

Facultad de Psicología y Relaciones Humanas

Trabajo de Integración Final [TIF]

Riesgo de adicción a las apuestas digitales e intolerancia a la frustración en jóvenes entre 16 y 25 años del Área Metropolitana Buenos Aires [AMBA] durante el período noviembre 2024 – febrero 2025

Alumno: Derguy, Salvador

Título a obtener: Licenciatura en psicología

Carrera: Licenciatura en Psicología

Mail de contacto: salvadorderguy10@gmail.com

Fecha de entrega: abril 2025

Tutor: Esp. Lic. Prof. Marianela Fernández

Índice

Resumen 3

Introducción 4

Método 9

Diseño 9

Muestra 10

Instrumentos 10

Cuestionario Sociodemográfico 10

Cuestionario de Juego Patológico Online 10

Cuestionario de Intolerancia a la Frustración 11

Procedimiento 11

Análisis de Datos 12

Resultados 12

Discusión y Conclusiones 17

Referencias Bibliográficas 22

Anexos 25

Anexo I. Consentimiento Informado 25

Anexo II. Cuestionario Sociodemográfico 26

Anexo III. Escala de juego patológico online [EJP-O] 27

Anexo IV. Escala de Intolerancia a la Frustración [IEF] 29

Resumen

El objetivo de este trabajo fue analizar la relación entre la adicción a las apuestas digitales y la intolerancia a la frustración en jóvenes del AMBA con edades entre 16 y 25 años durante el período noviembre 2024 – febrero 2025. Se tomó una muestra no probabilística de 60 participantes de sexo masculino que realizaban apuestas digitales y se les aplicó un cuestionario sociodemográfico, el cuestionario de juego patológico online [JPO] y la escala de intolerancia a la frustración [IEF]. Los datos se analizaron con el software IBM-SPSS y se observaron los siguientes resultados: en juego patológico online, la dimensión conducta impulsiva obtuve la media más alta, mientras que, en intolerancia a la frustración, se obtuvo en la dimensión demanda de afectos y de derechos. Las personas de menor edad (16-21 años), como así también las que no trabajan, presentan más características de juego patológico e intolerancia a la frustración total. En cambio, las de mayor edad (22-25 años) y quienes trabajan, registran más culpabilidad. También se observaron mayores características de juego patológico en los sujetos de clase media alta, y mayor culpabilidad en los de clase media. Por último, se encontraron relaciones significativas y positivas entre las dimensiones del juego patológico online y las dimensiones de la intolerancia a frustración. En conclusión, se destaca la importancia de generar conciencia sobre las apuestas online y sus consecuencias, promoviendo la prevención sobre todo en poblaciones jóvenes.

Palabras clave: adicción – apuestas digitales – jóvenes – intolerancia a la frustración.

Introducción

En la actualidad, el juego de apuestas online dispone de una fácil accesibilidad, ya que en los últimos años se produjo un gran avance en las Tecnologías de la Información y la Comunicación [TICs], de esta manera se tiene la posibilidad de acceder a bingos, casinos, apuestas deportivas, entre otras actividades de manera online (Villalba Mallorquín, 2022), sin que los usuarios tengan que moverse hacia ningún lugar para llevar a cabo esta acción (Sevilla Muñoz, 2021).

Las apuestas online implican todas las formas de juego de azar en donde se apuesta dinero a través de internet, ya sea por una laptop, un celular, o cualquier dispositivo electrónico que tenga acceso a la red (Castilla et al., 2013). Los juegos de azar se caracterizan por depender directamente de lo impredecible y aleatorio de sus resultados, de modo tal que, la habilidad de los jugadores no tiene incidencia en los mismos. Algunos juegos de azar conocidos son el bingo, las máquinas tragamonedas y las loterías. También se presentan otros tipos de juego de azar como las apuestas deportivas y las carreras de caballos, pero, en este caso, los jugadores sí tienen la posibilidad de usar sus habilidades. Esto genera cierta previsibilidad, ya que el jugador posee distintos conocimientos sobre resultados previos recientes en el juego, así como también, de los factores del contexto que se presentan a la hora de realizar las apuestas deportivas (Fumero, 2022; Griffiths et al., 2009).

Apuestas de este tipo pueden promover el juego patológico, definido como una actividad de ocio cuyo fin es beneficiarse, principalmente de manera económica, a partir de apuestas en el juego de azar, tanto en forma presencial como a través de internet (Lasheras Cacho, 2020). Cuando el grado de exposición a las apuestas online es elevado y la persona tiene la posibilidad de perder el control de su comportamiento, la probabilidad del desarrollo de un trastorno adictivo es mayor. Incluso, el formato online de apuestas resulta más adictivo que el formato presencial, ya que los juegos online

disponen de mayores premios económicos que los tradicionales, los cuales se encuentran a disposición desde la primera vez que se empieza a apostar. Además, el formato de apuesta online brinda respuesta inmediata sobre si la persona recibe o no un premio, incitando a los jóvenes a seguir apostando (López et al., 2020; Chóliz & Marcos, 2019; Sarabia et al., 2014).

Los adolescentes constituyen una población de riesgo, dado que perciben a las apuestas como una diversión o juego ya que esta actividad se va llevar a cabo con el grupo de amigos. De manera que a las apuestas la van a considerar atractivas desde el momento que se presentan como una acción recompensada de dinero (Gonzalez et al., 2024). También cabe resaltar que los adolescentes y jóvenes adultos son nativos digitales, por tanto, quienes más utilizan las tecnologías como una forma de entretenimiento, diversión, comunicación e información (Rubio García, 2018). Además, utilizan las redes sociales y las aplicaciones para satisfacer sus necesidades (Barrera-Algarín & Vázquez-Fernández, 2021).

Según el estudio de Lasheras Cacho (2020) en España, la edad en que se comienza a promover el juego online es a los 21 años, sin embargo, el 20% de los jóvenes comienzan a participar en juegos de apuestas online antes de los 18 años. Al respecto, Vázquez y Barrera (2020) concluyen que se ha producido un cambio en los hábitos de juegos en los jóvenes de entre 18 y 30 años hacía juegos de apuesta online a través de internet y apps.

Cabe resaltar que la adicción a los juegos online está incluida en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V) y se lo cataloga como un trastorno del comportamiento (Asociación Americana de Psiquiatría, 2013). Algunos autores, mencionan la ludopatía como una de las adicciones no tóxicas más destacable, donde se incluye a las personas que no tienen la capacidad de controlar sus impulsos por jugar (Derevensky et al., 2010). La Organización Mundial de la Salud [OMS] (2024)

conceptualiza esta patología por conductas de episodios recurrentes y persistentes de juego de apuestas.

En este sentido, resulta relevante nombrar diferentes razones por las cuales jóvenes y adolescentes comienzan a incursionar en el juego online de apuestas. La primera de ellas está vinculada a la propia adolescencia, ya que esta etapa de la vida se caracteriza por la vulnerabilidad y la impulsividad que promueven esas ganas de ganar dinero de una manera rápida y sencilla, obteniendo así una gratificación instantánea (Sevilla Muñoz, 2021). Algunos autores remarcan esta problemática, por ejemplo, Choliz y Lamas (2017) demostraron que el juego online es responsable de la considerable cifra de casos de adicción en jóvenes españoles menores de 26 años.

La segunda razón contempla características ambientales que exponen a los usuarios al juego y podrían generar, tanto dificultades en el control de los impulsos como adicciones a al juego online. Principalmente, se destaca la disponibilidad y fácil acceso que presentan las plataformas de apuestas online, ya que hay mucha cantidad de juegos diferentes adaptándose a distintos formatos y necesidades de los usuarios, amplias campañas de publicidad y marketing que se aplican para promover esta actividad y fomentar que se comience a jugar al ofrecer a los usuarios regalos de bienvenida o bonos de dinero (Sevilla Muñoz, 2021). Por ejemplo, en Perú, la cifra de inversión publicitaria en el año 2021 fue de 546 millones de dólares (Marchan-Noriega & Gallardo Echenique, 2023).

En cuanto a los datos sociodemográficos, Fumero (2022) destaca que, en España, los hombres presentan mayor exposición al juego, así como también un mayor juego de riesgo en cuanto a la cantidad de apuestas que realizan los hombres. Por su parte, Caselles y otros en (2018) confirman este hallazgo al indicar diferencias entre hombres y mujeres en relación a la frecuencia con la que juegan online, siendo los hombres los que más incursionan en esta actividad.

En base a todo lo mencionado, a características como la impulsividad, la gratificación instantánea y la rapidez con la que se gana y se satisfacen ciertas necesidades en el juego online de apuestas, resulta importante estudiar cuál es el papel de la intolerancia a la frustración en relación a las apuestas. En esta línea, se sostiene que la tolerancia a la frustración es una capacidad que la persona va adquiriendo al mostrar resistencia a las fallas consecutivas y a los ambientes no deseados, en otras palabras, la capacidad de tolerar los fracasos reiterados y situaciones adversas (Maxdeo, 2019). La frustración aparece cuando no se obtiene un refuerzo positivo esperado con mucha expectativa, lo que produce un estado emocional de estrés en el sujeto (Medrano et al., 2019). Cuánto le afecte a cada sujeto en particular la intensidad de la frustración, podría depender no solamente de la situación, sino también de factores genéticos (Varela & Mustaca, 2021).

Existe una relación entre adicción y frustración. Por un lado, la adicción involucra la búsqueda de placer y la evitación del dolor, por lo que suele ser utilizada como un mecanismo de afrontamiento ante los problemas. Sin embargo, dicho mecanismo resulta desadaptativo porque vuelve a la persona más vulnerable y con menor capacidad para soportar las frustraciones, contribuyendo con la intolerancia (Leal & Contreras, 1998) Por otro lado, las creencias de las personas adictas sobre su poca capacidad de ejecución, el poco valor de sí mismas y las fallas en sus habilidades o comportamientos, las llevan a huir de los problemas cuando tienen que enfrentarlos y, como consecuencia, disminuye la tolerancia a la frustración (Ellis & Bertrand, 1985). Estudios más recientes, como el de Lu et al. (2019), concluyen que, cuanto mayor es la búsqueda de diversión y el índice de intolerancia a la frustración de una persona, mayor resulta su grado de adicción a internet.

Al respecto, González Guerras (2023) agrega que la impulsividad, la dificultad para regular emociones y la intolerancia a la frustración están directamente relacionadas

con la psicopatología en general y con las adicciones, ya sea consumo de sustancias, de conductas o de relaciones. En este sentido, los individuos pueden cambiar de una adicción a otra o dejar de consumir en función del contexto y su influencia, lo que refuerza la idea de que las adicciones se vinculan con la autorregulación y los estados emocionales que provocan.

Algunos estudios argentinos describieron los niveles de Intolerancia a la Frustración (IF) en poblaciones de adultos. Por ejemplo, los autores de la validación del instrumento de Intolerancia a la Frustración (EIF) en Argentina (Medrano et al, 2018) hallaron un promedio de puntajes de 49.84. A posteriori, Varela y Mustaca (2021) detallaron una media de 41.6 en la escala total con sujetos de 22 a 63 años, lo que resultó más bajo en comparación con el detalle anterior, pero aun así se encuadró dentro del primer desvío típico. Finalmente, Mustaca et al. (2022), con estudiantes de 18 a 49 años, detallaron un promedio de 51.39, que se registró como el más elevado.

En torno a la edad de las personas, la teoría de la frustración sostiene que la tolerancia y la persistencia ante situaciones frustrantes se incrementa conforme los individuos avanzan en edad. De hecho, el estudio de Varela y Mustaca (2021) compara grupos de jóvenes de 14 a 17 años con uno de 18 a 28 años y registra que los más adultos son más tolerantes. Investigaciones previas también llegan a las mismas conclusiones (Capella & Mendoza, 2011; Gross & Thompson, 2007; Thompson, 1990).

La investigación tiene como objetivo general analizar la relación entre la adicción a las apuestas digitales y la intolerancia a la frustración en jóvenes del AMBA con edades entre 16 y 25 años durante el período noviembre 2024 – febrero 2025. En cuanto a los objetivos específicos, se plantea: describir los cuatros factores de la adicción a las apuestas digitales (adicción, conductas ilícitas, conducta compulsiva, culpabilidad) y los cuatro factores de la intolerancia a la frustración (intolerancia a la incomodidad, demanda de afectos y derechos, intolerancia emocional, intolerancia al

alcance de logro) en la muestra seleccionada; indagar si existen diferencias significativas en la adicción a las apuestas digitales o la intolerancia a la frustración según datos sociodemográficos como la edad; relacionar los cuatro factores de la adicción a las apuestas digitales con los cuatro factores de la intolerancia a la frustración. Por último, las hipótesis a contrastar son: (H1) las personas más jóvenes en comparación con las más adultas, presentan mayor juego patológico online y mayor intolerancia a la frustración; (H2) existe una relación significativa y positiva entre las dimensiones del juego patológico online y las dimensiones de la intolerancia a la frustración.

La justificación de la investigación toma relevancia ya que las apuestas online comenzaron a utilizarse hace pocos años, de esta manera es muy importante generar conciencia respecto de cómo es el uso y lo que pueden llegar a generar las mismas, y cómo esto se relaciona con la poca tolerancia a la frustración, así como también poder detectar poblaciones de riesgo que pueden generar adicción a esta nueva problemática.

Método

Diseño

Se realiza una investigación de tipo no experimental, dado que el investigador no manipula deliberadamente las variables, sino que se analiza un fenómeno ya acontecido. El enfoque es cuantitativo, basado en el análisis de datos numéricos, de tipo descriptivo y alcance correlacional, ya que busca describir el fenómeno de estudio y establecer relaciones entre dos variables. Por último, el corte es transversal porque los datos se recolectan en un determinado momento (Hernández Sampieri et al., 2014).

El muestreo será no probabilístico de tipo muestreo por cuotas, esto significa que se van a evaluar personas de una determinada edad y género (Corbetta, 2007). Las

escalas se aplicarán en una población de jóvenes residentes en AMBA, con edades comprendidas entre 16 y 25 años.

Muestra

La muestra está compuesta por 60 participantes que cumplen los siguientes criterios de inclusión: pertenecer al sexo masculino, tener entre 16 y 25 años, que realizan apuestas virtuales y residen en el AMBA. Serán excluidos los jóvenes que se encuentren en tratamiento psicológico por juego patológico al momento de la administración, participen de algún programa para jugadores anónimos o presenten algún diagnóstico que impida la correcta interpretación de los ítems de los instrumentos.

Instrumentos

Cuestionario Sociodemográfico

Se administró con el objetivo de obtener datos como edad, género, ciudad, si trabaja o no, máximo nivel educativo alcanzado, nivel socioeconómico percibido, si presenta algún diagnóstico, si realiza tratamiento psicológico por juego patológico, si participa de algún programa de jugadores anónimos, medios donde realiza apuestas.

Cuestionario de Juego Patológico Online

Para evaluar la adicción a las apuestas online se utilizará la Escala Juego Patológico Online (EJP-O; Capafóns et al., 2018) en su versión validada por Lorenzo Gálvez (2018) con población española. El mismo se compone por 27 ítems, los cuatro primeros con escala Likert de 4 opciones de respuestas. Los otros 23 ítems se componen por preguntas con opciones de respuestas dicotómicas de SI o NO. Los ítems se distribuyen en 4 factores: adicción, conductas ilícitas, conducta impulsiva, culpabilidad. La versión validada por Lorenzo-Gálvez (2018) presenta adecuada consistencia interna,

con valores alfa de Cronbach entre .61 y .75. También se observaron correlaciones significativas y por encima de 0.70 en la prueba test-retest.

Cuestionario de Intolerancia a la Frustración

Para la medición de la intolerancia a la frustración, se utilizó la Escala de Intolerancia a la Frustración (IEF; Harrington, 2005) en su versión adaptada en Argentina por Medrano et al. (2018). El cuestionario está compuesto por 17 ítems que se responden usando una escala Likert con 5 opciones de respuestas (1 nada característico de mí, 2 algo característico de mí, 3 bastante característico de mí, 4 muy característico de mí, 5 completamente característico de mí). Los ítems se distribuyen en 4 factores: (F1) intolerancia a la incomodidad, (F2) demanda de afectos y de derechos, (F3) intolerancia emocional, y (F4) intolerancia al alcance de logro. Las puntuaciones se obtienen por la suma de los puntajes de los ítems que integran cada factor, siendo que los puntajes más altos indican mayor intolerancia a la frustración. En la adaptación de Medrano et al. (2018), los ítems de la escala fueron traducidos y evaluados por tres expertos bilingües, luego se realizó un análisis factorial confirmatorio. La escala total en su versión validada para población argentina tuvo una consistencia interna de $\alpha = .72$; mientras que los factores obtuvieron los siguientes valores alfa de Cronbach: F1 ($\alpha = .57$); F2 ($\alpha = .65$); F3 ($\alpha = .72$); F4 ($\alpha = .51$).

Procedimiento

Los cuestionarios se administraron a partir de Google Forms. La muestra fue contactada por redes sociales, Facebook, Instagram, Twitter con la finalidad de poder llegar a adolescentes y jóvenes que apuestan digitalmente. El cuestionario posee un consentimiento informado para informales que sus datos y sus respuestas son confidenciales.

El proceso de recolección de datos se llevó a cabo durante el período de noviembre 2024 a febrero 2025 y se presentaron los instrumentos en el siguiente orden: cuestionario sociodemográfico, cuestionario de juego patológico online y cuestionario de intolerancia a la frustración.

Análisis de Datos

El análisis de los datos se realizará con el programa IBM-SPSS (v.26). Es un programa estadístico avanzado, que permite el análisis de un gran volumen de datos. En primer lugar, se realizó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk (elegida por su estabilidad), observándose asimetría ($p<.05$) en la mayoría de las variables y sus dimensiones, a excepción de la escala total de juego patológico online, que tuvo una distribución simétrica ($p>.05$). En segundo lugar, se decidió utilizas estadísticos no paramétricos para las relaciones entre variables y el análisis de diferencias entre grupos según datos sociodemográficos.

Resultados

En la Tabla I se describen las características sociodemográficas de los participantes utilizando frecuencias y porcentajes. Todos los participantes realizaban apuestas digitales al momento de la administración y tenían edades comprendidas entre 16 y 25 años (M=21.33; DT=2.98).

Tabla I.

Caracterización de la muestra.

	Categorías	*Frecuencia*	*Porcentaje*
Máximo nivel educativo	Secundario	32	53.3
	Terciario	11	18.3
	Universitario	17	28.3
Trabaja	No	17	28.3
	Si	43	71.7

Nivel socioeconómico auto percibido	Clase media baja	12	20.0
	Clase media	32	53.3
	Clase media alta	16	26.7
¿Cuánto dinero has dedicado a apostar?	10.000 o menos	17	28.3
	20.000	4	6.7
	30.000 – 40.000	8	13.3
	50.000 o mas	31	51.7
¿Cuánto dinero has apostado con las apuestas online?	10.000 o menos	16	26.7
	20.000	7	11.7
	30.000 – 40.000	6	10.0
	50.000 o mas	31	51.7
¿Cuánto dinero has perdido con las apuestas online?	10.000 o menos	12	20.0
	20.000	8	13.3
	30.000 – 40.000	10	16.7
	50.000 o mas	30	50.0
¿Cuántas horas dedicas a hacer apuestas a la semana?	1 hora o menos	32	53.3
	2 horas	6	10.0
	3-4 horas	9	15.0
	5 horas o mas	13	21.7

Nota: *N*=60.

En la Tabla II se presenta la descripción de las variables de estudio y sus dimensiones utilizando medidas de tendencia central y de dispersión. En lo que respecta al juego patológico online, la dimensión conducta impulsiva obtiene la media más alta (M=3.72), mientras que, en intolerancia a la frustración, el promedio más alto se obtuvo en la dimensión demanda de afectos y de derechos (M=18.67).

Tabla II.

Descripción de las variables de estudio.

	M	*DT*	*Mín.*	*Máx.*
Adicción	1.65	1.412	0	6
Conductas ilícitas	1.80	1.665	0	6
Conducta impulsiva	3.72	1.563	0	5

Culpabilidad	1.15	1.071	0	3
Intolerancia emocional	12.00	4.477	5	21
Demanda de afectos y de derechos	18.67	6.673	6	30
Intolerancia a la incomodidad	7.28	3.242	3	14
Logro	7.80	2.550	3	14
Juego patológico online total	8.32	4.082	0	20
Intolerancia a la frustración total	45.75	14.701	17	70

Nota: *M*=media; *DT*=desvío típico; *Mín.*=mínimo; *Máx.*=máximo.

En la Tabla III se presentan las diferencias entre grupos según si los participantes trabajan o no. Las personas que no trabajan, en comparación con las que sí lo hacen, presentan mayores conductas ilícitas, conducta impulsiva, intolerancia emocional, demanda de afectos y de derechos, intolerancia a la incomodidad e intolerancia a la frustración total. En cambio, las personas que trabajan registran mayores niveles de culpabilidad.

Tabla III.

Diferencias entre grupos según ocupación.

	No M	*Si M*	*Z*	*U*	*p.*
Conductas ilícitas	39.53	26.93	-2.585	212.00	.010
Conducta impulsiva	39.03	27.13	-2.524	220.50	.012
Culpabilidad	20.26	34.55	-2.978	191.50	.003
Intolerancia emocional	46.21	24.29	-4.396	98.50	.000
Demanda de afectos y de derechos	44.74	24.87	-3.975	123.50	.000
Intolerancia a la incomodidad	44.97	24.78	-4.061	119.50	.000
Intolerancia a la frustración total	45.26	24.66	-4.122	114.50	.000

Nota: prueba U de Mann Whitney.

Para realizar comparaciones entre grupos según la edad de los participantes, se tomó la media de edad como punto de corte y se crearon dos grupos: uno de 16 a 21 años y otro de 22 a 25 años. En la Tabla IV se observa que las personas de menor edad (16-21) presentan más conductas ilícitas, conducta impulsiva, intolerancia emocional, demanda de afectos y de derechos, intolerancia a la incomodidad e intolerancia a la

frustración total. En cambio, las personas de mayor edad (22-25) registran mayor culpabilidad.

Tabla IV.

Diferencias entre grupos según edad.

	16 a 21 años M	*22 a 25 años M*	*Z*	*U*	*p.*
Conductas ilícitas	35.98	26.02	-2.257	297.50	.024
Conducta impulsiva	35.31	26.56	-2.050	315.50	.040
Culpabilidad	21.00	38.27	-3.976	189.00	.000
Intolerancia emocional	39.52	23.12	-3.631	202.00	.000
Demanda de afectos y de derechos	39.89	22.82	-3.772	192.00	.000
Intolerancia a la incomodidad	40.74	22.12	-4.134	169.00	.000
Intolerancia a la frustración total	39.96	22.76	-3.801	190.00	.000

Nota: prueba U de Mann Whitney.

En la Tabla V se presentan las diferencias entre grupos según el nivel socioeconómico autopercibido de los participantes. Las pruebas post hoc de Games Howell permitieron identificar que la clase media alta puntúa más alto que el resto de los grupos en conducta impulsiva, intolerancia emocional, demanda de afectos y de derechos, intolerancia a la incomodad, logro e intolerancia a la frustración total. En cambio, las personas de nivel socioeconómico medio registran mayor culpabilidad que la clase alta.

Tabla V.

Diferencias entre grupos según nivel socioeconómico autopercibido.

	Medio bajo (a) M	*Nivel medio (b) M*	*Medio alto (c) M*	*p.*	*Post Hoc Games Howell*
Conducta impulsiva	20.21	30.08	39.06	.011	(a)<(c)
Culpabilidad	35.38	33.83	20.19	.015	(b)>(c)
Intolerancia emocional	21.50	26.77	44.72	.000	(a)<(c) (b)<(c)

Demanda de afectos y de derechos	22.38	25.52	46.56	.000	(a)<(c) (b)<(c)
Intolerancia a la incomodidad	23.33	26.75	43.38	.002	(a)<(c) (b)<(c)
Logro	23.13	29.00	39.03	.043	(a)<(c)
Intolerancia a la frustración total	20.67	26.25	46.38	.000	(a)<(c) (b)<(c)

Nota: prueba H de Kruskal Wallis.

En la Tabla VI se presentan las relaciones entre el juego patológico online y sus dimensiones con la intolerancia a la frustración (escala total) y sus dimensiones. Se observa que estas variables mantienen una relación significativa, positiva y moderada, lo que indica que, a mayor intolerancia a la frustración mayores resultan las conductas de juego patológico online. También se observan relaciones positivas de adicción, conductas ilícitas y conducta impulsiva con todas las dimensiones de la variable intolerancia a la frustración. En cuanto a la culpabilidad por el juego online, esta dimensión se relacionó en forma negativa con la intolerancia a la frustración total, demanda de afectos y de derechos e intolerancia a la incomodidad.

Tabla VI.

Matriz de correlaciones entre las variables y sus dimensiones.

	Intolerancia emocional	Demanda de afectos y de derechos	Intolerancia a la incomodidad	Logro	Intolerancia a la frustración total
Adicción	.469**	.331**	.469**	.265*	.435**
Conductas ilícitas	.561**	.490**	.478**	.345**	.547**
Conducta impulsiva	.542**	.549**	.517**	.420**	.582**

Culpabilidad	-.199	-.368**	-.339**	-.031	-.318*
Juego patológico online total	.541**	.402**	.460**	.360**	.497**

Discusión y Conclusiones

El objetivo del presente estudio fue analizar la relación entre la adicción a las apuestas digitales y la intolerancia a la frustración en jóvenes del AMBA con edades entre 16 y 25 años. Para el presente TIF se plantearon tres objetivos específicos, los cuales se abordan en la presente discusión.

El primer objetivo específico se propuso describir los cuatros factores de la adicción a las apuestas digitales considerados en la escala de juego patológico online (adicción, conductas ilícitas, conducta compulsiva, culpabilidad) y los cuatro factores de la intolerancia a la frustración (intolerancia a la incomodidad, demanda de afectos y derechos, intolerancia emocional, intolerancia al alcance de logro) en la muestra seleccionada. Para ello se utilizaron medidas de tendencia central y de dispersión, informando sobre la media, la desviación estándar, el puntaje mínimo y el puntaje máximo de cada una de estas dimensiones.

En lo que respecta al juego patológico online, la dimensión conducta impulsiva tuvo el promedio de puntajes más elevado (M=3.72), esto se ve reflejado en antecedentes previos donde se resalta la impulsividad como una de las características observables de la adicción a las apuestas online, la cual es promovida por las ganas de las personas de ganar dinero y gratificarse de manera fácil y rápida (Sevilla Muñoz, 2021; Choliz & Lamas, 2017)

Sobre intolerancia a la frustración, se destacó la dimensión demanda de afectos y derechos con la media más alta (M=18.67), al igual que en la validación del instrumento

y otros estudios (Medrano et al., 2018; Varela & Mustaca, 2021), y se obtuvo un promedio de puntajes para la escala total de 45.75, lo que resultó más elevado que el obtenido en la investigación de Varela y Mustaca (2021), pero menor a lo registrado por Medrano et al. (2018) y Mustaca et al. (2022) en Argentina.

El segundo objetivo específico buscó indagar si existen diferencias significativas en la adicción a las apuestas digitales o la intolerancia a la frustración según datos sociodemográficos como la edad o el nivel socioeconómico auto percibido. Con respecto a la edad de los participantes, se encontró que el grupo más joven (16 a 21 años) puntuaba más alto en algunas dimensiones del juego patológico online, tales como conductas ilícitas y conducta impulsiva, en la intolerancia a la frustración total y en sus factores intolerancia emocional, demanda de afectos y de derechos e intolerancia a la incomodidad. En contraposición, el grupo más grande (22 a 25 años) presentaba mayor culpabilidad por las apuestas online.

Por un lado, en cuanto a la intolerancia a la frustración, los aportes de Capella y Mendoza (2011), Gross y Thomspon (2007), Thompson (1990) y Varela y Mustaca (2021) confirman lo reportado en este trabajo sobre menos intolerancia en los individuos de mayor edad. Por otro lado, los hallazgos pueden vincularse con lo dicho por Choliz y Lamas (2017), quienes explican que antes de los 26 años de edad las cifras de adicción al juego online resultan considerablemente más elevadas en los jóvenes españoles.

Incluso, los resultados del presente estudio parecen indicar que las conductas asociadas a la adicción por el juego se incrementan en edades aún más tempranas. Al respecto, Lasheras Cacho (2020) sostenía que, aunque el juego está permitido a partir de los 21 años en España, los adolescentes comienzan a realizar apuestas online antes de los 18 años, lo que refleja los cambios de hábitos de juego que empiezan a aparecen en

la juventud con el avance de internet y el surgimiento de aplicaciones de apuestas (Vázquez & Barrera, 2020).

Al tratarse de adolescentes y jóvenes nativos digitales, la tecnología, las aplicaciones y las redes sociales se vuelven un medio para satisfacer necesidades y su uso involucra formas de comunicación, información, pero también, entretenimiento y diversión (Barrera-Algarín & Vázquez-Fernández, 2021; Rubio García, 2018). En este sentido, algunos autores (López et al., 2020; Chóliz & Marcos, 2019; Sarabia et al., 2014) resaltan que apostar de manera online resulta más adictivo que el formato tradicional de apuestas presenciales porque ofrece mayores premios económicos, brinda respuesta inmediata, se encuentra a disposición e incita a través de las publicidades a seguir apostando (Marchan Noriega & Gallardo Echenique, 2023). Si bien estas investigaciones no hacen referencia a la edad, puede inferirse que las personas más jóvenes y, por tanto, con mejor uso de la tecnología tienen más accesibilidad al juego.

En lo que respecta al nivel socioeconómico de los participantes, se observaron mayores niveles de conducta impulsiva en el juego patológico y mayor intolerancia a la frustración total, incluyendo todas sus dimensiones, en las personas de clase media alta. Por lo contrario, las personas de nivel socioeconómico medio registraron mayor culpabilidad por el juego online. Sobre esto, pueden inferirse tres cosas: (1) que en los sectores de clase media alta puede existir un mayor acceso a recursos tecnológicos, tiempo libre y/o disponibilidad económica que faciliten el acceso frecuente a los juegos online y refuerce patrones impulsivos de consumo; (2) que si hay más exigencia en el entorno socioeconómico suelen aumentar las expectativas de éxito y competitividad, la presión por el logro y la inmediatez, lo que puede incrementar la intolerancia a la frustración cuando los resultados no son los esperados (Medrano et al., 2019); (3) que en las personas de clase media puede existir mayor conciencia sobre la necesidad de administrar los recursos, al ser estos más limitados. En estos casos, invertir tiempo y

dinero en apuestas online puede generar un conflicto moral interno que favorece sentimientos de culpa. De todas formas, sería importante continuar la investigación sobre el nivel socioeconómico y su relación con el juego patológico y la IF.

En el análisis de diferencias entre grupos se encontró un hallazgo en cuanto a la ocupación de los participantes, una variable sociodemográfica que no había sido contemplada en los objetivos específicos propuestos. Los resultados indican que, las personas que trabajan, presentan mayor culpabilidad por el juego online y menores conductas impulsivas e ilícitas asociadas al juego. Asimismo, registran niveles más bajo de intolerancia a la frustración, demanda de afectos y de derechos e intolerancia a la incomodidad. Se estima que esto puede deberse al hecho de que algunos aspectos mentales como la impulsividad, la dificultad en la autorregulación, la intolerancia a la frustración y las conductas adictivas dependen en gran medida del contexto del individuo y sus influencias (González Guerras, 2023). En el ámbito laboral, las adicciones, tanto a sustancias como a comportamientos, suelen acarrear consecuencias negativas e incluso sanciones. Por esto, es posible que el sentimiento de culpa asociado al juego aumente en este grupo, al mismo tiempo que se refuerza la autorregulación como un mecanismo para preservar el empleo.

El tercer objetivo específico tuvo como propósito relacionar los cuatro factores de la adicción a las apuestas digitales con los cuatro factores de la intolerancia a la frustración. En primer lugar, se encontró una relación significativa, positiva y moderada entre las variables juego patológico online e intolerancia a la frustración. En segundo lugar, todas las dimensiones del juego patológico correlacionaron positivamente con las dimensiones de la IF, a excepción de culpabilidad que mantuvo correlaciones negativas. Los resultados se analizaron a la luz de hallazgos previos congruentes con los datos obtenidos (Lu et al., 2019; Ellis & Bertrand, 1985; González Guerras, 2023; Leal & Contreras, 1998).

En conclusión, los resultados obtenidos permiten confirmar las hipótesis propuestas. En cuanto a la H1, se encuentran diferencias significativas por edad congruentes con el supuesto de que las personas más jóvenes en comparación con las más adultas, presentan mayor juego patológico online y mayor intolerancia a la frustración. Este hallazgo se confirma en investigaciones previas.

En cuanto a la H2, el análisis de correlaciones permite argumentar que existe una relación significativa y positiva entre las dimensiones del juego patológico online y las dimensiones de la intolerancia a la frustración, lo que también resulta congruente con el marco teórico previo sobre la vinculación entre estas variables y los modos en que las personas pueden desarrollar adicciones para evitar las frustraciones que provocan los problemas del día a día.

En cuanto a las limitaciones de la investigación, se destaca el número de participantes, el cual se considera limitado para representar a la población general de hombres del AMBA que realizan apuestas online. Además, al tratarse de una población ubicada en una zona específica, los resultados no pueden generalizarse a masculinos de otras zonas geográficas. Por otra parte, al basarse en medidas autoinformadas, puede introducirse sesgos en los resultados, ya que los participantes podrían subestimar sus conductas de juego online.

Por último, sería prudente continuar investigando sobre factores adicionales como la ocupación o el nivel socioeconómico de los participantes, aspectos que, si bien fueron consultados en esta investigación, no correspondían a los objetivos específicos ni a las hipótesis, por lo que se sugirió investigar con mayor profundidad en futuros estudios.

Referencias Bibliográficas

Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5.* American Psychiatric Publising.

Barrera-Algarín, E., & Vázquez-Fernández, M. J. (2021). The rise of online sports betting, its fallout, and the onset of a new profile in gambling disorder: young people. *Journal of Addictive Diseases*, *39*(3), 363-372. https://doi.org/10.1080/10550887.2021.1886567

Capella, C., & Mendoza, M. (2011). Regulación emocional en niños y adolescentes: artículo de revisión. Nociones evolutivas y clínica psicopatológica. *Revista Chilena de Psiquiatría y Neurología de la Infancia y Adolescencia, 22*(2), 155-168. https://www.sopnia.com/wpcontent/uploads/2021/06/Revista%20SOPNIA_201108.pdf

Castilla, C., Berdullas, S., Vicente, A., & Villamarín, S. (2013). Apuestas online: el nuevo desafío del juego patológico. *Infocop, 61*, 3-6. https://www.cop.es/infocop/pdf/2200.pdf

Chóliz, M., & Lamas, J. (2017). ¡Hagan juego, menores! Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego. *Revista Española de Drogodependencias*, *42*(1), 34-47. https://www.azarplus.com/fotos/file/21_06_17/JuegoMenores_Ludens_Mariano2017.pdf

Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social*. McGraw-Hill/Interamericana de España, SAU.

Derevensky, J. L., Temcheff, C., & Gupta, R. (2010). 10 Treatment of adolescent gambling problems: More art than science? *Youth Gambling*, 167.

Ellis, A. & Bertrand, M. (1985). *Clinical application of rational-emotive therapy*. Plenum press.

Fumero Brito, C. (2022). Estudio y validación de la escala de juego patológico online (EPJ-O) en población adolescente y adulta. [Trabajo final de máster, Universidad de la Laguna]. https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/32431

González, B., & Borrotto, A. (2024). *Apuestas online en la adolescencia y juventud: una mirada desde lo biológico y lo social. Consejo Nacional de Investigaciones Cientificas y Tecnicas.* CONICET. https://www.conicet.gov.ar/apuestas-online-en-la-adolescencia-y-juventud-una-mirada-desde-lo-biologico-y-lo-social/

González Guerras, J. Adicciones: una posible respuesta a los contextos que habitamos. *CelR Revista electronica de Psicoterapia, 17*(2), 553-573. http://dx.doi.org/10.21110/19882939.2023.1702

Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K., & Erens, B. (2009). Sociodemographic correlates of internet gambling: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey. *CyberPsychology & Behavior, 12*(2), 199-202. https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0196

Gross, J. & Thompson, R. (2007). Emotion regulation: Conceptual foundations. En J. Gross (Ed.), Handbook of Emotion Regulation (3-22). New York: Guilford Press.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. P. (2014). Metodología de la Investigación. McGraw Hill Education

Lasheras Cacho, M. (2020). *Factores predisponentes a la adicción de los juegos de azar y apuestas online en adolescentes: Revisión bibliográfica*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51924

Leal, P., & Contreras, A. (1998). *La baja tolerancia a la frustración y las adicciones.* Liberadictus. https://liberaddictus.org/Pdf/0202-17.pdf

López, I., León, L. L., & Ibáñez, Á. (2020). Actualización del perfil del jugador patológico. *Revista de Investigación y Educación en Ciencias de la Salud (RIECS), 5*(1), 42-49. https://doi.org/10.37536/RIECS.2020.5.1.209

Lu, W. H., Chou, W. J., Hsiao, R. C., Hu, H. F., & Yen, C. F. (2019). Correlations of internet addiction severity with reinforcement sensitivity and frustration intolerance in adolescents with attention-deficit/hyperactivity disorder: the moderating effect of medications. *Frontiers in Psychiatry*, *10*(268), 1-10. https://doi.org/10.3389/fpsyt.2019.00268

Marchan-Noriega, W., & Gallardo-Echenique, E. (2023). Publicidad de apuestas online: Ideas que inducen a los jóvenes a los juegos de azar. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação,* (59), 129-142. https://www.proquest.com/openview/a85f8ef404535d9a99578855eff62a31/1?cbl=1006393&pq-origsite=gscholar

Maxdeo Mimbela, M. E. (2019). *¡me rindo, no se puede! Baja tolerancia a la frustración: una revisión sistemática, 2019.*https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/6914

Medrano, L. A., Franco, P., Flores-Kanter, P. E., & Mustaca, A. E. (2019). Intolerancia a la frustración y estrategias cognitivas de regulación emocional en la predicción de la agresividad. *Suma Psicológica, 26*(1), 19-27. https://doi.org/10.14349/sumapsi.2019.v26.n1.3

OMS. (2024). Juegos de azar y de apuestas (28 de marzo 2025). Organización Mundial de la Salud. https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/gambling

Rubio García, L. (2018). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria. *Methaodos Revista de Ciencias Sociales, 6*(1), 139-148. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.207

Sarabia Gonzalvo, I., Estévez Gutiérrez, A., & Herrero Fernández, D. (2014). Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. *RED Revista Española de Drogodependencias, 39*(3), 57-68. http://hdl.handle.net/10550/47655

Sevilla Muñoz, A. (2021). *Apuestas online y adolescencia*. [Trabajo de fin de grado, Universidad Pontificia Comillas]. https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/50938/TFG-Sevilla%20Munoz%2C%20Andrea.pdf?sequence=1

Thompson, R. (1990). Emotion and selfregulation. En R. A. Thompson (Ed.). Socioemotional development. *Nebraska Symposium on Motivation. 36*, 367–467. University of Nebraska Press

Varela, A. S., & Mustaca, A. (2021). Habilidades Sociales e Intolerancia a la Frustración en adultos argentinos. ConCiencia EPG, 6(2), 99-116. https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG

Villalba Mallorquín, M. (2022). *Elaboración de un cuestionario para las apuestas online*. [Trabajo de fin de máster, Universidad de la Laguna]. https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/27760

Anexos

Anexo I. Consentimiento Informado

Mi nombre es Salvador Roberto Derguy, soy alumno de la Universidad Abierta Interamericana y me encuentro realizando mi tesis de grado para obtener el titulo de Licenciado en Psicología. Te invito a colaborar en mi investigación sobre Riesgo de Adicción a las Apuestas Digitales e Intolerancia a la Frustración en jóvenes entre 16 y 25 años del Área Metropolitana Buenos Aires [AMBA]. Los datos que se brindan serán totalmente anónimos y será garantizada la confidencialidad de esta información, que la misma será utilizada únicamente con fines académicos y científicos conforme con lo

reglamentado en la ley N°25.326. Cabe resaltar que la participación es voluntaria, por lo que se puede desistir de completar el cuestionario en cualquier momento si así lo deseas.

Los requisitos para participar son:

- Tener entre 16 y 25 años
- Ser hombre
- Residir en el AMBA
- No estar bajo ningún tipo de tratamiento por adicción a las apuestas digitales.
- Realizar apuestas digitales

Completar el siguiente formulario te llevara entre 5 - 10 minutos. No existen respuestas correctas o incorrectas. Tu colaboración es muy importante para mí, muchas gracias. Ante cualquier consulta, podes contactarme vía email: salvadorderguy10@gmail.com

Al completar el siguiente formulario aceptas haber leído los términos anteriormente presentados y estar en participar en la investigación:

- Si
- No

Anexo II. Cuestionario Sociodemográfico

Edad: ---------- años

Sexo:

- Femenino
- Masculino

¿Trabajas actualmente?

- Si

- No

Nivel socioeconómico:

- Clase baja
- Clase media baja
- Clase media
- Clase media alta
- Clase alta

Nivel educativo:

- Primario
- Secundario
- Terciario
- Universitario

¿Realizas apuestas online?

- Si
- No

¿Realizas algún tratamiento por adicción a las apuestas online?

- Si
- No

Anexo III. Escala de juego patológico online [EJP-O]

1. ¿Cuánto dinero has dedicado a apostar? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso: ( ) 10 mil o menos ( ) 20 mil ( ) 30-40 mil ( ) 50 mil o más
2. ¿Cuánto dinero has apostado con las apuestas online? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso: ( ) 10 mil o menos ( ) 20 mil ( ) 30-40 mil ( ) 50 mil o más
3. ¿Cuánto dinero has perdido con las apuestas online? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso: ( ) 10 mil o menos ( ) 20 mil ( ) 30-40 mil ( ) 50 mil o más

4. ¿Cuántas horas dedicas a hacer apuestas a la semana? ( ) 1 hora o menos ( ) 2 horas ( ) 3-4 horas ( ) 5 horas o más
5. ¿Has pensado alguna vez que ganarías más dinero si apostaras más frecuentemente? ( ) Sí ( ) No
6. ¿Has pensado alguna vez: “la próxima vez seguro que gano”? ( ) Sí ( ) No
7. ¿Has sentido que has apostado más de lo que esperabas apostar en un principio? ( ) Sí ( ) No

8. ¿Te has sentido culpable después de haber apostado? ( ) Sí ( ) No
9. ¿Te has sentido muy contento, eufórico, después de haber apostado? ( ) Sí ( ) No
10. ¿Apuestas habitualmente cuando las cosas no salen como tú quieres? ( ) Sí ( ) No
11. ¿Te has sentido tan preocupado o nervioso por las apuestas que has dejado de disfrutar de otras cosas? ( ) Sí ( ) No
12. ¿Piensas frecuentemente en tu próxima apuesta? ( ) Sí ( ) No
13. ¿Te arrepientes a veces por haber hecho apuestas? ( ) Sí ( ) No
14. ¿Has afirmado alguna vez haber ganado dinero que no has conseguido realmente al apostar? ( ) Sí ( ) No
15. ¿Has mentido o has ocultado que has perdido dinero en las apuestas? ( ) Sí ( ) No
16. ¿Has intentado recuperar el dinero perdido en una apuesta apostando más dinero? ( ) Sí ( ) No
17. ¿Te han criticado o llamado la atención en algún momento por haber apostado? ( ) Sí ( ) No
18. ¿Has sentido alguna vez que tienes un problema con las apuestas? ( ) Sí ( ) No
19. ¿Has sentido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores? ( ) Sí ( ) No
20. ¿Te han prestado alguna vez dinero para apostar? ( ) Sí ( ) No
21. ¿Te han prestado alguna vez dinero para apostar y no lo has devuelto? ( ) Sí ( ) No
22. ¿Has cogido dinero (a escondidas) a alguien de tu entorno para apostar (familiares, amigos, conocidos)? ( ) Sí ( ) No

23. ¿Has realizado algún esfuerzo para intentar abandonar o reducir el juego? ( ) Sí ( ) No
24. ¿Te has sentido ansioso o irritable cuando no puedes dejar de apostar? ( ) Sí ( ) No
25. ¿Alguna vez has mentido sobre el tiempo que le dedicas a las apuestas? ( ) Sí ( ) No
26. ¿En algún momento has dejado de asistir a reuniones, quedar con familiares, quedar con amigos, trabajar o estudiar por estar apostando? ( ) Sí ( ) No
27. ¿En algún momento has perdido la noción del tiempo apostando? ( ) Sí ( ) No

Anexo IV. Escala de Intolerancia a la Frustración [IEF]

1. (DE)No soporto tener que esperar por cosas que quisiera tener ahora	1	2	3	4	5
2. (EMO) No soporto tener sentimientos perturbadores, necesito librarme de ellos lo más pronto posible	1	2	3	4	5
3. (IN) No soporto hacer tareas que me parecen demasiado difíciles	1	2	3	4	5
4. (DE)No soporto que otras personas actúen en contra de mis deseos	1	2	3	4	5
5. (EMO) No soporto sentir que me estoy volviendo loco	1	2	3	4	5
6.(DE) No soporto que otras personas se interpongan en lo que quiero hacer	1	2	3	4	5
7. (EMO) No soporto tener pensamientos perturbadores	1	2	3	4	5
8. (LO) No tolero bajar mis estándares, aun cuando sé que sería útil hacerlo	1	2	3	4	5
9.(INC) No tolero tener que forzarme a mí mismo para realizar una tarea	1	2	3	4	5

10. (DE) No soporto tener que ceder ante las demandas de otras personas	1	2	3	4	5
11.(EMO) No soporto tener sentimientos que me perturban	1	2	3	4	5
12. (INC) No tolero hacer cosas que implican muchos problemas	1	2	3	4	5
13.(DE) No soporto tener que cambiar cuando los demás son los equivocados	1	2	3	4	5
14. (LO) No soporto la sensación de no estar en el nivel más superior de mi trabajo	1	2	3	4	5
15. (DE) No tolero las críticas, sobre todo cuando sé que tengo razón	1	2	3	4	5
16 (EMO) No soporto perder el control de mis sentimientos	1	2	3	4	5
17. (LO) No tolero ninguna falla en mi autodisciplina	1	2	3	4	5