particular para el caso del fútbol. Primero la radio, luego la televisión y más recientemente las plataformas digitales (con los *highlights*, los rankings, los recortes), fueron modificando y reconvirtiendo la manera en que los sujetos se relacionan con el evento deportivo en su rol de espectadores y consumidores. Pero también otros soportes, como los videojuegos, que proponen al usuario un vínculo más activo con la disciplina deportiva y lo coloca -virtual y temporariamente- en el rol de futbolista, entrenador o mánager, tienen una creciente influencia en la manera en que se imagina, interpreta y vivencia el deporte para las nuevas generaciones.

El hecho de ser simpatizante de un equipo (identidad comunitaria) y el disfrute por el juego mismo (placer estético) son las dos razones más habituales que mueven a las personas a mirar espectáculos deportivos. Las apuestas, con la posibilidad de competir en tiempo real, trastocan en buena medida esas formas tradicionales de observar y relacionarse con un partido o evento para los espectadores, ya que introducen un elemento de cálculo y de eventual beneficio personal. Esta dimensión puede no ser contradictoria con las anteriores; un hincha bien puede observar un partido deseando que gane su equipo y que a la vez eso le genere rédito en las apuestas, pero sin embargo ya un nuevo componente estará presente en la experiencia de ver ese partido. Un joven entrevistado nos comentaba que desde que comenzó a apostar en fútbol, ha festejado un córner o una tarjeta amarilla que beneficiaron su apuesta, algo que le hubiese resultado impensado tiempo atrás.

La posibilidad de apostar en vivo y en tiempo real se vuelve particularmente vertiginosa en los deportes donde ocurren eventos constantemente, como el tenis, el vóley, el fútbol americano o el basquet (elegidos,

por algunos jóvenes, por la característica de que el resultado no puede ser nunca el empate: siempre hay ganadores y perdedores). Con cada punto se puede ganar o perder dinero, y es sencillo imaginar que para un apostador que sigue el partido en directo mientras apuesta, la calidad de una ejecución de revés de un tenista o un buen bloqueo de un voleibolista tendrá menos relevancia que el hecho de si ese golpe le genera a él mismo dividendos o pérdidas en dinero.

Varios jóvenes cuentan que apuestan a favor de los equipos de fútbol de los cuales son hinchas, como manera de ponerle “más emoción” al partido o como “una cábala” para que su equipo gane. Es una emoción buscada voluntariamente que puede parecerse a ciertos momentos de excitación de la vida cotidiana pero que no representan un momento específicamente crítico o negativo. Más bien, todo lo contrario: apostar es disfrutar, según los jóvenes. Y está vinculado al gusto por el deporte en el que apuestan, es un condimento nuevo en la relación entre el amante/consumidor del deporte y dicha práctica.

Lautaro (18) relata un episodio que ilustra esta nueva forma de ver deportes mediada por la apuestas: “en el partido Real Madrid vs Manchester City aposté a que ganaba el Madrid 2-0 o 2-1 y que había 9 córners, y cuando hizo el primer gol me volví loco porque quedé a nada de llevarme 15 mil pesos y había entrado con 2 mil. Después hizo el gol el City y rogaba porque haga un gol el Madrid así me iba con plata”. Como se ve, el interés de Lautaro al ver el partido estaba centrado en su apuesta. El hecho de poner dinero en juego le generó una excitación extra, ligada a una ganancia personal, que excede el rol tradicional del espectador que observa un espectáculo sólo por placer.

En este sentido, nuestros entrevistados dicen que es más probable que apuesten en partidos que miran por televisión u otros dispositivos móviles frente a partidos que no miran. Los jóvenes establecen una relación particular a través de las apuestas deportivas virtuales que se basa en tres elementos de las denominadas nuevas formas de comunicación: la digitalización, la multimedialidad y la interactividad. Las apuestas se desarrollan en un territorio absolutamente digital. Esto, a su vez, permite el plano multimedial en tanto soportes y lenguajes. Las redes sociales (whatsapp, Instagram, X) establecen un espacio de interacción de muchos-a-muchos (Scolari, 2009), en donde la información estadística es clave para las apuestas y para el sentido de esa comunicación comunitaria. Muchos necesitan información específica para realizar las apuestas y muchos otros la ponen en circulación. Así surge la figura de los *tipsters*, personas especializadas en análisis de apuestas que dan consejos y *tips* para ganar con más frecuencia. Los *tipsters* se especializan en diferentes “mercados”, que pueden ser determinados deportes, ligas o eventos del juego (córners y laterales en fútbol, triples y tapas en básquet, *aces* o quiebres de servicio en tenis, etc.). Muchos de ellos venden esa información a través de suscripciones mensuales, conformando un mercado del análisis de datos deportivos.

Además, jóvenes *streamers* dedicados al humor y al entretenimiento virtual promocionan los juegos de azar y las apuestas deportivas de dos formas: nombrando las marcas de las plataformas y/o apostando en primera persona. Entonces: hay un apostador “famoso” que juega en vivo (y en línea), y su comunidad mira, comenta, sugiere.

## Del azar al saber específico

Ante la pregunta sobre qué se necesitaba para ganar en las apuestas, los jóvenes expresaron dos respuestas mayoritarias: “suerte” y “mirar estadísticas”. Estas opciones no aparecían como contradictorias ni excluyentes, y la gran parte de los entrevistados mencionó que se necesitan ambas cosas para tener éxito.

La relación entre el azar y el saber específico expresa una representación de las apuestas deportivas que reconoce que el éxito en acertar depende de la dedicación en estar informado y actualizado, más que

confiar en el “instinto” o “deseo” por algún equipo. Un dato significativo es que, incluso entre quienes apuestan confiando en sus “corazonadas” y en las decisiones espontáneas o afectivas, es fuerte la certeza de que esa no es la vía legítima para ganar, sino aquella que implica un análisis de los equipos, jugadores y ligas. Estas percepciones se complementan con la visión extendida entre los entrevistados de que las apuestas deportivas son diferentes a juegos como la ruleta o el tragamonedas, en donde prima puramente el azar.

Nicolás (20) dice que hay “estadísticas que te acompañan” para apostar de manera más segura. Saber de deportes y de números del juego se valora y deja en un segundo plano al azar. Esto indica que estar informado en los aspectos en los cuales se apuesta es una condición de preparación individual, lo cual los acerca a la idea que el resultado del juego depende menos de la “suerte” que del propio saber. Lautaro (18) rubrica esta mirada: “...si mirás estadísticas de tal equipo, sí podes sacar plata. Hay gente en Twitter que dice ‘vine siguiendo a tal equipo y este jugador empezó a hacer goles a partir de esta temporada’, y hay gente que se mete mucho en estadísticas y cuando la pega saca muchísima plata”.

Entre nuestros entrevistados encontramos una clara conciencia de que en las apuestas se pierde más de lo que se gana. “Si apostás diariamente vas a perder más de lo que ganás”, afirma Lautaro (18). Por su parte, Tomás (15), en base a la experiencia de su grupo de amigos dice algo similar: “En general todos pierden a la larga, porque ganan y apuestan lo que ganan y en algún momento pierden todo”. Ese modus operandi también lo relata Matías (19) contando su propia experiencia “arranqué poniendo 2500 pesos, iba ganando y perdiendo, un día aposté todo lo que tenía a Racing (club del que es hincha) en el clásico contra Independiente, ganó y me dio 10 mil. A la semana siguiente jugaba Racing-Boca, hice lo mismo, perdí y me quedé sin nada y ahí dejé de jugar por un tiempo”.

A partir de esto, identificamos que lo que se pone en juego en las apuestas no es sólo ganar o perder dinero. También es importante para los jóvenes demostrar con sus amigos que ellos “saben de deportes”, y ganar una apuesta es la confirmación de ese saber. El que es bueno en las apuestas obtiene reputación entre su grupo de amigos, y es frecuente que se hagan bromas y “chicanas” sobre quién ganó o perdió dinero apostando.

## Consideraciones finales. Sobre el tiempo, el dinero y el riesgo

Esta aproximación al campo de las apuestas deportivas entre jóvenes de Argentina de entre 13 y 21 años, nos permitió establecer cierto conocimiento de primer y segundo orden en base a la información compartida por los entrevistados y, fundamentalmente, para comparar, contrastar, relacionar y ponerla en común con los discursos dominantes que hablan sobre esos mismos jóvenes que apuestan.

En relación al tiempo, los jóvenes consultados dicen dedicar en promedio media hora por día a las apuestas, lo que equivaldría a tres horas y media por semana. La excepción la marca Ezequiel (19), quien apuesta 15 horas semanales, siendo también uno de los entrevistados que trabaja formalmente. Los jóvenes expresan que lo que más les gusta de apostar es sentir “adrenalina” y la sensación de “ganar o perder plata”. Específicamente, describen estar “jugando al roce con esa satisfacción de gano o pierdo”. El sociólogo y antropólogo David Le Breton dedicó parte de sus investigaciones a comprender las conductas de riesgo entre jóvenes de sociedades contemporáneas y sostiene que la búsqueda deliberada del riesgo significa, en muchos casos, una ruptura con las rutinas de existencia o de oficio (Le Breton, 2021). Las apuestas, de acuerdo a la percepción de los jóvenes, son un momento de certeza en cuanto a saber, de antemano, que allí se generarán sentimientos intensos, contrarios a una relativa precariedad de emociones de la vida cotidiana. A decir de Le Breton, ponerse en riesgo forma parte de una posibilidad identitaria: “quien nada arriesga, nada tiene” (Ibid, p. 27)

¿Qué es lo que arriesgan los jóvenes que apuestan? Una primera mirada superficial indica que lo que se arriesga es dinero. Sin embargo, todos los entrevistados, menos Ezequiel (quien llegó a jugar su salario completo), cuentan que los montos que juegan son muy bajos (según su percepción y la que podríamos establecer como valor relativo de productos en la economía cotidiana): 100, 200, 500 o 1000 pesos. “Apuestas chiquitas”, según los entrevistados. El cálculo está sobre cuánto pueden multiplicar ese dinero de acuerdo al tipo de juego que realicen. Ahora bien, en el caso que se acierte, los jóvenes valoran que el dinero ganado se cobra de inmediato. La relación entre tiempo, dinero y rentabilidad de acuerdo a la pericia acumulada es tema central en los jóvenes, aunque en términos relativos las cifras ganadas son bajas. Pero también hay una idea compartida que define la participación, que excede la ganancia de dinero y tiene que ver con la valoración que otorga entre amigos o conocidos: la reputación entre pares vinculada a ganar. Tener éxito en las apuestas es valorado entre el grupo de amigos, al igual que ganar una apuesta difícil y que con poca inversión haya otorgado mucha ganancia. Todos los entrevistados han mencionado una de esas apuestas donde alguno de sus conocidos ganó bastante dinero con una apuesta de “cuota” (ganancia potencial) muy alta, mientras que son pocos los que tienen memoria de las apuestas perdidas.

Con respecto a la cantidad de dinero que ponen en juego, los jóvenes no expresan ni señalan moralmente si alguien jugó algún monto por encima de las “apuestas chiquitas”. Sin embargo, emerge un discurso vinculado a la responsabilidad en donde se asume la gravedad de perder dinero. Todos los entrevistados reconocen que, a mediano o a largo plazo, perderán más de lo que ganarán. En este sentido, el origen del dinero apostado es importante en sus valoraciones: apostar (y perder) dinero ganado con el trabajo propio es legítimo, mientras que perder dinero otorgado por los padres o prestado genera más auto-cuestionamientos morales.

Esto posibilita, como mínimo, poner en tensión lo que se sostiene desde discursos dominantes que vinculan las apuestas deportivas sólo a una “estafa virtual” y las representaciones de los propios jóvenes sobre sus prácticas. Los apostadores reconocen una vocación de riesgo voluntario al poner en juego dinero (prestado o ganado anteriormente) sabiendo las consecuencias de poder perderlo o de que ese movimiento de riesgo se transforme en una forma de tener éxito que excede la ganancia monetaria. La recompensa en “adrenalina” es valorada por todos los jóvenes entrevistados. Esto no obtura, sin embargo, la posibilidad de que las trayectorias personales de jóvenes apostadores deriven en vínculos problemáticos con el juego, como se desprende de que todos nuestros entrevistados conocían a algún joven que apostaba mucha plata y hacía un uso muy intenso de las plataformas online.

Los jóvenes vinculan la idea de apostar a una forma rápida de multiplicar plata, pero que también se obtiene con una búsqueda metódica y sistemática de información, y que eso requiere tiempo y dedicación. Esas dos visiones conviven en las representaciones sobre las apuestas. Por un lado el camino “fácil” de ganar dinero rápido pero en pocas cantidades, asumiendo un riesgo alto de perder el dinero; la mayoría de nuestros entrevistados se inscribe en esta lógica, que los lleva también a probar juegos de azar como la ruleta o los tragamonedas que ofrecen las mismas plataformas de apuestas deportivas. Y por el otro lado la especialización, que implica búsqueda sistemática de información, mentalidad a largo plazo y análisis de “mercados”, más propia de una actividad laboral, que comparte el lenguaje y los imaginarios de las actividades financieras.

Así, las apuestas deportivas entre los jóvenes tensionan la relación conceptual entre trabajo y ocio, 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) en donde la figura de “cajero” (intermediario en las apuestas) y de “tipsters”, operan como agentes especializados en donde la idea de emprender la propia agenda de clientes o la producción de datos para ser monetizados es la lógica para obtener ingresos. Todos los entrevistados conocen uno o más “cajeros” y muchos reconocen la relación necesaria con los “tipsters” para apostar.



## Bibliografía

BROHM, J. M.. *Théorie critique du sport. Essais sur une diversion politique*. Quel sport?éditions. 2017.

*Encuesta Nacional de Actividad Física y Deporte (2021)*. Recuperada de <https://www.argentina.gob.ar/turismoydeportes/observatorio-social-del-deporte/encuesta-nacional-de-actividad-fisica-y-deporte>

ETUK, R., Xu, T., ABARNABEL, B., POTENZA, M. N.,; KRAUS, S. W.. *Sports betting around the world: A systematic review*. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(3), 689-715, 2022.

GEERTZ, C.. Juego profundo: notas sobre la riña de gallos en Bali. En: *La interpretación de las culturas* (pp. 339-372). Barcelona: Gedisa, (2001[1973]).

LE BRETON, D.. *Sociología del riesgo*. CABA: Prometeo, 2021.

SCOLARI, C.. *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa, 2009.



\*\* Este texto não reflete, necessariamente, a opinião do Ludopédio.

Seja um dos **13 apoiadores do Ludopédio** e faça parte desse time!

APOIAR AGORA

**Juan Bautista Branz**



Es Investigador Asistente del CONICET en la Escuela Interdisciplinaria de Altos Estudios Sociales (EIDAES) de la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM). Es Jefe de Trabajos Prácticos de la Universidad Nacional de La Plata. Es Doctor en Comunicación y Licenciado en Comunicación Social, por la Universidad Nacional de La Plata. Es Coordinador del Programa de Estudios Sociales sobre el Deporte de la EIDAES/UNSAM. Especialista en Deporte, Sociedad y Cultura. Analiza las relaciones entre clases sociales y las formas de sociabilidad de diferentes grupos, vinculadas a la construcción de masculinidades en sociedades contemporáneas. Ha publicado variados artículos en revistas científicas nacionales e internacionales con reconocimiento de pares. Autor del libro "Machos de Verdad. Masculinidades, Deporte y Clase en Argentina" (2018 y 2019). Escribió capítulos de libros, y ha compilado el libro "Deporte y ciencias sociales. Claves para pensar las sociedades contemporáneas", junto a José Garriga Zucal y María Verónica Moreira (EDULP, 2013) Director del documental "La vida como hombres" (2022) de la Escuela IDAES/UNSAM También colaboró escribiendo en Anfibia, Página 12, La Izquierda Diario, Agencia Télam, Tiempo Argentino, Revista Mascaró y varios portales periodísticos.

**Diego Murzi**





Doctor en Ciencias Sociales (Uniersidad de Buenos Aires) Investigador de CONICET - Universidad de San Martín Coordinador del Programa de Ciencias Sociales EIDAES UNSAM

### Como citar

BRANZ, Juan Bautista; MURZI, Diego. Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo. **Ludopédio**, São Paulo, v. 179, n. 15, 2024.

### Leia também:



0 Comentários

Entrar ▼

G

Iniciar a discussão...

FAZER LOGIN COM

OU REGISTRE-SE NO DISQUS ?

Nome



Compartilhar

Mais votados

Mais recentes

Mais antigos

Seja o primeiro a comentar.

Inscreeva-se

Privacidade

Política de Proteção de Dados

COMPRE QUALQUER PRODUTO DA E O LUDO RECEBE PARTE DO VALOR amazon

USE ESTE LINK PRA COMPRAR





Substantivo Masculino

01. Futebol

02. Jogo que se joga com os pés

seuemail@gmail.com

ASSINE A NEWSLETTER

Siga o Ludopédio nas redes sociais:



**Quem somos**

Equipe Ludopédio  
Política de  
Privacidade  
Termos de Uso  
Como colaborar  
Apoie

**Em campo**

Editora  
Loja  
Anuncie

**Arquibancada**

Colunas  
Ludopédio  
Normas  
Expediente

**Biblioteca**

Artigos em  
periódicos  
Filmes  
Livros  
Revistas  
Teses e  
Dissertações  
Trabalhos em  
eventos

**Ludosfera**

Podcasts  
#PorOutroFutebol  
#LudopédioemCasa  
Tabelas

**Comunidade**

Grupos de Pesquisa  
Parceiros

**Entrevistas**

Normas  
Expediente