

JUGAR, “TIMBEAR”, TOMAR RIESGOS Y GANAR DINERO

El fenómeno de las apuestas deportivas online entre jóvenes de Argentina

Dr. Diego Murzi

Investigador CONICET - Coordinador del Programa de Estudios Sociales sobre el Deporte EIDAES UNSAM

mail: diegomurzi@gmail.com

ORCID iD<https://orcid.org/0000-0003-1270-7276>URL
<https://orcid.org/0000-0003-1270-7276>

Dr. Juan Bautista Branz

Investigador CONICET- Universidad de san Martín - Universidad Nacional de La Plata
mail: juanbab@yahoo.com.a

ORCID iD<https://orcid.org/0000-0001-6991-663X>URL
<https://orcid.org/0000-0001-6991-663X>

Resumen

En este artículo se reconstruyen y analizan los sentidos que los jóvenes de 13 a 21 años usuarios de plataformas de apuestas deportivas online le otorgan a la práctica de apostar. A partir de caracterizar a las apuestas online como un incipiente problema público en Argentina, presentado por los discursos dominantes desde el enfoque patologizante de la ludopatía, esta investigación se centra en la perspectiva de los actores para describir los usos e imaginarios asociados a las apuestas digitales. El abordaje metodológico cualitativo se basó en 37 entrevistas en profundidad individuales y grupales con jóvenes y adolescentes de todo el país, además de la observación de espacios virtuales especializados en apuestas deportivas (donde operan “tipsters”, periodistas deportivos, y “cajeros”, entre otros actores del ecosistema). Los resultados muestran cómo las apuestas online se inscriben en dinámicas de sociabilidad juvenil que combinan el juego y la diversión con formas emergentes de competencia, al mismo tiempo que transforman la experiencia del espectador deportivo en una práctica atravesada por lógicas de rendimiento y cálculo propias de nuevas subjetividades financieras.

Palabras clave: Apuestas on line - Jóvenes - Deporte - Argentina - Sociabilidad

Abstract

This article reconstructs and analyzes the meanings that young people aged 13 to 21 who use online sports betting platforms attribute to the practice of betting. Characterizing online betting as an emerging public problem in Argentina, presented by dominant discourses from a pathologizing perspective of gambling addiction, this research focuses on the perspective of these actors to describe the uses and imaginaries associated with digital betting. The qualitative methodological approach was based on 37 in-depth individual and group interviews

with young people and adolescents from across the country, in addition to the observation of virtual spaces specialized in sports betting (where tipsters, sports journalists, and cashiers operate, among other actors in the ecosystem). The results show how online betting is inscribed in dynamics of youth sociability that combine play and fun with emerging forms of competition, while transforming the sports spectator experience into a practice influenced by logics of performance and calculation characteristic of new financial subjectivities.

Keywords: Online betting - Youth - Sports - Argentina - Sociability

Introducción

Las apuestas online se instalaron en el debate público argentino a partir de la pandemia de COVID-19, con el auge de plataformas de juegos de azar y apuestas deportivas. Para 2022, el juego en línea estaba legalizado en la mayoría de las provincias, lo que permitió la llegada de grandes casas internacionales como Bet365, Bplay o BetWarrior. Con una fuerte estrategia publicitaria en el fútbol —patrocinio a clubes, selección nacional, transmisiones y figuras mediáticas— el fenómeno creció rápidamente.

Su expansión responde a tres factores: la escasa regulación inicial, que facilitó el acceso incluso por vías clandestinas; el atractivo de obtener ganancias inmediatas basadas en el conocimiento deportivo, especialmente en un país fuertemente futbolero; y el contexto de crisis económica, depreciación monetaria y financiarización de la vida cotidiana (Abalde, 2020; Epstein, 2005; Van der Zwan, 2014).

A tres años de legalización, las apuestas muestran consecuencias sociales similares a las de países con tradición en la materia, como España o Inglaterra: normalización de la práctica, centralidad en la industria deportiva y aparición de conductas problemáticas (Etuk et al., 2022). En Argentina, el uso compulsivo entre jóvenes se volvió tema recurrente en agendas públicas y mediáticas, tratado sobre todo desde la categoría de “ludopatía digital”. A ello se suman sospechas de sobornos y arreglos de partidos en el fútbol local. Todo ello configura las apuestas como un incipiente “problema público” (Pereyra, 2017; Lorenc Valcarce, 2005).

Este trabajo, realizado desde el Programa de Estudios Sociales sobre el Deporte (UNSAM), indaga los sentidos y valores que los jóvenes de 13 a 21 años asignan a las apuestas online. A partir de entrevistas en profundidad, se analizaron tres dimensiones: 1) su rol como práctica de sociabilidad y diversión que también puede generar ingresos; 2) su impacto en la manera de observar espectáculos deportivos; 3) la creencia extendida de que el análisis de información garantiza éxito, asociada a una racionalidad cercana a las inversiones financieras.

Estrategia metodológica

La investigación se basó en un enfoque cualitativo, mediante entrevistas en profundidad con un cuestionario abierto (Guber, 2011). Se realizaron 37 entrevistas a varones de 13 a 21 años de Córdoba, Santa Fe, Chubut, Buenos Aires, CABA y Entre Ríos, entre abril y noviembre de 2024, en formato presencial y virtual. La mayoría fueron individuales, aunque también se desarrollaron entrevistas grupales.

La convocatoria se hizo por redes sociales y luego por “bola de nieve”. Reconocemos el sesgo potencial de esta estrategia, pero resultó adecuada dada la especificidad del perfil buscado (jóvenes apostadores).

Además, se analizaron artículos de portales de noticias para observar cómo los medios construyen discursivamente las apuestas online como problema público (Pereyra, 2017). El foco, sin embargo, estuvo en la perspectiva de los propios actores, entendida como punto de partida y llegada en la producción de datos (Guber, 2011). El desafío fue articular entre lo que se dice de los jóvenes y lo que ellos mismos dicen (Garriga Zucal y Levoratti, 2015).

La práctica se desarrolla en el plano virtual, mediada por redes sociales (WhatsApp, Instagram, X) y por las plataformas de apuestas. Observamos también las narrativas e interacciones que circulan en ese espacio: perfiles, ofertas de servicios, organización de datos sobre jugadores o equipos. La etnografía virtual permitió comprender estas dinámicas, entendidas como formas de acción social (Hine, 2004).

Finalmente, el estudio se concentró en apuestas deportivas, excluyendo casinos y tragamonedas. La decisión responde tanto al interés disciplinar (socio-antropología del deporte) como a la diferencia entre un universo con cierta lógica (el deportivo) y otro ligado puramente al azar. Aunque muchos entrevistados incursionaban también en juegos de casino, la comparación surgió en sus propios relatos.

Las apuestas online como incipiente problema público en Argentina

Al iniciar el trabajo de campo, en marzo de 2024, las apuestas online en Argentina tenían escasa regulación y apenas comenzaban a difundirse los primeros casos de ludopatía adolescente en los medios. En pocos meses el tema ganó fuerte visibilidad: hacia octubre ya existían al menos ocho proyectos de ley en CABA y once a nivel nacional para regular el juego online. Funcionarios, especialistas y gobiernos locales incorporaron el asunto a sus agendas, impulsando campañas y talleres.

Este súbito interés reúne rasgos de un “problema público” (Lorenc Valcarce, 2005): no surge espontáneamente, sino que se construye en torno a un “descubrimiento alarmante”—en este caso, dos suicidios de adolescentes endeudados por apuestas—, amplificado por los medios y asumido como problemático por actores sociales que reclaman intervención estatal. Como advierte Lorenc Valcarce, los problemas públicos incluyen elementos morales, y en la Argentina pos 1983 su resolución recae recurrentemente en el Estado (Gayol y Kessler, 2018).

De todos modos, el fenómeno aún es incipiente. Recién en noviembre de 2024 se dio media sanción de ley que limita la publicidad de apuestas online, con amplio rechazo del oficialismo liberal, que consideraba excesiva la regulación.

El discurso dominante aborda las apuestas desde la lógica del “pánico moral” (Cohen, 1972), asociándolas casi exclusivamente a la ludopatía. Así, medios, escuelas, especialistas y funcionarios suelen representar a todo apostador como un ludópata potencial. En las coberturas predominan historias extremas —jóvenes que pierden todo, suicidios, apuestas millonarias—, lo que dificulta comprender el fenómeno en su complejidad. En nuestro campo observamos que este encuadre afecta a los jóvenes: mientras a inicios de 2024

aceptaban ser entrevistados sin reparos, hacia fin de año se mostraban más reacios y esquivos.

Nuestra investigación derivó en consultas de funcionarios, participación en ámbitos legislativos e interacción con organismos internacionales. Sin embargo, en casi ninguno de esos espacios se incluyó la voz de los propios jóvenes, siempre subordinada al discurso social (Angenot, 2010) que equipara apuestas y ludopatía, o que enfatiza el uso problemático de la tecnología. De allí la importancia de recuperar los sentidos que los propios adolescentes asignan a su práctica, tanto para comprender como para regular el fenómeno.

Siguiendo a Archetti (2003), concebimos las apuestas como parte de las “zonas libres” de la cultura: espacios que permiten creatividad y sociabilidad frente al orden moralizante del Estado. En este marco, las apuestas deportivas, aunque periféricas en legitimidad social, son centrales para la vida cotidiana de muchos jóvenes y tensionan lo socialmente aceptable.

Desde esta perspectiva retomamos a Geertz y su análisis de las riñas de gallos en Bali, para pensar los significados simbólicos de las apuestas: no sólo en clave económica, sino como forma de lazo social. Los jóvenes entrevistados las vinculan al tiempo libre y al ocio, diferenciándolas del trabajo. Como sostienen Elias y Dunning (1992), las prácticas miméticas —deporte y apuestas incluidas— responden a la búsqueda voluntaria de placer fuera de la rutina productiva. Así, los jóvenes valoran las apuestas tanto como diversión compartida con amigos como por su potencial de rentabilidad económica.

Percepciones de las apuestas: de la diversión al control

“Mi vicio, entre comillas, es apostarle una luca al Manchester United. Y el vicio de otro es comprarse dos atados de cigarrillos. Siento un poco eso, (las apuestas) son un poco vicio, un poco entretenimiento. Dentro de todo es algo saludable apostar, no me estoy haciendo daño a mí.” (Andrés, 21 años).

Los relatos de los jóvenes muestran que las apuestas deportivas se conciben principalmente como juego o diversión, más que como una práctica económica. Nicolás (20 años, estudiante de ingeniería) recuerda que empezó a jugar con amigos “para divertirnos y, capaz, no sé, si ganabas salías con más plata y si perdías, bueno...”. El dinero aparece como un beneficio secundario, aunque algunos creen que podría transformarse en un ingreso estable. Estas expectativas se vinculan con la “búsqueda voluntaria de emociones” señalada por Elias y Dunning (1992): lo lúdico predomina, pero también la necesidad de combatir el tedio y obtener adrenalina inmediata. Facundo (18 años, empleado en una empresa familiar) lo sintetiza: “lo que más me gusta de apostar es la diversión del momento... ¿ganaré?... y voy viendo la alineación de los equipos, cómo vienen”. Las apuestas, para los jóvenes, representan la actividad de jugar. En sus significados y sentidos atribuidos emergen elementos centrales que estructuran la práctica, como veremos más adelante. En relación al concepto de juego, partimos del clásico trabajo de Roger Caillois, “Teoría de los juegos” (1958), en donde afirma “que el juego debe ser definido como una actividad libre y voluntaria, fuente de alegría y diversión.” (p. 15). Una idea que aleja a la



práctica de la obligatoriedad y que la asimila a un tiempo y a un estado concreto. Caillois completa, “No existe más que allí donde los jugadores tienen deseo de jugar y juegan, aunque sea al juego más absorbente, más agotador, con la intención de divertirse y huir de sus preocupaciones; es decir, para apartarse de la vida de la corriente. (p. 16). En su crítica a la teoría de Huizinga sobre el juego, Caillois incorpora a la clasificación a las apuestas y a los juegos de azar. Indica que no considerarlos, sería sobreentender “que el juego no acarrea ningún interés de orden económico.” (p. 14)

Las apuestas se viven como un ritual organizado, no totalmente espontáneo ni del todo planificado. Según Manuel (17 años, estudiante secundario del sur del país), el juego interrumpe el “aburrimiento” grupal y se convierte en una diversión buscada a través de las plataformas digitales. En general, los entrevistados describen una relación controlada, limitada a ciertos momentos, con conciencia de los riesgos de apostar grandes sumas. Por eso, prevalece la representación de las apuestas como un pasatiempo ligero, vinculado al ocio y a la sociabilidad juvenil, antes que como una actividad económica propia del mundo adulto o asociada a consumos problemáticos.

Muchos entrevistados no cuentan con ingresos propios y dependen del dinero que les dan sus padres, lo que genera cierta carga moral al apostar con plata ajena. Tomás (15, estudiante secundario) cuenta que arma las apuestas con su padre, mientras que Dante (14, estudiante y futbolista en formación) recuerda que cuando sus padres se enteraron lo retaron y dejó de hacerlo. En cambio, quienes trabajan apuestan “su” dinero, con mayor independencia y montos más altos. Ramiro (21 empleado en un local de comidas rápidas), narra sin remordimientos que durante meses llegó a apostar —y perder— su salario completo. Así, la diferencia entre apostar con dinero propio o ajeno no es solo material sino moral: usar ingresos propios es visto como legítimo, mientras que gastar la mesada en apuestas aparece como reprochable.

Estas tensiones se vinculan con juicios adultos sobre los consumos juveniles, que suelen ser moralizados como “irracionales” o “reprobables” (Wilks, 2013). Aun tratándose de montos pequeños, el dinero circula en forma de préstamos entre amigos, volviéndose central en economías dependientes de los padres. Dante (14) cuenta que a veces apuestan el dinero del almuerzo y, si lo pierden, se quedan sin comer hasta que un compañero les comparte. Nicolás (20) señala que disponer de plata depende “de si tenés amigos que te respalden”, lo que genera deudas y refuerza la fraternidad del grupo.

La sociabilidad masculina aparece como eje: la gran mayoría de entrevistados fueron varones, en línea con lo que muestra la literatura global (Calado y Griffiths, 2016; Ghelfi et al., 2024). Más del 90% empezó a apostar porque un amigo lo introdujo. Para algunos, la práctica quedó ligada al grupo, como Lautaro (18), que dejó de apostar con frecuencia porque “dejó de ser algo compartido cuando terminé el colegio”, aunque aún lo hace con amigos en reuniones. Otros siguen vinculados al juego colectivo: Ciro (16, peluquero y futbolista en formación) dice que apuesta “con los pibes, timbear para joder”, Enzo (21, profesor de tenis) relata que “con unos amigos apostamos a los playoffs de la NBA, muy poquita plata, una combinada entre todos”, y Lautaro (18) cuenta que al juntarse a ver partidos “ponen plata en las apuestas”.

El carácter grupal también les permite a los menores eludir restricciones legales, recurriendo a cuentas de mayores de edad o a plataformas ilegales mediante un “cajero”. Lautaro (18) recuerda que con sus amigos usaban la cuenta de un mayor y registraban cada

movimiento en un grupo de WhatsApp. Dante (14) cuenta que su grupo apuesta en sitios clandestinos a través de un “cajero” recomendado, con quien nunca tuvieron problemas pese a la informalidad. Ciro (16) menciona que tiene “dos conocidos que son cajeros, a uno le va muy bien y al otro no tanto... una chica cajera conocida tiene muchos clientes y le pagó el viaje de egresados a su mejor amigo”. Andrés (21, estudiante de educación física y chofer de Uber) agrega: “tengo un amigo cajero que me había comentado que a él le conviene que (la gente) pierda porque no sé qué comisión ganaba de toda la plata que iban poniendo”.

Transformaciones en el espectáculo deportivo. Hacia una posición activa en los modos de ver

“Veo el partido desde otra lógica, como más metido que a algún partido que hubiese visto con unos mates re tranqui. Le aposté mil pesos y ya se me juega otra cosa. En vez de verlo tranqui, yo lo estoy viendo compitiendo. Y compitiendo con el resto de la gente.” (Matías, 18 años)

La relación entre medios y espectáculo resulta clave para comprender el vínculo entre los públicos y el deporte. En un primer momento la radio y el cine, luego la televisión y más recientemente las plataformas digitales —con sus highlights, rankings y recortes—, han ido transformando la forma en que los sujetos se relacionan con el evento deportivo como espectadores y consumidores. A ello se suman otros soportes, como los videojuegos, que proponen un vínculo más activo con la disciplina deportiva y que ejercen una influencia creciente en cómo las nuevas generaciones imaginan, interpretan y experimentan el deporte. En este sentido, Kopp (2021) mostró las nuevas formas de espectacularización que atraviesan los jóvenes que practican videojuegos en Argentina, desplegando performances donde la posición activa de los usuarios adquiere centralidad.

En el caso del videojuego más popular de fútbol, EA Sports FC (conocido como FIFA hasta 2024), el atractivo central ya no reside únicamente en el juego dentro de la cancha virtual, sino en la gestión de clubes y la construcción de carreras. Los usuarios dedican gran parte del tiempo a comprar y vender futbolistas en el mercado de transferencias y a gestionar presupuestos. De este modo, en las últimas dos décadas el FIFA se desplazó progresivamente desde el terreno de juego virtual hacia los “escritorios virtuales”. Para quienes lo han jugado desde la infancia, el mercado, las transacciones, la acumulación, el intercambio y la gestión de recursos forman parte indisoluble de la experiencia futbolística.

Enzo (21) y Andrés (21) relatan que su puerta de ingreso a las apuestas deportivas estuvo ligada precisamente a las transacciones de monedas virtuales en el FIFA:

El FIFA te da monedas virtuales para comprarte jugadores para la Play, ¿viste? Y había páginas que te duplicaban ese monto apostando cosas de verdad.. Entonces vos duplicabas esa plata que tenías virtual para comprarte un jugador mejor. (...) Entonces decía, ‘bueno, esto es lo que tengo, apuesto acá para tratar de llegar acá’. Y a partir de ahí fue como entrando en Google, aparecían páginas de apostá acá, apostá acá. (Andrés, 21 años)

Esta lógica excede a los videojuegos de fútbol y forma parte de una gramática más amplia, vinculada a lo que Van der Zwan (2014) denominó “financiarización de la vida cotidiana”, es

decir, la expansión de experiencias financieras hacia las prácticas diarias de los sujetos. En una línea similar, Epstein (2005) había descrito las transformaciones del capitalismo en términos de globalización financiera y la creciente intromisión de las finanzas en todos los ámbitos de la vida social. Así, los videojuegos “educa” a niños y adolescentes en lógicas de rentabilidad, acumulación e intercambio de bienes virtuales —monedas, diamantes, vidas, etc.— que ganan, pierden y arriesgan. Esta dinámica, basada en la satisfacción de ganar y acumular, comparte elementos con las apuestas deportivas online, con la diferencia de que en estas últimas se arriesga dinero real.

Un dato relevante respecto de la población entrevistada es la autorización, durante la pandemia de COVID-19, para que personas de 13 años en adelante pudieran usar la billetera virtual del banco oficial de la Provincia de Buenos Aires. En la página web de la entidad se justificaba la medida bajo el título de “Inclusión financiera” .

Tradicionalmente, el hecho de ser simpatizante de un equipo (identidad comunitaria) y el disfrute del juego (placer estético) constituyan los dos motivos más habituales para mirar deportes. Las apuestas, al introducir la posibilidad de competir en tiempo real y obtener un beneficio personal, suman un nuevo elemento de motivación. Esta dimensión no necesariamente contradice a las anteriores: un hincha puede desear que gane su equipo y, al mismo tiempo, esperar un rédito económico por ese resultado. Se trata de un nuevo componente que complejiza la experiencia de vivenciar un partido.

En la narrativa futbolera del hinchismo en Argentina (Alabarces, 2014), un elemento central es la inversión desinteresada en el equipo: el verdadero hincha pone esfuerzos, energías e incluso dinero “sólo por amor a los colores”. Las apuestas desafían en parte ese postulado al introducir el cálculo. Varios entrevistados señalaron que evitan apostar cuando juega su equipo, como forma de mantener a resguardo la pasión frente a lo mercantil. Otros, en cambio, relataron que apuestan a favor de su club para ponerle “más emoción” al partido o como “cábala”. Matías (19, estudiante de periodismo deportivo) comenzó apostando justamente por su equipo: “Se lo aposté todo a Racing, ganó y me dio 10 mil y la semana siguiente jugaba Racing Boca y le puse esos 10 mil a Racing. Perdió, me quedé sin nada y ahí no jugué más. Pagaba 40 mil si ganaba.”

La apuesta aparece así como una emoción buscada voluntariamente (Elias y Dunning, 1992), comparable a ciertos momentos de excitación de la vida cotidiana que no necesariamente constituyen experiencias negativas para los jóvenes. En muchos casos, el vínculo entre apuestas y gusto deportivo introduce un elemento novedoso en la relación entre el consumidor de deporte y la práctica. Apostar por el equipo propio, además, se presenta como una ventaja: el conocimiento que los jóvenes tienen de su club y de la actualidad deportiva se transforma en un recurso para tomar decisiones en el juego. Santino (18, estudiante de economía), por ejemplo, cuenta que apuesta casi exclusivamente por Boca, su club, convencido de que estar informado sobre los jugadores y el día a día del equipo lo ayuda a hacer mejores apuestas. Ese saber, antes asociado únicamente a la pasión o al interés informativo, cobra un nuevo valor como herramienta potencial para ganar dinero.

Santino (18): - “...como miro mucho la UFC , quería apostar también. Porque quería ver qué tan verídico era mi conocimiento sobre la UFC. Y bueno, aposté por el actual campeón Illia Topuria. Que para mí es un buen momento para apostar por él, porque bueno, es el actual campeón. Y por lo que veo yo, es a futuro, uno de los mejores”.

Los jóvenes construyen un vínculo particular con las apuestas virtuales a partir de tres rasgos propios de las llamadas nuevas formas de comunicación: la digitalización, la multimedialidad y la interactividad. La posibilidad de apostar en vivo y en tiempo real es señalada como especialmente atractiva. Varios entrevistados mencionan que es más probable que apuesten cuando están mirando un partido por televisión o en dispositivos móviles, que en encuentros a los que no están prestando atención. El diálogo entre Matías y Andrés en una entrevista grupal lo ilustra con claridad:

Matías (18): “Ver el partido y apostar al lado, ¿entendés? Como que estás en otro... se siente diferente. En vez de verlo tranqui, yo lo estoy viendo compitiendo. Y compitiendo con el resto de la gente.”

Andrés (21): “Eso es buenísimo. Y a veces el vivo, te van cambiando. Te cambian las cuotas todo el tiempo. Empezó pagando uno 2.50, le metieron un gol, se fue a 5. Che, lo da vuelta y le apostás ahí en vivo. Y vas, a veces, en el mismo partido, capaz que hiciste tres apuestas, te viste algo posible.”

M.: “Sí, podés tener la tele o la compu al lado, o la pantalla de la compu y otro monitor al lado. Y ver y apostar a la vez.”

La dimensión utilitaria y cuantificada del espectáculo deportivo

Las apuestas en vivo resultan especialmente vertiginosas en deportes con acciones constantes, como tenis, vóley o básquet. Con cada punto o jugada se gana o se pierde dinero. En este contexto, la calidad de un revés en el tenis o de un bloqueo en el vóley puede importar menos que el efecto económico inmediato que genera en el apostador. Enzo (21) ejemplifica esta lógica: “...capaz que aposté solamente que a (Marcos) Rojo (futbolista de Boca) lo amonestan. Van 10 minutos y lo amonestan a Rojo. Yo ya gané mi plata y capaz que no miro más el partido.”

De modo similar, otro entrevistado relató que desde que apuesta en fútbol, ha llegado a festejar un córner o una tarjeta amarilla, algo que en otro momento le hubiera parecido impensado. Lautaro (18) recuerda una experiencia de este tipo:

“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.”

Las apuestas deportivas, entonces, generan un nuevo vínculo con el espectáculo: los jóvenes dejan de ser meros espectadores y se convierten en “competidores”, como decía Matías. Compiten contra la casa de apuestas por dinero, contra sus amigos para ver quién sabe más y hasta por reputación en comunidades virtuales como grupos de Telegram. Esto suscribe a la idea del agón como elemento constitutivo del juego. Según Caillois (1958) muestra que “El móvil del juego es para cada concurrente el deseo de ver reconocida su excelencia en un dominio dado. Por esto la práctica del agón supone una atención sostenida, una preparación apropiada, esfuerzos asiduos y voluntad de vencer. Implica disciplina y perseverancia.” (p. 29)

Este vínculo se extiende también a ligas y torneos que en otro contexto no llamarían su atención. Muchos entrevistados señalaron que apuestan en competiciones remotas o exóticas. Ciro (16) lo resume con humor: “termino apostando a la segunda división de Japón”. Nicolás (20) agrega otro ejemplo: “conozco un chico que se fue metiendo tanto que terminó jugando a laterales en la liga de Bulgaria”. Esta diversificación se explica por la necesidad de apostar de manera constante, incluso cuando no hay competencias relevantes.

Por otro lado, la relación con el deporte adquiere un sesgo claramente utilitario. Ya no se trata solo de ver un partido por gusto, sino de hacerlo en función de un interés material. El consumo se vuelve fragmentado y selectivo, centrado en la apuesta en juego. Enzo (21) ilustra: “(Alejandro) Garnacho (futbolista del Manchester United) le pega al arco, listo, no miro más. Me voy a hacer otra cosa. Apago la tele. Apago la tele y ya está.”

De este modo, las recompensas de ver deportes dejan de ser simbólicas y se vuelven tangibles. Una apuesta ganada en grupo puede traducirse en comprar mejor comida o bebida, salir a un lugar más caro o viajar en taxi.

Con el tiempo, los apostadores experimentados relatan que comienzan a traducir todo hecho deportivo en cifras, cuotas o dividendos, incluso cuando no están apostando. Andrés (21) lo explica así: “Yo creo que te formatea también como espectador, la cabeza en base a las estadísticas. Para mal. Porque empezás a ver más un simulacro, que algo más genuino. Porque te formatea la cabeza. Todas esas estadísticas están dando guita.”

Este “formateo” implica un cambio en la gramática de la experiencia deportiva, dominada ahora por el cálculo racional. El mismo Andrés (21) agrega: “Lo que me trajo la apuesta es visualizar el deporte en general desde otra lógica. Me cambió mucho la forma de verlo por esto, porque te entran como los códigos de la página para ver el deporte.”

Los “códigos de la página” aluden a esa traducción de cada acción en cuotas numéricas: un remate al arco, una cantidad de goles o un partido de básquet con determinados tantos. Todo se traduce en valores de mercado. Conocer esos valores es clave para detectar si la oferta de la casa es conveniente. Incluso expresan el “momento” de un equipo: una cuota baja se asocia con un buen presente, mientras que una alta señala inferioridad o desventaja. Así, el rendimiento se cuantifica y se codifica en las conversaciones entre pares.

Finalmente, las transformaciones en la manera de vivir el deporte también se relacionan con la sospecha de fraude o engaño. Ser “competidores” significa estar atentos a posibles trampas. La desconfianza hacia árbitros, instituciones o jugadores tiene larga tradición en el fútbol argentino, pero con las apuestas se resignifica. Se sospecha de tenistas que pierden un game a propósito, futbolistas que se hacen amonestar o basquetbolistas que tiran más veces al aro de lo habitual. El complot deja de ser solo deportivo para ser económico. Enzo (21) lo grafica así: “...el 5 de Barracas da un pase atrás rarísimo, cortísimo, se la lleva el de Huracán, gol. Hace gol Huracán, 2 a 0. Entro a Twitter y todo era ‘che, se nota que apostaron que ganaba 2 a 0’.”

La percepción del riesgo y sus consecuencias

“...invertís en un bitcoin y de acá a un año vale 50 mil dólares. Pero tenés que saber mucho de economía para eso. Y para mí es más seguro el tema de la apuesta deportiva, porque

ahí es otro tipo de conocimiento. En la economía vos no sabés qué puede llegar a pasar. Y en los partidos, si vos ves un año del Real Madrid...” (Santino, 18 años)

La derrota aparece como el punto central de las reflexiones de los jóvenes sobre apostar. Mientras ganar refuerza la continuidad del juego, perder abre dudas y cuestionamientos. Cerca de la mitad de los entrevistados abandonó temporal o definitivamente tras una serie de pérdidas. Las casas de apuestas, conscientes de esto, ofrecen bonos de bienvenida que duplican el primer depósito para retener a los usuarios.

Los jóvenes reconocen que “la casa siempre gana”. Lautaro (18) afirma: “la mayoría de las veces el casino es el que gana. Si apostás diariamente vas a perder más de lo que ganás”. Tomás (15) observa que en su grupo “todos pierden a la larga, porque ganan y apuestan lo que ganan y en algún momento pierden todo”. En la misma línea, Dante (14) sostiene: “en un momento ganás plata, hasta que seguís y perdés todo. A la larga perdés”.

La forma de enfrentar la derrota distingue a los “buenos” de los “malos apostadores”. Los primeros controlan sus apuestas, arriesgan montos moderados, consultan estadísticas y conocen el mercado; son cautos tanto al ganar como al perder. Los segundos se guían por coronadas: si ganan siguen apostando hasta perder, y si pierden buscan recuperar lo perdido de inmediato, incluso con dinero destinado a otros fines (mensualidad familiar, ingreso laboral). En este sentido, Andrés (21) explica la relación entre apostar, ganar y seguir,

Yo tengo etapas. Me pasa un poco que capaz tengo la aplicación, ahí, y capaz que hay un mes que no le doy... no le doy pelota. Y capaz que hay un mes que veo partidos interesantes y me engancho de nuevo con la Premier, y capaz voy y vengo, ¿viste? Y con el monto depende. Depende también mucho, ahí me pasa, el estado de ánimo. Capaz si estás medio efusivo, capaz apostás más, capaz si estás más tranquilo, ¿no? Capaz si ganaste te creés que sos mejor y ganaste 20, le pongo 10 y lo perdí. Y capaz ahí querés recuperar los 10, pusiste los 10 y perdiste los 2, ¿entendés? Y te cambia mucho eso, entonces si perdí 20 lucas en una hora, no, voy a aflojar un poco. (Entrevista grupal)

Perder es el punto donde las percepciones juveniles se cruzan con los discursos sociales sobre apuestas y ludopatía, marcando el límite entre “jugar” y caer en una dinámica patológica. Para Federico (18), no hay riesgo si uno se controla: “si ganás vas a querer seguir ganando, y si perdés vas a querer jugar para recuperar”. Así, control y riesgo aparecen como virtudes de un “buen apostador”. El riesgo, inherente a apostar, se prueba en el dinero en juego. Como plantea David Le Breton (2021), forma parte de las prácticas deportivas y recreativas contemporáneas,

Desde fines de los años 1970, las actividades físicas y deportivas de riesgo experimentan un sorprendente éxito, de la misma manera las empresas de los ‘nuevos aventureros’, de los deportistas de lo ‘extremo’. Se trata más bien de una búsqueda de intensidad de ser para recuperar una plenitud de existencia amenazada por una vida demasiado regulada [...] Se trata de salirse de sus referencias habituales y sumergirse, para bien o para mal, en una experiencia desconocida que puede resultar temible. En algunas circunstancias, si el riesgo es elegido o aceptado de manera libre, es un recurso identitario. Esta distancia entre la preocupación política de reducción de riesgos de accidentes, de enfermedad, de catástrofes tecnológicas o naturales, de óptima protección de las poblaciones y la búsqueda individual

de sensaciones fuertes, de estrés, de recreaciones que no son del todo descanso marca, en profundidad, la ambivalencia de nuestras sociedades (Le Breton, 2003; Peretti-Watel, 2000). (p. 14)

A diferencia de las miradas sobre la “sociedad del riesgo” que lo piensan en clave negativa (Beck, 2006), Le Breton subraya el sentido positivo que muchos le otorgan: conscientes del peligro, buscan en el riesgo una pasión vital. Para Matías (19), las apuestas deportivas son “un riesgo. Porque para algunos puede ser una adicción grande... Depende mucho de la cantidad que cada uno apueste”. El cálculo económico es central: el riesgo se concreta en quedarse sin nada. Dante (14) lo ejemplifica con el dinero escolar: si lo perdía, “se quedaba sin comer”. En esta línea, Dupont Bernal (2022) muestra cómo el riesgo organiza la grupalidad de apostadores en el capitalismo contemporáneo,

El riesgo acá opera para dar forma al espacio social de un grupo o comunidad. Para los apostadores la toma de riesgos no se convierte en una rutina, sino que conserva la emoción de la ganancia y la pérdida que hace parte de la formación de su subjetividad. En esa construcción los apostadores aprenden a manejar sus propios compromisos con el riesgo, sus sensaciones y las apuestas sociales que acompañan los altibajos de ganar y perder (cf. Zaloom, 2004). (p. 40)

Las apuestas como "inversión"

Al preguntar qué se necesita para ganar en apuestas deportivas, los entrevistados mencionaron mayoritariamente “tener suerte” y “mirar estadísticas”, sin verlas como excluyentes. Nicolás (20) afirma que hay “estadísticas que te acompañan” para apostar más seguro. El conocimiento de deportes y números se valora, dejando al azar en segundo plano, y sugiere que el resultado depende más del saber que de la suerte. Lautaro (18) coincide: “...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”.

Esta relación entre azar y conocimiento refleja que el éxito depende de la preparación e información más que del instinto o deseo por un equipo. Incluso quienes apuestan por coronadas reconocen que esa no es la vía legítima para ganar. Los entrevistados también remarcan que las apuestas deportivas se diferencian de juegos como ruleta o tragamonedas, donde prima puramente el azar. Caillois (1958) llama alea a esta condición, que “Señala y revela el favor del destino. El jugador permanece enteramente pasivo, no despliega sus cualidades o disposiciones, los recursos de su destreza, de sus músculos, de su inteligencia. No hace más que aguardar, con esperanza y temblor, la sentencia de la suerte. Arriesga una postura” (p. 32-33).

Dante, señala que en las apuestas deportivas “tenés un poco más de chances de ganar. También es de suerte pero más probabilidades tenés”. Matías (19), por su parte, no apuesta a juegos de azar y desconfía de su transparencia: “son cualquier cosa y no tenés garantía de que esté arreglado o no”.

Ciro apuesta en ambas modalidades: “cuando estoy con amigos y estoy manija le pongo al casino, y cuando hay un partido importante al deporte”. Esto refleja que los juegos de azar

se vinculan a sociabilidad y excitación, mientras que las apuestas deportivas al seguimiento de un partido. Para estas últimas, además, consulta grupos de Telegram buscando información para apostar mejor.

Analizar información (“estudiar”) tranquiliza a los jóvenes: les da sensación de control en un universo predecible y jerárquico como el deportivo, distinto del azar puro del casino. Sienten que ganar depende de su saber y capacidad de predicción. Enzo (21) ejemplifica qué significa “estudiar”:

Por ejemplo, cuatro partidos de Boston Celtics, los últimos cuatro. Veo más o menos cuántos puntos hicieron determinados jugadores. Entonces, ese promedio capaz que pongo en esta, en la de hoy. Bueno, hoy Stephen Curry hace 20 puntos porque viene haciendo 20 puntos en los últimos cuatro partidos.

La existencia de datos que permiten predecir una apuesta es valorada por los jóvenes, pues les da la sensación de alejarse del azar puro. Enzo (21) afirma: “podés estudiar o tener un conocimiento previo en las apuestas deportivas, mientras que en el casino es el azar. Meto plata y si gano, gano”. Algunos entrevistados equiparan las apuestas deportivas a una inversión, donde la información disponible reduce lo aleatorio. Santino (18) traza un paralelo con la Bolsa: “algunos juegan en la Bolsa, pero como yo no conozco de empresas y sí conozco sobre Boca, yo juego a las apuestas”.

Estudiar para apostar les genera la sensación de control sobre los resultados, aunque la búsqueda de mecanismos racionales para ganar es frecuente incluso en juegos totalmente azarosos. Andrés (21) cuenta sobre su padre y la quiniela: “Mi viejo es re timbero... le gustaba estudiar la estadística... tenía un excel... decía va a salir el 8... encontraba la matrix”.

La novedad de las apuestas online es su desarrollo en un espacio digital, donde redes sociales como WhatsApp, Instagram y X facilitan la circulación de información estadística (Scolari, 2009). Surge así la figura de los “tipsters”, expertos que dan consejos sobre diferentes “mercados” y muchos venden sus análisis mediante suscripciones. Enzo (21) explica: “un tipster es un chabón que supuestamente sabe más que vos, que te da tips para las apuestas”. Andrés (21) lo compara con la bolsa: “vos delegás la plata en él, y él te dice, apostá en esto”. El prestigio del tipster se construye mediante estadísticas de éxito y la sistematización de resultados: “todo tipster tiene como su estadística, ‘en los últimos 100 pegué 90’”, y Andrés lo define como “el profeta de las apuestas”.

Muchos jóvenes comparten consejos libremente, mientras que otros reconocen el valor de pagar por el servicio.. Lucas (18), estudiante del GBA y tipster, da consejos a amigos y familiares sin cobrar, aunque cuando una apuesta que diseña resulta ganadora, recibe un porcentaje de la ganancia.

Siguiendo el paralelismo que algunos entrevistados establecen entre la bolsa y las apuestas, los tipsters son comparados con agentes bursátiles, reforzando la idea de inversión. Este fenómeno se inscribe en la expansión de las finanzas a la vida social (Epstein, 2005), donde el juego de los jóvenes implica cálculo, riesgo y ganancia/pérdida, como en la vida financiera adulta. Además, tipsters, cajeros, streamers, youtubers que promocionan casinos virtuales e incluso prestamistas para jóvenes configuran un mercado informal de apuestas online, inscrito en un contexto de transformación de las relaciones asalariadas (Castel, 1997). Como en las plataformas de reparto de bienes, estas actividades aparecen como salida laboral rápida y accesible para jóvenes ante dificultades de inserción . Según

Argentina Futura, “en el imaginario juvenil, estas actividades pueden resultar atractivas por la difusión de un mensaje de autonomía y flexibilidad horaria y la idea de ‘ser tu propio jefe/a’, en tanto posibilita compatibilizar el trabajo con otras actividades” (p.11).

Conclusiones

Este artículo se propuso comprender los sentidos que los jóvenes argentinos de 13 a 21 años, usuarios de plataformas de apuestas deportivas online, le otorgan a esta práctica. Lejos de adoptar el enfoque patologizante de la ludopatía, dominante en la agenda pública y mediática, la investigación se centró en la perspectiva de los propios actores para develar los usos e imaginarios asociados. El trabajo revela que el fenómeno es más complejo que un mero “consumo problemático”: constituye un espacio dinámico que entrelaza la sociabilidad juvenil, los cambios en el ocio, la resignificación del deporte y la influencia de lógicas financieras en la vida cotidiana.

La investigación muestra la tensión entre el discurso de quienes piensan, legislan e intervienen sobre la práctica y los significados que los usuarios le atribuyen. La diversión es central: los jóvenes consideran las apuestas como juego y parte del tiempo libre, incorporadas a la sociabilidad entre amigos en recreos, juntadas deportivas o “previas” nocturnas. Es una sociabilidad masculina, cercana a otros espacios de varones en Argentina como el bar o el potrero. Jugar en grupo también permite enfrentar trabas jurídicas o reforzar la confianza con “cajeros” en plataformas clandestinas. Lo lúdico estructura la práctica: apuestan para disfrutar y sumar adrenalina al entretenimiento deportivo, antes que por recompensa monetaria. Esto contrasta con discursos que interpretan la práctica priorizando el afán de lucro o el riesgo de adicción. Otro hallazgo que surge de la investigación es que las apuestas deportivas están provocando una transformación en la relación de los jóvenes con el espectáculo deportivo. Teóricamente equiparable al proceso de racionalización weberiano, donde las emociones son reemplazadas por el cálculo, a la pasión desinteresada propia del hincha tradicional y a mirar deporte por puro placer, motivaciones tradicionales para consumir espectáculos deportivos, las apuestas introducen un elemento de cálculo y beneficio personal. Esta “emoción buscada voluntariamente” se ve potenciada por la digitalización, la multimedialidad y la interactividad de las plataformas, especialmente en las apuestas en vivo, que vuelven el seguimiento del partido vertiginoso y directamente ligado a ganancias o pérdidas monetarias. En esa misma línea, algunos jóvenes narran que su trayectoria con las apuestas tiene su génesis en los juegos electrónicos y las transacciones de monedas virtuales que se da, principalmente, en juegos de fútbol como el FIFA. Para un joven que ha jugado al “FIFA” desde su infancia, el mercado, las transacciones, la acumulación, el intercambio y la gestión de recursos son parte indisociable de la experiencia del fútbol en el terreno virtual. Así, los jóvenes acumulan saberes y lenguaje específico, competencia transaccional (monedas virtuales, créditos, oportunidades de compra y venta, etc.) y lo hacen reconociendo un proceso que va desde cierta instancia de aprendizaje a la consolidación de un sujeto competente con experiencia. Ese recorrido también va desde el simulacro de inversiones a la especulación y el cálculo real.

Otro nodo de la investigación es la concepción de las apuestas como una “inversión”. Los jóvenes valoran el “saber” y el “análisis de estadísticas” sobre el puro azar, percibiendo que las apuestas deportivas ofrecen “más chances de ganar” que los juegos de casino. La idea

de "estudiar" la información deportiva es tranquilizadora, ya que sugiere un universo predecible donde el control es mayor y el resultado depende de su propio conocimiento y capacidad de predicción. En este sentido, las apuestas funcionan para los jóvenes apostadores como fuente posible para generar ingresos -magros pero ingresos al fin- en un contexto de precarización. Pero, además, han generado nuevas fuentes de ingresos informales en la figura de intermediarios ("cajeros"), agentes especializados que venden su saber ("tipsters"), prestamistas y propagandistas de sitios de apuestas.

A su vez, y de manera contradictoria, también hallamos que es muy extendida entre los jóvenes la idea de que se pierde mucho más de lo que se gana. De que, en última instancia, "la casa siempre gana". En este sentido, la percepción del riesgo es un elemento inherente a la práctica de apostar, y la pérdida de dinero es el punto donde confluyen las reflexiones más profundas de los jóvenes sobre el fenómeno de las apuestas. La actitud frente a la derrota confronta las percepciones de los jóvenes con los discursos sociales dominantes sobre las apuestas y la ludopatía, el límite entre simplemente "jugar" y divertirse o entrar en una dinámica patológica. La gestión de la derrota es lo que diferencia al "buen apostador" del "mal apostador" según las caracterizaciones de los propios jóvenes. El "buen apostador" sería alguien controlado, analítico, cauto, que al perder elige retirarse y no buscar recuperar lo perdido inmediatamente con nuevas apuestas, que sigue una lógica en sus jugadas, que conoce disciplinas y ligas deportivas, que no apuesta a lo desconocido. El "mal apostador" sería todo lo contrario: alguien irreflexivo, que apuesta por coronadas y por instinto, que frente a una mala racha no sabe parar e intenta recuperar las pérdidas apostando más fuerte, que no "invierte" sino que simplemente "juega". Esta distinción refleja un intento de racionalizar y controlar una actividad intrínsecamente incierta.

Esquemáticamente, el desvío sobre el tipo de competencia en el que un joven apuesta regularmente podría usarse como un indicador de consumo problemático. Si un joven apuesta a ligas de fútbol ignotas con equipos que desconoce, a partidos de tenis de poca relevancia en horarios matutinos o a mercados improbables, despierta entre sus pares el señalamiento de estar involucrado patológicamente con el juego. Como Facundo (18), que señala tener amigos que "están muy metidos y le apuestan a otras ligas, a equipos de África".

En suma, el análisis de las apuestas deportivas online desde la perspectiva de los jóvenes revela un fenómeno multifacético que trasciende la categorización simplista de "ludopatía digital". De la misma forma en que Geertz concebía a las apuestas como el lazo que conecta la riña de gallos (la práctica "deportiva" o lúdica) con el mundo más amplio de la cultura de Bali, las apuestas deportivas online representan parte de la subjetividad actual de los jóvenes argentinos vinculada a varios elementos: lo virtual, las mediaciones por plataformas y pantallas, la idea del dinero rápido, el riesgo como valor, lo cuantificable y por ende plausible de ser predicho a través de trabajo con datos. Esta investigación, si bien no niega la potencialidad problemática de las apuestas, exhibe que los jóvenes articulan la práctica dentro de marcos de sociabilidad, ocio, entretenimiento y una novedosa relación con el deporte, donde el riesgo es a menudo asumido voluntariamente y la actividad se concibe como una forma de "inversión". Así, las apuestas son percibidas a la vez como un juego, como un entretenimiento, como una forma de pasar el tiempo en grupo, como una manera de exhibir saberes particulares y como una fuente posible para ganar dinero.

Bibliografía

- ABALDE, N. (2020). The financialisation of everyday life? An analysis of financial subjectivities and attitudes to economic risk in Spain. *Revista Internacional de Sociología*, 78(4), e172.
- ANGENOT, M. (2010). *El discurso social. Los límites históricos de lo pensable y lo decible*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- BERNAL DUPONT, F. (2022). “Con cabeza fría y con toda la esperanza”: Construcción de subjetividades en el capitalismo contemporáneo en las apuestas deportivas en línea. Trabajo para optar por el título de Magister en Antropología. Departamento de Antropología, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.
- CAILLOIS, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral
- CALADO, F. y GRIFFITHS, M.D. (2016). Ludopatía a nivel mundial: Actualización y revisión sistemática de la investigación empírica (2000-2015). *Journal of Behavioral Addictions*, 5, 592-613.
- CAVALCANTE, F.R. (2024). Em busca de mais excitação: reflexões acerca das apostas esportivas. *Movimento*, 30, e30010. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.132978>
- COHEN, S. (2017[1972]). *Demonios populares y 'pánicos morales': delincuencia juvenil, subculturas, vandalismo, drogas y violencias*. Barcelona: Gesdisa.
- ELIAS, N. y DUNNING, E. (1992). *Deporte y Ocio en el proceso de la civilización*. México: FCE.
- EPSTEIN, G.A. (ed.) (2005). *Financialization and the World Economy*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing Ltd.
- ETUK, R., XU, T., ABARNABEL, B., POTENZA, M. N., KRAUS, S. W. (2022). Sports betting around the world: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(3), 689-715.
- FIGUEIRO, P. (2013). *Lógicas sociales del consumo. El gasto improductivo en un asentamiento bonaerense*. Buenos Aires: UNSAM Edita.
- GARRIGA ZUCAL, J. y LEVORATTI, A. (2015). *Antropología y deporte. Una unión consolidada y sus futuros desafíos*. *Esporte e Sociedade*, 10(24).
- GAYOL, S. y KESSLER, G. (2018). *Muertes que importan*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- GEERTZ, C. (1987) [1973]. “Juego profundo: la riña de gallos en Bali”. En: *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- GHELFI, M., SCATTOLA, P., GIUDICI, G. y VELASCO, V. (2024). Online gambling: a systematic review of risk and protective factors in the adult population. *Journal of Gambling Studies*, 40, 673-699
- GUBER, R. (2011). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- HINE, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- KOPP, J. (2021). De los fichines a los estadios y el streaming. *Indagaciones sobre la exhibición y espectacularización de la práctica de videojuegos*. *Cuadernos del Instituto: Investigación y Experimentación en Arte y Crítica*, 6, 47-63.

- LE BRETON, D. (2021). Sociología del riesgo. Buenos Aires: Prometeo.
- LORENC VALCARCE, F. (2005). La sociología de los problemas públicos. Una perspectiva crítica para el estudio de las relaciones entre la sociedad y la política. Nómadas, Critical Journal of Social and Juridical Sciences, 12(2).
- PEREYRA, S. (2017). El estudio de los problemas públicos: Un balance basado en una investigación sobre la corrupción. En: Gené, M. y Vommaro, G. La vida social del mundo político. Investigaciones recientes en Sociología política, pp. 113-122. Ediciones UNGS.
- VAN DER ZWAN, N. (2014). Making sense of financialization. Socio-Economic Review, 12, 99-129.
- WILKIS, A. (2013). Las sospechas del dinero. Moral y economía en la vida popular. Buenos Aires: Paidós.
- ESTADO DE LA REPÚBLICA Argentina (2023). Ministerio de Trabajo, Empleo y Seguridad Social de la Nación. Tendencias en el trabajo juvenil: cuentapropismo, trabajo en plataformas de reparto y economía del conocimiento. Recuperado de https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2023/03/tendencia_en_el_trabajo_juvenil.pdf?utm_source=chatgpt.com