



Facultad de Psicología y Relaciones Humanas

Licenciatura en Psicología

**DISTORSIONES COGNITIVAS E IMPULSIVIDAD EN
ADULTOS QUE APUESTAN ONLINE EN AMBA**

Alumno: Lucas Ezequiel Maurin - Legajo: B00038869-P1 -
lucasmaurin10@gmail.com

Tutor: Dr. Lucas G. Gago-Galvagno

Cotutor: Dr. Ángel M. Elgier

Sede Centro - Febrero 2026

Resumen

El incremento de apuestas online introdujo nuevos perfiles de jugadores, el presente estudio tuvo como objetivo analizar la asociación entre las distorsiones cognitivas específicas del juego (ilusión de control y suerte/perseverancia), dimensiones de impulsividad y la severidad del involucramiento con las apuestas en adultos que apuestan online del Área Metropolitana de Buenos Aires. Se realizó un estudio cuantitativo, no experimental, transversal y de alcance descriptivo-correlacional. La muestra estuvo compuesta por 98 adultos residentes de AMBA, con edades entre 18 y 67 años ($M= 25.53$; $DE= 8.10$). Se utilizó un cuestionario sociodemográfico ad hoc, el *Gamblers' Beliefs Questionnaire* (GBQ), la escala UPPS versión breve y el *South Oaks Gambling Screen* (SOGS). En relación con la hipótesis general, se observó una corroboración parcial: la distorsión cognitiva Suerte/Perseverancia y la dimensión urgencia de la impulsividad se asociaron de manera significativa con la severidad del involucramiento en apuestas. Respecto a la primera hipótesis específica, se encontró que el tipo de apuesta predominante fue el casino online y que la modalidad más frecuente fue la mixta, refutando la hipótesis planteada. En cuanto a la segunda hipótesis, se hallaron asociaciones significativas entre la frecuencia de juego, el monto promedio apostado y el consumo de contenido de apuestas con las distorsiones cognitivas y la severidad del juego, mientras que solo el monto se asoció con la urgencia. Finalmente, la tercera hipótesis fue parcialmente confirmada, observándose diferencias significativas según nivel de riesgo y motivaciones para apostar, pero no según modalidad de juego. Los resultados indicaron que las creencias disfuncionales sobre la suerte y la perseverancia, junto con la impulsividad bajo estados emocionales intensos, constituyeron factores relevantes asociados al juego de riesgo. Estos hallazgos aportaron evidencia empírica local y resaltaron la importancia de considerar variables cognitivas y emocionales en el diseño de estrategias preventivas e intervenciones clínicas.

Palabras clave: distorsiones cognitivas, impulsividad, apuestas online, adultos

Abstract

The increase in online gambling has introduced new player profiles. The present study aimed to analyze the association between gambling-specific cognitive distortions (illusion of control and luck/perseverance), dimensions of impulsivity, and the severity of gambling involvement among adults who engage in online gambling in the Buenos Aires Metropolitan Area. A quantitative, non-experimental, cross-sectional study with a descriptive–correlational design was conducted. The sample consisted of 98 adults residing in the Buenos Aires Metropolitan Area, aged between 18 and 67 years ($M = 25.53$; $SD = 8.10$). An ad hoc sociodemographic questionnaire, the Gamblers' Beliefs Questionnaire (GBQ), the brief version of the UPPS Impulsive Behavior Scale, and the South Oaks Gambling Screen (SOGS) were administered. Regarding the general hypothesis, partial support was found: the cognitive distortion of luck/perseverance and the urgency dimension of impulsivity were significantly associated with the severity of gambling involvement. Concerning the first specific hypothesis, online casino gambling emerged as the predominant type of betting, and mixed gambling (online and in-person) was the most frequent modality, thus refuting the proposed hypothesis. With respect to the second hypothesis, significant associations were found between gambling frequency, average amount wagered, and gambling-related content consumption with cognitive distortions and gambling severity, whereas only the amount wagered was associated with urgency. Finally, the third hypothesis was partially supported, as significant differences were observed according to risk level and gambling motivations, but not according to gambling modality. The findings indicated that dysfunctional beliefs regarding luck and perseverance, together with impulsivity under intense emotional states, constituted relevant factors associated with risky gambling. These results provided local empirical evidence and highlighted the importance of considering cognitive and emotional variables in the development of preventive strategies and clinical interventions.

Keywords: cognitive distortions, impulsivity, online gambling, adults

Índice

Resumen.....	1
Abstract	3
Introducción	6
Metodología	12
Diseño.....	12
Muestra	12
Instrumentos	12
<i>Cuestionario Sociodemográfico ad-hoc</i>	12
<i>Gamblers' Beliefs Questionnaire</i>	13
<i>UPPS versión breve en español</i>	13
<i>South Oaks Gambling Screen</i>	14
Procedimiento.....	15
Análisis de datos.....	15
Resultados	17
Discusión.....	27
Conclusión	27
Referencias Bibliográficas	32
Google Forms 1	40
Google Forms 2	40

Introducción

Los juegos de azar en sus distintas modalidades han sido a lo largo de la historia una forma popular de entretenimiento (Schwartz, 2006). En la actualidad, el uso creciente de los dispositivos conectados a internet fue el causante de nuevos perfiles de ludopatía y problemas asociados con apuestas online (Vázquez-Fernández & Barrera-Algarín, 2020). En este marco, el uso problemático de internet provocó un aumento significativo en la probabilidad de padecer de juego riesgo o el trastorno de juego patológico, donde la prevalencia de apuestas online fue mayor entre jóvenes de 16 a 24 años (Rey-Brandariz et al., 2021).

Entendiendo el hecho de apostar como arriesgar una cantidad de dinero prediciendo un resultado y, en caso de acierto, recuperar la inversión con un adicional (Real Academia Española [RAE], 2023). Cuando esta actividad se vuelve problemática, persistente y recurrente para la persona, entraría dentro de la clasificación de “Juego Patológico” en el DSM-5 (American Psychological Association [APA], 2013). Dicha clasificación se encuentra dentro de la categoría de “Trastornos relacionados con sustancias y trastornos aditivos”, específicamente bajo el apartado de “Trastornos no relacionados con sustancias” o también conocido como adicciones comportamentales (Shaffer & Shaffer, 2016). Con las mismas características de persistencia y recurrencia en juegos de apuestas, según la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11, 2024) distinguen si se realizan predominantemente a través de internet, de forma presencial o sin especificación. Las características que cumplen los sujetos, independientemente de la vía por la que jueguen son: 1) Pérdida de la capacidad de control sobre el juego; 2) El juego pasa a ser una prioridad por encima de otros intereses u actividades de la vida diaria; 3) Deterioro significativo en aspectos sociales, familiares, económicos, entre otros (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2024).

Respecto a la conducta de juego y a la severidad en el involucramiento de apuestas, Lesieur y Blume (1987) identificaron varios factores de riesgo asociados al juego patológico entre los cuales mencionan la vulnerabilidad económica, los problemas familiares y la presión social. Basándose en los criterios del DSM-3, aunque validado con la versión DSM-3-R, para diagnosticar a un jugador como patológico debe cumplir con cuatro de la totalidad de criterios. De esta manera, diseñaron una escala de detección precoz del juego patológico denominada compuesta por 20 ítems identifican respuestas o conductas “de riesgo”. Esta técnica de *Screening* tiene una puntuación total de 20 puntos y el punto de cohorte está establecido en 5, jugador que obtenga una puntuación mayor o igual a 5 es considerado como un potencial jugador patológico (Leseiur y Blume, 1987). Para nuestro análisis, se utilizó la versión española de este instrumento (Echeburúa-Odriozola et al., 1994) que, con la misma finalidad de detección temprana, ajustaron el punto de corte en 4 puntos para la clasificación del jugador como potencial jugador patológico.

En el desarrollo de los problemas con las apuestas, las Distorsiones Cognitivas serían un aspecto muy presente en este fenómeno (Griffiths, 1990). Desde la Teoría Cognitiva, Beck (1979) plantean que pueden ocurrir errores, alteraciones o una distorsión en la valoración e interpretación de la información. De esta manera, los trastornos psicológicos derivan de estas distorsiones, siendo maneras irracionales de procesar la información y que aparecen en forma de pensamientos automáticos. En el abordaje de la Depresión, este autor resalta la presencia de varios pensamientos distorsionados, entre los cuales se encuentran: Abstracción selectiva, Pensamiento dicotómico, Inferencia arbitraria, entre otros.

En algunos jugadores, los pensamientos o creencias respecto a criterios como la aleatoriedad, el azar y la habilidad en el juego estarían alterados (Steenbergh et al., 2002). Dos de estas distorsiones específicas del juego, que serán utilizadas para este

trabajo, son: la Ilusión de Control y Suerte/Perseverancia. Siendo la ilusión de control la creencia de que las habilidades y el conocimiento sobre el juego puede influir en el resultado independientemente del azar. La creencia en la suerte y/o la perseverancia alude a que los jugadores sobrestimarían las posibilidades de ganar, incluyendo creencias en la suerte y a seguir apostando a pesar de todo (Steenbergh et al., 2002).

Como uno de los factores comportamentales, la impulsividad es la reacción espontánea de estímulos inmediatos, caracterizada por falta de reflexión sobre las posibles consecuencias o los peligros presentes (OMS, 2024). De hecho, es un factor vinculado con el trastorno de juego patológico (Mancone et al., 2025; Moreira et al., 2023; Pilatti et al., 2020; Sancho et al., 2021).

Whiteside y Lynam (2001) desarrollaron un modelo multidimensional de la impulsividad, el cual está compuesto por cuatro dimensiones: Urgencia, Búsqueda de Sensaciones, Falta de Perseverancia y Falta de Premeditación (Whiteside et al., 2005). La urgencia consiste en que, ante condiciones de afecto negativo o positivo, con elevada emocionalidad se es incapaz de controlar los impulsos, también implica dificultades a la hora de evitar tentaciones o deseos fuertes. La búsqueda de sensaciones es la tendencia conductual hacia experiencias u objetos placenteros y emocionantes, como también la predisposición a experiencias novedosas con estas características o de riesgo. La falta de perseverancia es definida como la dificultad de permanecer atento frente a una tarea que pueda ser aburrida, complicada o extensa, lo que conlleva incapacidad para soportar estímulos distractores y dificultades para concretar proyectos. Mientras que la falta de premeditación es la dificultad de considerar consecuencias futuras sobre una acción previo a realizarla (Whiteside et al., 2005). Este modelo de cuatro dimensiones del constructo es el que será utilizado en esta investigación.

Orientándonos hacia el origen de esta problemática, como lo indican investigaciones previas, corresponde a múltiples factores que van desde lo genético, sociodemográficos o ambientales (Martínez-Martínez et al., 2021; Moreira et al., 2023; Stefanovics & Potenza, 2022). Ciertos grupos parecen ser más susceptibles a esta problemática, como los jóvenes o adolescentes, personas de bajos ingresos, o en cuanto al sexo, los hombres. En cuanto al apartado económico, la cantidad máxima de dinero apostado se vincula con la severidad de juego (Esparza et al., 2023; Martínez-Martínez et al., 2021). Con respecto al sexo, el hecho de ser hombre parece asociarse más con la gravedad en la conducta de juego (Martínez-Martínez et al., 2021; Moreira et al., 2023; Orłowski et al., 2020; Rey-Bandariz et al., 2021), cuya preferencia en apuestas se vincula con las apuestas deportivas (Moreira et al., 2023; Orłowski et al., 2020). Este tipo de apuesta, no sólo se relaciona con el juego problemático, sino que también con la ilusión de control (Marmet et al., 2021; Orłowski et al., 2020; Phua et al., 2022). En sintonía, se encontraron diferencias fue según la clasificación del tipo de apuesta, siendo que los apostadores estratégicos (como los deportivos) o los apostadores mixtos (apostadores estratégicos y no estratégicos combinados) son quienes parecieran estar en mayor riesgo de presentar problemas con las apuestas (Pilatti et al., 2020). Además, los jugadores que prefieren juegos estratégicos también presentaron mayores puntuaciones en ilusión de control.

Por otra parte, a nivel cognitivo, las creencias irracionales respecto a la suerte y la perseverancia, así como también creer que la habilidad o el conocimiento sobre el juego puede influir por encima del azar se relacionan con los problemas con las apuestas o el juego patológico (Buen & Flack, 2021; Esparza et al., 2021; 2023; Mancone et al., 2025; Moreira et al., 2023; Phua et al., 2022). Los motivos para el juego, como *Enhancement* (jugadores que buscan un refuerzo positivo interno), social o como

estrategia de afrontamiento se asocian con las distorsiones cognitivas (Esparza et al., 2021).

Centrándonos en el comportamiento relacionado con las apuestas, aspectos como la impulsividad, la falta de premeditación, la búsqueda de sensaciones o experiencias de riesgo y la urgencia también se vinculan con la severidad en el involucramiento de apuestas (López-Torres et al., 2021; Mancone et al., 2025; Moreira et al., 2023; Pilatti et al., 2020; Sancho et al., 2021).

Por otra parte, la tecnología digital transformó el comportamiento relacionado con el juego, donde se vio un aumento en la disponibilidad y la accesibilidad (Stefanovics & Potenza, 2022). Estos autores plantean que el entorno en línea genera mayores riesgos para los jóvenes. En esta línea, el juego online deja en evidencia que la juventud es la población más vulnerable frente a esta dinámica (Sancho et al., 2021; Stefanovics & Potenza, 2022; Rey-Bandariz et al., 2021; Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín, 2020). El hecho de realizar apuestas tanto en línea como presencial (juego mixto), pareciera exacerbar los síntomas del trastorno de juego o los problemas relacionados (Marmet et al., 2021). Sin embargo, Sancho et al. (2021) plantean que no hay diferencias entre los jugadores presenciales y virtuales en variables como regulación emocional, sesgos cognitivos o con la gravedad del trastorno de juego patológico.

De esta manera, con el recorrido realizado por la literatura existente, se resalta la relevancia del tema y la importancia actual a nivel mundial. No obstante, en Argentina se observa una marcada carencia de estudios empíricos sobre esta problemática. Sumado a esto, la falta de regulación a nivel nacional sobre las plataformas de apuestas online, el notable crecimiento de la publicidad y la facilidad con la que se accede a este formato de apuesta son factores que intensifican la gravedad de la situación (Branz &

Murzi, 2024). Con este trabajo, se busca poder aportar nuevos resultados empíricos sobre la conducta de juego online en adultos del AMBA, ya que el juego online introduce nuevas dinámicas, como la inmediatez, el anonimato y el acceso constante. Este estudio no sólo proporcionará información sobre los factores que impulsan el juego en línea, sino que también se espera poder aportar datos específicos para un modelo de intervención apropiado y para el desarrollo de políticas públicas destinadas a la prevención, regulación y a reducir los riesgos asociados al juego en la sociedad argentina.

El objetivo general de este estudio es evaluar las distorsiones cognitivas e impulsividad en la conducta de juego online. Por esto, se plantea la siguiente pregunta que guiará esta investigación: ¿Cómo se asocian las distorsiones cognitivas específicas del juego y las dimensiones de la impulsividad con la conducta de juego en adultos que apuestan en el Área Metropolitana de Buenos Aires? Para responderla se plantearon objetivos específicos: 1) Caracterizar los patrones de juego en adultos que apuestan en el AMBA, identificando la modalidad de juego (online y presencial o solo online), la frecuencia, el tipo de apuestas realizadas y otras variables asociadas; 2) Explorar las diferencias en las dimensiones de impulsividad y las distorsiones cognitivas según sexo, el nivel de problemas de juego (jugador de riesgo y no riesgo), según la modalidad de juego (online vs. mixto) y otras variables de interés; 3) Relacionar la frecuencia de apuestas, el monto promedio y la frecuencia de contenido no publicitario de apuestas con la severidad de la conducta de juego, las dimensiones de impulsividad y las distorsiones cognitivas asociadas al juego.

En sintonía, la hipótesis general de este trabajo será que: Las distorsiones cognitivas específicas del juego y las dimensiones búsqueda de sensaciones y urgencia de impulsividad se asocian significativamente con la conducta de juego de riesgo en jugadores online del AMBA. Mientras que las hipótesis alternativas serán: H1) Las

apuestas deportivas serán la preferencia en los jugadores hombres y la modalidad predominante será online; H2) Los jugadores hombres, de riesgo, mixtos y quienes apuestan por emociones intensas y adrenalina presentan diferencias significativas en función de urgencia, las distorsiones y la severidad de involucramiento de apuestas. H3) Una mayor frecuencia de juego, de consumo de contenido no publicitario de apuestas y un mayor monto promedio invertido por apuesta se relaciona significativa y positiva con ambas distorsiones, búsqueda de sensaciones, urgencia y SOGS.

Metodología

Diseño

El estudio es de enfoque cuantitativo, no experimental, de corte transversal y de alcance descriptivo-correlacional (Hernández-Sampieri et al., 2016).

Muestra

La muestra está conformada por adultos entre 18 a 67 años residentes del Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA). Los 104 participantes fueron seleccionados a través de un muestreo no probabilístico por bola de nieve (Hernández-Sampieri et al., 2016). La edad promedio fue de 25,5 años ($DE = 8.10$) y con una mediana de 23.

Se excluyó a aquellos sujetos ($n = 6$) con diagnóstico de juego patológico o con condiciones psiquiátricas o psicológicas diagnosticadas, también pacientes bajo tratamiento farmacológico. Dejando un N final = 98 participantes.

Instrumentos

Cuestionario Sociodemográfico ad-hoc

Se desarrolló un cuestionario ad-hoc para la presente investigación, cuenta con 15 ítems referidos a la edad, sexo, lugar de residencia, con quien convive, estado civil, nivel de estudios alcanzados, situación laboral, tipo de apuesta/juego preferencial, si

realiza apuestas de forma presencial además de las virtuales, página de apuesta que más frecuente, cantidad de apuestas por semana/mes, dinero promedio invertido por apuesta, consumo de contenido de apuestas (streams, vídeos en YouTube, TikTok, Instagram, entre otras plataformas), plataforma donde consume contenido no publicitario de apuestas y motivaciones para apostar.

Gamblers' Beliefs Questionnaire

La versión en español (Pilatti et al., 2016) del *Gamblers' Beliefs Questionnaire* (GBQ; Steenbergh & Whelan, 2002) es un cuestionario adaptado para la población argentina. Consta de 20 ítems directos los cuales cada uno es una afirmación que representa una distorsión cognitiva asociada al juego. El sujeto responde a las preguntas en relaciona su nivel de acuerdo con las respuestas (1= completamente en desacuerdo hasta 7= completamente de acuerdo). Los ítems son agrupados en dos subescalas: Ilusión de control (8 ítems) y Suerte/Perseverancia (12 ítems). Puntaciones elevadas indican un mayor nivel de distorsión cognitiva. La confiabilidad compuesta (la cantidad total de varianza de la puntuación verdadera en relación con la varianza total de la puntuación de la escala) para la subescala ilusión de control fue de .85, mientras que para suerte/perseverancia fue de .94.

El Alfa de Cronbach en este estudio por subdimensión fue de .79 para Ilusión de control y .90 para Suerte/Perseverancia para la muestra evaluada, mientras que para la escala total fue de .91.

UPPS versión breve en español

La escala UPPS versión breve adaptada en español para jóvenes latinoamericanos (Herdoiza-Arroyo & Chóliz, 2018) consta de 20 ítems que abarcan cuatro dimensiones de la impulsividad: urgencia (.72), búsqueda de sensaciones (.72), falta de perseverancia (.64) y falta de premeditación (.63). Es una escala de tipo Likert

cuyas respuestas van desde: 1 (Absolutamente en desacuerdo) y 5 (Absolutamente de acuerdo). Puntuaciones elevadas de las respectivas subescalas indicarían la tendencia conductual del sujeto dentro del constructo multidimensional, diferenciando componentes emocionales y cognitivos. Se descartó al ítem 11 luego de que mostrara saturaciones moderadas en dos factores. Esta adaptación utilizó los ítems de la versión breve en alemán de esta escala (Keye et al., 2009) luego de una comprobación de la equivalencia de significado. Por otro lado, la consistencia interna del instrumento fue evaluada mediante el coeficiente de alfa de Cronbach, que resultó adecuado en la escala total con un valor .72.

Se realizó el análisis de fiabilidad para este proyecto donde mostró un .74 para la escala total y para las subescalas: urgencia .71, búsqueda de sensaciones .77, falta de perseverancia .76, falta de premeditación .72 y para la escala total fue de .74.

South Oaks Gambling Screen

Se utilizó el cuestionario *South Oaks Gambling Screen* (SOGS; Lesieur y Blume, 1987) en su validación española (Echeburúa-Odriozola et al., 1994). Compuesto por 20 preguntas, basadas en el DSM-3 (APA, 1980), el cual mide los niveles de severidad en el involucramiento con los juegos de apuestas. El puntaje total es de 19, donde si el puntaje obtenido es mayor a 4 es considerado como “Probable Jugador Patológico”. Para ello, según la puntuación total del SOGS, se clasificó a los jugadores con un puntaje ≥ 4 como jugador con riesgo, y un puntaje < 3 sin riesgo. La consistencia de su versión original fue de .97 (Lesieur y Blume, 1987); mientras que su adaptación española mostró una consistencia también adecuada de .94 (Echeburúa-Odriozola et al., 1994).

El análisis de fiabilidad en este estudio mostró una consistencia interna que fue de .74.

Procedimiento

La recolección de los datos se llevó a cabo a través de Google Forms entre enero del 2025 y mayo del 2025, habiendo sido difundido por redes sociales como WhatsApp, Instagram, Facebook y Twitter. Al inicio del formulario se informó que responder al cuestionario es de forma anónima, respetando la confidencialidad de los datos y de participación voluntaria, donde su uso será exclusivamente para este trabajo. En este mismo apartado se detallan los fines académicos y los objetivos de la investigación. Luego irá el cuestionario sociodemográfico ad hoc, seguido por el cuestionario GBQ para evaluar las distorsiones, el siguiente será la escala de impulsividad y, por último, el SOGS.

Además, se informó que la duración aproximada del cuestionario es de 15 minutos. Estimación la cual fue realizada a través de la cronometración de uno de los participantes a modo de referencia, para que los demás puedan contar con el tiempo necesario para completar el cuestionario.

Debido a la extensión del cuestionario, se realizó la técnica de contrabalanceo para minimizar posibles sesgos, tales como efecto de orden y efecto fatiga. Para ello, se creó otro Google Forms alternativo donde se cambió el orden en que se presentan los instrumentos, el cual fue de la siguiente manera: cuestionario sociodemográfico ad hoc, la escala UPPS, seguido por el SOGS y para finalizar el GBQ. De esta manera se emplearon dos enlaces distintos con el orden de los cuestionarios cambiados, con la finalidad de aumentar la confiabilidad y validez de los datos obtenidos.

Análisis de datos

Luego de la aplicación de los instrumentos, los datos recopilados fueron transferidos a una planilla de Excel y posteriormente procesados con el programa estadístico JAMOVİ (The jamovi project, 2025). En primer lugar, se realizó un análisis

descriptivo de las principales variables del estudio para conocer sus características generales.

Para el primer objetivo, que busca caracterizar los patrones de juego identificando la modalidad de juego, el tipo de apuestas realizadas y otras variables asociadas, se realizó el análisis descriptivo de frecuencias y porcentajes para las variables categóricas. Asimismo, se calcularon medidas de tendencia central (media y mediana), dispersión (desviación estándar) y la prueba de normalidad Shapiro-Wilk para variables cuantitativas como la edad, distorsiones cognitivas, las dimensiones de impulsividad y la puntuación SOGS.

En el caso del segundo objetivo, que busca explorar las diferencias en las dimensiones de impulsividad y ambas distorsiones cognitivas según el sexo, riesgo de juego (jugador de riesgo y no riesgo), la modalidad de apuesta (online y mixta) y otras variables de interés, se aplicó la prueba de comparación de grupos U de Mann-Whitney por la distribución no normal de la varianza. Para aquellas variables que presentaban más de 2 agrupaciones se utilizó Kruskal-Wallis de un factor, luego de la comprobación de los supuestos, y la prueba post-hoc dos a dos Dwass-Steel-Critchlow-Fligner.

Para el tercer objetivo, orientado a analizar la relación entre la frecuencia de juego y de consumo de contenido no publicitario, el monto promedio de apuestas con la severidad de la conducta de juego, las dimensiones de la impulsividad rasgo y las distorsiones cognitivas se utilizó el coeficiente Rho de Spearman por su distribución no normal y por la presencia de variables ordinales.

En todos los análisis, se consideró un nivel de significación estadística de $p < .05$. Se adoptó un enfoque riguroso para el manejo de datos ausentes y la revisión de

posibles valores atípicos, con el objetivo de garantizar la robustez y validez de los resultados obtenidos.

Resultados

La mayoría de los participantes residen en el Gran Buenos Aires, el tipo de apuesta predominante fue el casino online, seguido por las apuestas deportivas. Los participantes autorreportan apostar mayormente tanto de forma presencial como virtual, con un promedio de apuesta por mes entre 1 y 5 veces, con un monto estimado entre \$5000 y \$10000 pesos argentinos por apuesta.

Entre los motivos para apostar se encontró que la mayoría lo realiza por diversión, seguido por una oportunidad para ganar dinero fácil y, con una menor densidad, pero igual de relevante para este estudio, emoción y adrenalina. Gran parte de la muestra reporta no consumir contenido no publicitario de apuestas, ya sea videos, streams, entre otros. Aunque el resto que sí lo hace reporta realizarlo ocasional y diariamente mayormente.

En base a la aplicación del instrumento SOGS, se clasificó a los jugadores en función de su puntuación total de la escala. Quedando de esta manera quienes obtuvieron un puntaje mayor o igual a cuatro corresponden a un potencial juego de riesgo y menor o igual a tres jugadores sin riesgo. (Tabla 1)

Tabla 1
Estadística descriptiva de las variables categóricas

Variable	Etiqueta	N	Porcentaje
Sexo	Hombre	73	76.0
	Mujer	25	24.0
Lugar de residencia	CABA	32	33.7
	GBA	60	59.6
	Resto Bs As	6	6.7

Tipo de apuesta preferencial	Apuestas deportivas	42	42.9
	Casinos online	45	45.9
	Póker online	1	1.0
	Lotería o quiniela	2	2.0
	Bingo online	2	2.0
	Apuestas hípicas	0	0
	E-sports	0	0
	Juegos de cartas	1	1.0
	Trading	4	4.1
	Otro	1	1.0
Formato de apuesta	Presencial y virtual	54	55.1
	Virtual	44	44.9
Apuestas mensuales	1-5 veces	55	56.1
	6-10 veces	15	15.3
	11-20 veces	12	12.2
	21-30 veces	8	8.2
	Más de 30 veces	8	8.2
Monto promedio mensual	\$5000	34	34.7
	\$5000 - \$10000	36	36.5
	\$10000 - \$50000	13	13.3
	\$50000 - \$100000	9	9.2
	\$100000 - \$500000	4	4.1
	+\$500000	2	2.0
Motivación principal	Entretenimiento y diversión	41	41.8
	Oportunidad de ganar dinero	38	38.8
	Socializar	0	0
	Emoción y adrenalina	16	16.3
	Escapar del estrés	1	1.0
	Interés en deportes	2	2.0
Consumo de contenido de apuestas	Nunca	42	42.9

	Rara vez	20	20.4
	Ocasionalmente	15	15.3
	Frecuentemente	2	2.0
	Regularmente	6	6.1
	Diariamente	13	13.3
Plataforma de contenido	Twitch	6	6.6
	Kick	12	13.2
	Tiktok	9	9.9
	Instagram	15	16.5
	Facebook	1	1.1
	Twitter	2	2.2
	Youtube	10	11.0
	Ninguna	36	39.6
	Otro	0	0
Clasificación de jugador	Con riesgo	47	48.0
	Sin riesgo	51	52.0

Nota. N=98

Se realizó la prueba de Chi-cuadrado de independencia para examinar la asociación entre el sexo y el tipo de apuesta preferencial, donde no se encontró asociación entre el tipo de apuesta y el sexo $\chi^2 (7, N = 98) = 14.00, p = .052$.

En cuanto a las variables cuantitativas, la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk mostró que en su mayoría las distribuciones son no normales exceptuando la dimensión del GBQ ilusión de control y urgencia de impulsividad. (Tabla 2)

Tabla 2
Estadística descriptiva de las variables cuantitativas

	Media	Mediana	DE	Mínimo	Máximo	Shapiro-Wilk	
						<i>W</i>	<i>P</i>
Edad	25.53	23.00	8.10	18	67	0.694	<.001
GBQ I	25.51	27.50	9.75	7	48	0.975	0.060

GBQ S	27.93	22.00	15.44	10	70	0.878	<.001
UPPS U	16.09	16.00	4.41	7.00	27.0	0.984	0.288
UPPS B	10.24	11.00	3.56	4.00	16.0	0.950	<.001
UPPS Pe	8.38	8.00	2.57	4.00	16.0	0.946	<.001
UPPS Pr	8.89	8.00	2.68	4.00	15.0	0.954	0.002
SOGS	3.73	3.00	2.82	0	11	0.919	<.001

Nota. N = 98; UPPS = *Urgency (U)*, *Premeditation (Pr)*, *Perseverance (Pe)*, *Sensation Seeking (B) Impulsive Behavior Scale*. GBQ = Ilusión de control (I) & Suerte/Perseverancia (S). SOGS = *South Oaks Gambling Screen*.

Se realizó la comparación entre los jugadores con riesgo. Donde se encontró diferencias significativas en función de ambas distorsiones cognitivas, para suerte/perseverancia y para ilusión de control. De la misma manera, hubo diferencias entre la dimensión urgencia. (Tabla 4)

Tabla 3
Descriptivas de grupos juego con y sin riesgo

	Grupo	N	Media	Mediana	DE	U	p	r
UPPS U	Con riesgo	47	17.11	17.00	4.51	863	.017	-.280
	Sin riesgo	51	15.16	15.00	4.149			
UPPS B	Con riesgo	47	9.87	10.00	3.62	1058	.317	.117
	Sin riesgo	51	10.59	11.00	3.517			
UPPS Pe	Con riesgo	47	8.64	8.00	2.52	1062	.325	-.114
	Sin riesgo	51	8.14	8.00	2.623			
UPPS Pr	Con riesgo	47	9.15	9.00	2.71	1024	.211	-.146
	Sin riesgo	51	8.65	8.00	2.660			
GBQ I	Con riesgo	47	27.91	29.00	8.96	884	.025	-.262
	Sin riesgo	51	23.29	23.00	10.011			

GBQ S	Con riesgo	47	34.21	31.00	16.60	633	<.001	-.472
	Sin riesgo	51	22.14	19.00	11.744			
SOGS	Con riesgo	47	6.13	5.00	2.13	0	<.001	-1.000
	Sin riesgo	51	1.53	2.00	0.966			

Nota. DE = Desvío estándar. U = estadístico U de Mann–Whitney. r = Tamaño del efecto. UPPS = Urgency (U), Premeditation (Pr), Perseverance (Pe), Sensation Seeking (B) Impulsive Behavior Scale. GBQ = Ilusión de control (I) & Suerte/Perseverancia (S). SOGS = South Oaks Gambling Screen.

En base a diferencias según la modalidad de apuesta presencial y virtual y solo virtual. No se encontraron diferencias entre los grupos en cuanto a la impulsividad y sus dimensiones, pero sí respecto a la ilusión de control. (Tabla 5)

Tabla 4
Descriptivas de grupos sobre modalidad de apuesta

	Grupo	N	Media	Mediana	DE	U	p	r
UPPS U	Presencial y virtual	54	16.48	16.50	4.53	1053	.333	-.1141
	Virtual	44	15.61	15.00	4.26			
UPPS B	Presencial y virtual	54	10.67	12.00	3.81	984	.143	.1721
	Virtual	44	9.73	9.00	3.21			
UPPS Pe	Presencial y virtual	54	8.24	8.00	2.75	1060	.352	-.1082
	Virtual	44	8.55	8.00	2.37			
UPPS Pr	Presencial y virtual	54	8.76	9.00	2.66	1175	.925	-.0114
	Virtual	44	9.05	8.00	2.74			
GBQ I	Presencial y virtual	54	27.19	28.00	9.33	914	.050	-.2311
	Virtual	44	23.45	23.00	9.98			
GBQ S	Presencial y virtual	54	29.15	23.00	15.91	1042	.298	-.1229

	Virtual	44	26.43	21.00	14.89			
SOGS	Presencial y virtual	54	3.87	3.00	2.89			
	Virtual	44	3.57	3.00	2.77	1124	.645	-.0543

Nota. DE = Desvío estándar. U = estadístico U de Mann–Whitney. r = Tamaño del efecto. UPPS = Urgency (U), Premeditation (Pr), Perseverance (Pe), Sensation Seeking (B) Impulsive Behavior Scale; GBQ = Ilusión de control (I) & Suerte/Perseverancia (S). SOGS = South Oaks Gambling Screen.

Según el sexo, sólo se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre hombres y mujeres en búsqueda de sensaciones, falta de perseverancia y falta de premeditación. (Tabla 6)

Tabla 5
Descriptivas de grupos respecto al sexo

	Grupo	N	Media	Mediana	DE	U	p	r
GBQ I	Hombre	73	25.99	28.00	9.67	833	.519	-.0871
	Mujer	25	24.12	23.00	10.07			
GBQ S	Hombre	73	28.89	22.00	15.84	777	.269	.1490
	Mujer	25	25.12	23.00	14.14			
UPPS U	Hombre	73	16.36	16.00	4.35	783	.292	-.1419
	Mujer	25	15.32	15.00	4.59			
UPPS B	Hombre	73	10.70	11.00	3.42	652	.033	-.2860
	Mujer	25	8.92	8.00	3.72			
UPPS Pe	Hombre	73	8.11	8.00	2.53	654	.032	.2833
	Mujer	25	9.16	9.00	2.61			
UPPS Pr	Hombre	73	8.32	8.00	2.34	510	<.001	.4416
	Mujer	25	10.56	11.00	2.95			

SOGS	Hombre	73	4.01	4.00	3.01			
	Mujer	25	2.92	2.00	2.04	743	.165	-.1858

Nota. DE = Desvío estándar. U = estadístico U de Mann–Whitney. *r* = Tamaño del efecto. UPPS = Urgency (U), Premeditation (Pr), Perseverance (Pe), Sensation Seeking (B) Impulsive Behavior Scale. GBQ = Ilusión de control (I) & Suerte/Perseverancia (S). SOGS = South Oaks Gambling Screen.

Por otro lado, se comparó las medias entre distintas motivaciones para apostar. Se excluyeron aquellos grupos que presentaron $n < 10$. Los grupos que se utilizaron fueron: diversión y entretenimiento, oportunidad para ganar dinero fácil y emoción y adrenalina. Se encontraron diferencias significativas en las dimensiones de suerte, urgencia, y en el puntaje total del SOGS.

El examen post-hoc con la prueba Dwass–Steel–Critchlow–Fligner mostró que los que apuestan por emoción y adrenalina puntúan más alto en la dimensión suerte/perseverancia que los jugadores recreativos y quienes apuestan como una oportunidad para ganar dinero fácil. Además, tanto los jugadores que apuestan por emociones intensas y para ganar dinero mostraron significativamente puntajes más altos en SOGS que los que juegan por diversión. (Tabla 7)

Tabla 6
Comparación de las variables según Motivos de apuesta

	D	G	E	H	p	ϵ^2	Pruebas post-hoc (parejas)
	<i>Mdn (Rango)</i>	<i>Mdn (Rango)</i>	<i>Mdn (Rango)</i>				
GBQ I	23 (7–38)	26 (7–48)	29 (16–42)	2.91	.233	.031	—
GBQ S	19 (10–62)	22 (10–70)	40 (19–65)	15.59	<.001	.166	1–3**, 2–3*
UPPS U	15 (7–26)	17 (8–25)	19 (9–27)	10.13	.006	.108	1–2*, 1–3*
UPPS B	11 (4–16)	9.5 (4–16)	11.5 (4–16)	0.62	.734	.007	—

UPPS Pe	8 (4–14)	8 (4–14)	8 (5–16)	3.47	.177	.037	—
UPPS Pr	8 (4–15)	8 (4–15)	10 (4–15)	1.42	.491	.015	—
SOGS	2 (0–8)	4 (0–10)	7 (1–11)	16.42	<.001	.175	1–2*, 1–3**

Nota. D = grupo apostador por diversión. G = grupo apostador por oportunidad de ganar dinero. E = grupo apostador por emoción y adrenalina. *Mdn* = mediana de los grupos. Rango = mínimo-máximo. *H* = Krustal-Wallis. ε^2 = épsilon cuadrado (tamaño del efecto para Kruskal-Wallis). Las comparaciones post hoc se realizaron mediante el test Dwass-Steel-Critchlow-Fligner, los valores numéricos (1, 2, 3) corresponden a los grupos D, G y E, respectivamente. * $p < .05$; ** $p < .001$. UPPS = *Urgency* (U), *Premeditation* (Pr), *Perseverance* (Pe), *Sensation Seeking* (B) *Impulsive Behavior Scale*. GBQ = Ilusión de control (I) & Suerte/Perseverancia (S). SOGS = *South Oaks Gambling Screen*.

Sobre el vínculo entre la frecuencia de juego y el monto invertido por ocasión se encontraron asociaciones estadísticamente significativas, de la misma manera que con la frecuencia de consumo de contenido de apuestas. Por su parte, con ambas distorsiones cognitivas la relación también fue significativa y con el SOGS. El monto estimado de apuesta se asoció significativamente con la frecuencia de consumo de contenido, con las dos dimensiones del GBQ, con la dimensión urgencia de impulsividad y con SOGS. La frecuencia del consumo de contenido se correlacionó estadísticamente significativa, además de lo anteriormente mencionado, con ambas distorsiones y con SOGS.

Por su parte, las distorsiones cognitivas, tanto la ilusión de control como Suerte/Perseverancia se asociaron significativamente entre ellas. Esta última también se vinculó con la dimensión de impulsividad de urgencia y con la puntuación SOGS. Sin embargo, no mostraron asociaciones significativas con el resto de las dimensiones de impulsividad.

Se observó que la urgencia, dimensión de la escala UPPS-P de impulsividad, se asoció significativamente con búsqueda de sensaciones y SOGS. El resto de las dimensiones de la escala de impulsividad no se asociaron significativamente con este

puntaje. Finalmente, las subescalas falta de perseverancia y falta de premeditación también se asociaron estadísticamente significativa. (Tabla 3)

Tabla 7
Matriz de Correlaciones

	Frecuencia	Monto	Contenido de A	GBQ I	GBQ S	UPPS U	UPPS B	UPPS Pe	UPPS Pr	SOGS
Frecuencia	—									
Monto	0.256**	—								
Contenido de A	0.400***	0.252**	—							
GBQ I	0.207*	0.385***	0.301**	—						
GBQ S	0.428***	0.427***	0.318**	0.638***	—					
UPPS U	0.134	0.216*	0.195	0.070	0.240*	—				
UPPS B	-0.019	0.077	-0.043	0.090	-0.104	0.279**	—			
UPPS Pe	-0.172	0.107	-0.060	0.030	0.097	-0.018	-0.194	—		
UPPS Pr	-0.186	0.003	0.112	0.091	0.090	0.123	-0.159	0.624***	—	
SOGS	0.344***	0.316**	0.337***	0.189	0.462***	0.271**	-0.098	0.118	0.142	—

Nota. Estadístico utilizado: rho de Spearman (ρ)* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$. GBQ = Ilusión de control (I) & Suerte/Perseverancia (S). UPPS = Urgency (U), Premeditation (Pr), Perseverance (Pe), Sensation Seeking (B) Impulsive Behavior Scale. SOGS = South Oaks Gambling Screen.

Discusión

El objetivo general de este trabajo fue evaluar las distorsiones cognitivas e impulsividad en la conducta de juego online. Los resultados obtenidos indican que tanto las creencias erróneas respecto a la suerte y la perseverancia y actuar de forma impulsiva bajo emociones intensas se asociaron de forma positiva y estadísticamente significativa con una conducta de juego de riesgo. Asimismo, la hipótesis general plantea que existe una relación significativa entre las distorsiones cognitivas específicas del juego, búsqueda de sensaciones, urgencia y la conducta de juego de riesgo en jugadores online de AMBA. Esta se corroboró de forma parcial, debido a que solo las dimensiones suerte/perseverancia y urgencia se asociaron de forma significativa con un juego de riesgo. De esta manera, los resultados reflejaron la falta de regulación emocional en situaciones de intensa afectividad, ya sea positiva o negativa, tienen mayor peso que el resto de las dimensiones de impulsividad cuando se habla de conductas problemáticas asociadas con las apuestas. En contrapartida, estudios previos mostraron que tanto la ilusión de control como las creencias en la suerte se asocian con la severidad del involucramiento con las apuestas (Buen & Flack, 2021; Esparza et al., 2021; 2023; Mancone et al., 2025; Moreira et al., 2023; Phua et al., 2022). De la misma manera, considerando las dimensiones de impulsividad, búsqueda de sensaciones y falta de premeditación también se vincularon en la literatura previa con dicha severidad (López-Torres et al., 2021; Mancone et al., 2025; Moreira et al., 2023; Pilatti et al., 2020; Sancho et al., 2021). Los hallazgos del presente estudio podrían deberse a la naturaleza del SOGS el cual está centrado en consecuencias conductuales y psicosociales del juego, por lo que procesos específicamente cognitivos subyacentes podrían no estar estrechamente vinculados.

Al caracterizar los patrones de juego en adultos que apuestan en el AMBA, identificando la modalidad de juego, la frecuencia, el tipo de apuestas realizadas y otras variables asociadas. Los resultados descriptivos mostraron que el tipo de apuesta predominante fue el casino online, la mayoría reportó apostar de forma presencial y virtual, entre 1 y 5 veces por mes con un monto entre \$5000 y \$10000. Se buscó identificar una asociación entre el sexo y el tipo de apuesta preferencial, la cual no fue estadísticamente significativa pero sí se observa una tendencia a la significación. Es así que la hipótesis específica 1, que plantea que las apuestas deportivas serán las predominantes al igual que la modalidad de apuesta online fue refutada. Contrario a este resultado, Vázquez-Fernández & Barrera-Algarín (2020) halló que el tipo de apuesta online predominante fue las apuestas deportivas. Mientras que Rey-Bandariz et al. (2021) mostró que el juego preferido fue la lotería y quinielas. Por su parte, Marmet et al. (2021) encontró que la mayoría de los participantes de su investigación reportó apostar exclusivamente offline.

Respecto a las diferencias de grupo se compararon las dimensiones de impulsividad, las distorsiones cognitivas y la severidad de apuestas según el sexo, la clasificación del jugador (con o sin riesgo), la modalidad de juego y el motivo principal para apostar. Entre hombres y mujeres, mostraron diferencias en la dimensión de falta de premeditación y falta de perseverancia, donde las mujeres obtuvieron puntuaciones más elevadas. No obstante, los hombres puntuaron significativamente más alto en búsqueda de sensaciones. Se observó el efecto aun cuando el n del grupo de las mujeres fue relativamente bajo. Lo que se contradice con investigaciones previas donde el género masculino tendió a asociarse con el juego problemático (Martínez-Martínez et al., 2021; Moreira et al., 2023; Orlowski et al., 2020; Rey-Bandariz et al., 2021). El juego online pudo haber generado perfiles más heterogéneos según el género, donde

factores como la accesibilidad, el anonimato y quizás una menor estigmatización posibilitan una mayor participación sin que se traduzca necesariamente en un nivel mayor de severidad. Sin embargo, las diferencias comportamentales respecto a la falta de premeditación y perseverancia según el sexo podrían reflejar un patrón de involucramiento más ocasional, siendo que estas dimensiones refieren a sostener la atención y considerar los posibles riesgos. Por lo tanto, la conducta de juego en mujeres podría vincularse con algo más recreativo o a modo de distracción que algo persistente y severo. En contraste, los hombres estarían más orientados a la búsqueda de estímulos o sensaciones intensas, dimensión la cual en la literatura se asocia con conductas de mayor riesgo o con el juego patológico (Mancone et al., 2025; Moreira et al., 2023; Pilatti et al., 2020; Sancho et al., 2021).

Los jugadores de riesgo mostraron niveles significativamente más altos en las dimensiones del GBQ, así como en la dimensión de urgencia de impulsividad comparados con los jugadores sin riesgo, a diferencia con la investigación de Pilatti et al. (2020), donde los resultados mostraron un efecto significativo sólo en ilusión de control. Si bien no se observaron diferencias significativas en las dimensiones de impulsividad, a excepción de urgencia, estos resultados coinciden parcialmente con los hallazgos de Pilatti et al. (2020) donde encontraron un efecto significativo en la dimensión de búsqueda de sensaciones según el nivel de riesgo de los jugadores, además de la dimensión de urgencia. Estos resultados reflejan que, a pesar de que las creencias disfuncionales sobre el conocimiento sobre el juego puede influir por encima del azar no se asoció significativamente con conductas consideradas de riesgo, el perfil del jugador problemático contempla no sólo la desregulación emocional y la creencia en la suerte y perseverancia como factores asociados a la conducta problema.

En cuanto a esto, sería pertinente trabajar específicamente con este tipo de jugador, involucrando todas las aristas que el perfil del jugador de riesgo presenta.

Las comparaciones en función de la modalidad de apuesta no mostraron diferencias significativas. No obstante, se observó una tendencia a la significación en ilusión de control, donde quienes apuestan de forma presencial y virtual puntuaron más alto que los que apuestan solo online. Diferenciándose con este resultado, en otro estudio previo se encontró diferencias significativas en falta de premeditación según la modalidad de apuesta en una muestra clínica de sujetos que buscaban tratamiento para el juego patológico (López-Torres et al., 2021). La distinción en los resultados observados puede deberse a una de las características específicas de la muestra, como pertenecer a población clínica y apostar solamente presencial. Los grupos comparados en este estudio debían apostar online y no contar con un diagnóstico de juego patológico, por esto mismo es que las diferencias podrían ser más sutiles entre los participantes, como podemos ver con la ilusión de control. Por otro lado, los jugadores mixtos no son equivalentes a los jugadores presenciales puros, lo que podría corresponder con un perfil de jugador con mayor exposición y diversidad de contextos de juego, favoreciendo las creencias de control o habilidad más que las conductas impulsivas.

Finalmente, quienes reportaron apostar por emociones intensas y adrenalina y por oportunidad para ganar dinero puntuaron significativamente más alto en urgencia, suerte/perseverancia y SOGS que los jugadores por diversión. De forma consistente, Esparza-Reig et al. (2021) encontró que el motivo de mejora (jugar por las sensaciones y emociones internas que produce el juego) se correlaciona significativamente con las distorsiones cognitivas. Siguiendo con variables sociodemográficas como nivel educativo, socioeconómico, estado civil y situación laboral, no se hallaron diferencias

significativas, en consonancia con lo planteado por Sancho et al. (2021). Donde tampoco hubo diferencias significativas es según el tipo de apuesta. En discrepancia, Phua et al. (2022) encontró que los apostadores deportivos puntúan más alto en ambas distorsiones cognitivas y en juego de riesgo en contraste con los apostadores no deportivos y no apostadores, lo que refuerza la idea de que los apostadores deportivos constituyen un perfil particular caracterizado por creencias irracionales en la suerte y en influir o controlar aspectos por encima del azar. Por ende, la hipótesis 2 que propone que los jugadores hombres, de riesgo, los mixtos y quienes apuestan por emociones intensas y adrenalina presentan diferencias significativas en urgencia, las distorsiones y la severidad de involucramiento de apuestas, fue corroborada parcialmente.

Por otra parte, analizando la relación entre la severidad de la conducta de juego, impulsividad, distorsiones cognitivas y otras variables, se hallaron asociaciones significativas entre la frecuencia de apuestas mensuales, el monto promedio mensual de apuesta, consumo de contenido no publicitario, ilusión de control, suerte/perseverancia y urgencia con niveles entre moderados y bajos con la severidad en el involucramiento de apuestas. Ambas distorsiones están correlacionadas de forma positiva con un tamaño del efecto alto, mientras que las dimensiones de impulsividad sólo urgencia y búsqueda de sensaciones se asociaron de forma positiva y con un tamaño del efecto bajo y entre falta de perseverancia y falta de premeditación también de forma directa con un grado moderado-alto. En relación con la hipótesis específica 3, donde a mayor frecuencia de apuestas realizadas y de consumo de contenido y un mayor monto promedio invertido los jugadores presentan puntuaciones más elevadas en ambas distorsiones, búsqueda de sensaciones, urgencia y SOGS fue corroborada de forma parcial. Los resultados mostraron asociaciones significativas positivas respecto a ambas frecuencias y al monto promedio invertido con grados de asociación entre moderados y bajos con las

dimensiones del GBQ y con la puntuación SOGS, además de estar vinculadas significativamente entre ellas. No obstante, refiriéndonos a las dimensiones de impulsividad planteadas en la hipótesis sólo el monto promedio se asoció significativamente con urgencia. Consistentemente, Esparza-Reig et al. (2023) el monto máximo se asoció de forma significativa con las distorsiones cognitivas, pero además con el juego de riesgo (Esparza et al., 2023; Martínez-Martínez et al., 2021). Por su parte, Mancone et al. (2025) también encontraron un vínculo estadísticamente significativo entre la frecuencia y gravedad de juego con las distorsiones cognitivas. En adición, el hecho de que consumir contenido no publicitario frecuentemente también se correlaciona con un juego de riesgo. Este último hallazgo evidencia otro indicador relevante asociado, además de los ya conocidos como el monto y la frecuencia, que debería tenerse en cuenta en un abordaje integral de esta problemática.

Conclusión

Los resultados encontrados resaltan la necesidad de considerar factores psicológicos y comportamentales como las creencias en la suerte y la persistencia al apostar, junto con el hecho de actuar sin considerar posibles riesgos o consecuencias estando bajo emociones intensas (positivas o negativas) ya que estarían relacionados con la gravedad de la conducta de juego. De este modo, los jugadores disminuyen la percepción de riesgo y persisten apostando, donde creencias como “si sigo apostando, voy a recuperar” refuerzan la conducta aun frente a consecuencias negativas. Sumado a esto, encontramos que estos jugadores carecen de la capacidad de regular su accionar frente a intensos estados afectivos. En este sentido, si se encuentran en un estado de euforia por las ganancias o, de lo contrario, muy frustrados por las pérdidas, disminuye considerablemente la capacidad de inhibir la conducta de juego e interrumpirla en un momento adecuado u oportuno. No obstante, es relevante destacar que en aquellos

jugadores de riesgo o posibles jugadores patológicos presentan mayores distorsiones cognitivas no sólo sobre la suerte, sino que además sobre que sus conocimientos sobre el juego o sus habilidades pueden influir por encima del azar. Para un abordaje clínico más preciso sobre esta problemática podría resultar significativo el hecho de tener en cuenta estas dos variables, además del manejo emocional, para llevar a cabo un tratamiento adecuado.

Por otro lado, la novedad planteada en este proyecto respecto a la modalidad online no mostró diferencias significativas en ninguna escala entre los jugadores que solo apostaban online y quienes apuestan tanto online y presencial. Esto podría deberse a que la comparación se realizó con grupos que presentan características en común como la exposición, el fácil acceso, anonimato, escasa regulación, entre otros. Al no contrastarlo con un grupo que apueste exclusivamente presencial, esto puede reflejar la falta de significación en las diferencias. Sin embargo, se destaca que, aunque no se encontró un efecto significativo, los jugadores mixtos presentaron mayores puntuaciones en urgencia y ambas distorsiones cognitivas específicas del juego. Este dato podría indicar perfiles de riesgo que requieren de estudios con muestras más amplias para confirmarlos.

Analizando las limitaciones presentes en este estudio, una de ellas refiere al hecho de que se utilizaron escalas que no estaban validadas para población argentina. Tanto la escala de impulsividad como el SOGS son adaptaciones para otras poblaciones lo cual limita la confiabilidad de los resultados y afecta a la precisión de estos.

El estudio al estar centrado en la modalidad online o mixta no incluyó un tercer grupo de apostadores tradicionales, lo que hubiese resultado más enriquecedor para el respectivo análisis. Siguiendo con las comparaciones entre grupos, el tamaño reducido de la muestra no permitió contar con grupos con cantidad de integrantes similares, lo

que reduce la potencia estadística, limitando la detección de efectos pequeños o moderados.

Por último, el uso de instrumentos de autorreporte puede estar sujeto a distintos sesgos, como deseabilidad social. El diseño de corte transversal imposibilita establecer relaciones causales entre las variables analizadas y, además, como la medición se realiza en un momento específico, no permite visualizar la evolución con el paso del tiempo. Sumado a esto, el tipo de muestreo no probabilístico impide la generalización de los datos al resto de jugadores de AMBA.

A partir de estas limitaciones, para futuras líneas de investigación se recomienda realizar un estudio longitudinal para evaluar temporalidad y dirección de efectos para poder establecer causalidad y analizar las trayectorias. Asimismo, el uso de muestreos probabilísticos representativos de la población mejoraría la validez externa logrando reducir el sesgo de selección y da lugar al uso de estadísticos más robustos y una mayor validez de los resultados obtenidos. En esta línea, escalas más actuales y validadas en el país habilita una mayor confiabilidad respecto de los datos recabados, ya que serían acorde a la población y con criterios vigentes.

Resultaría pertinente incluir el aporte de apostadores tradicionales y profundizar análisis específicos por edad, lo que permitiría contrastar de manera más precisa las diferencias que implican la modalidad de apuesta (presencial, virtual o mixta) y cómo repercute la problemática según la edad. Abordar esta temática en jóvenes y adolescentes sería fundamental, debido a la exposición de este tipo de población frente a los aparatos tecnológicos, sumado a la falta de regulación y el fácil acceso a páginas ilegales de apuestas. Finalmente, complementar enfoques cuantitativos con métodos cualitativos habilitaría una mayor comprensión en profundidad de los mecanismos

subjetivos que sostienen la conducta de juego en los apostadores en general apuntando a las motivaciones, experiencias subjetivas o significados de los jugadores.

Debido a esto, seguir con esta línea de investigación es importante no solo por la gran prevalencia en adultos, sino que también en menores de edad que se ven afectados por esta problemática. Plantear un enfoque de abordaje basado en evidencias empíricas propicia intervenciones más adecuadas e integrales contemplando las distintas aristas que plantean la problemática de las apuestas.

Referencias Bibliográficas

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5.^a ed.). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>

Beck, A. T., Rush, A. J., Shaw, B. F., & Emery, G. (1979). *Cognitive therapy of depression*. The Guilford Press.

Branz, J. B., & Murzi, D. (2024). Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: Entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo. *Ludopédio*, 179(15), 1–10.
<http://hdl.handle.net/11336/236969>

Buen, A., & Flack, M. (2022). Predicting problem gambling severity: Interplay between emotion dysregulation and gambling-related cognitions. *Journal of Gambling Studies*, 38, 483–498. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10039-w>

Echeburúa Odriozola, E., Báez Gallo, C., Fernández-Montalvo, J., & Páez Rovira, D. (1994). Cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS): Validación española. *Análisis y Modificación de Conducta*, 20(74), 769–791.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7075624.pdf>

- Esparza-Reig, J., Martí-Vilar, M., & González-Sala, F. (2021). Motives for gambling, cognitive distortions, and irresponsible gambling: Proposal for an explanatory model of gambling addiction in university students. *Journal of Addictive Diseases*, 40(1), 19–25. <https://doi.org/10.1080/10550887.2021.1922048>
- Esparza-Reig, J., Martí-Vilar, M., González-Sala, F., Merino-Soto, C., Hernández-Salinas, G., & Toledano-Toledano, F. (2023). Health-related, social and cognitive factors explaining gambling addiction. *Healthcare*, 11(19), 2657. <https://doi.org/10.3390/healthcare11192657>
- Griffiths, M. D. (1990). The cognitive psychology of gambling. *Journal of Gambling Studies*, 6(1), 31–42. <https://doi.org/10.1007/BF01015747>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2016). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill Education.
- Herdoiza-Arroyo, P., & Chóliz, M. (2018). Impulsividad en la adolescencia: Utilización de una versión breve del cuestionario UPPS en una muestra de jóvenes latinoamericanos y españoles. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación – e Avaliação Psicológica*, 50(1), 123–135. <https://doi.org/10.21865/RIDEP50.1.10>
- Keye, D., Wilhelm, O., & Oberauer, K. (2009). Structure and correlates of the German version of the brief UPPS impulsive behavior scales. *European Journal of Psychological Assessment*, 25(3), 175–185. <https://doi.org/10.1027/1015-5759.25.3.175>
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American*

Journal of Psychiatry, 144(9), 1184–1188.

<https://doi.org/10.1176/ajp.144.9.1184>

López-Torres, I., León-Quismondo, L., & Ibáñez, A. (2021). Impulsivity, lack of premeditation, and debts in online gambling disorder. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 618148. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.618148>

Mancone, S., Zanon, A., Marotta, G., Celia, G., & Diotaiuti, P. (2025). Temporal perspectives, sensation-seeking, and cognitive distortions as predictors of adolescent gambling behavior: A study in Italian high schools. *Frontiers in Psychiatry*, 16, 1602316. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2025.1602316>

Marmet, S., Studer, J., Wicki, M., Khazaaal, Y., & Gmel, G. (2021). Online gambling's associations with gambling disorder and related problems in a representative sample of young Swiss men. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 703118. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.703118>

Martínez Martínez, K., Agost-Felip, M. R., & Martín Alfonso, L. (2021). Prevalencia de juego patológico en población universitaria de la Comunidad Valenciana, España. *Revista del Hospital Psiquiátrico de La Habana*, 16(2), 15–31. <https://revhph.sld.cu/index.php/hph/article/view/140>

Moreira, D., Azeredo, A., & Dias, P. (2023). *Risk factors for gambling disorder: A systematic review*. *Journal of Gambling Studies*, 39, 483–511. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10195-1>

Organización Mundial de la Salud. (2024). *CIE-11: Clasificación estadística internacional de enfermedades y problemas relacionados con la salud* (11th ed.). <https://icd.who.int/>

- Orlowski, S., Tietjen, E., Bischof, A., Brandt, D., Schulte, L., Bischof, G., Besser, B., Trachte, A., & Rumpf, H. J. (2020). The association of cognitive distortions and the type of gambling in problematic and disordered gambling. *Addictive Behaviors, 112*, 106445. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106445>
- Pilatti, A., Cupani, M., Tuzinkievich, F., & Winfree, W. (2016). Confirmatory factor analysis of the Spanish version of the Gamblers' Beliefs Questionnaire in a sample of Argentinean gamblers. *Addictive Behaviors Reports, 4*, 44–50. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2016.09.001>
- Pilatti, A., Michelini, Y. N., & Pautassi, R. M. (2020). Juegos de apuestas en estudiantes universitarios argentinos: Diferencias en impulsividad, distorsiones cognitivas y severidad en función del tipo de apuestas. *Revista CES Psicología, 13*(2), 46–60. <https://doi.org/10.21615/cesp.13.2.4>
- Phua, Y. X. P., Pyun, D. Y., & Leng, H. K. (2022). Cognitive distortions and problem gambling in sports betting. *Journal of Gambling Issues, 51*, 106–127. <https://doi.org/10.4309/MXDF4708>
- Real Academia Española. (2023). *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). <https://dle.rae.es>
- Rey-Brandariz, J., Pérez-Ríos, M., Santiago-Pérez, M., Lorenzo, M., Malvar, A., & Hervada, X. (2023). Caracterización del juego de azar en Galicia: Un problema de salud pública. *Adicciones, 35*(4), 387–396. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1613>
- Sancho, M., Bonnaire, C., Costa, S., Casalé-Salayet, G., Vera-Igual, J., Rodríguez, R. C., Duran-Sindreu, S., & Trujols, J. (2021). Impulsivity, emotion regulation,

- cognitive distortions and attentional bias in a Spanish sample of gambling disorder patients: Comparison between online and land-based gambling. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(9), 4869. <https://doi.org/10.3390/ijerph18094869>
- Schwartz, D. G. (2006). *Roll the bones: The history of gambling*. Gotham Books.
- Shaffer, H. J., & Shaffer, P. M. (2016). Behavioral addiction. En *Encyclopedia of mental health* (2.^a ed., pp. 135–142). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-397045-9.00077-X>
- Stefanovics, E. A., & Potenza, M. N. (2022). *Update on gambling disorder*. *Psychiatric Clinics of North America*, 45(3), 483–502. <https://doi.org/10.1016/j.psc.2022.04.004>
- Steenbergh, T. A., Meyers, A. W., May, R. K., & Whelan, J. P. (2002). Development and validation of the Gamblers' Beliefs Questionnaire. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16(2), 143–149. <https://doi.org/10.1037/0893-164X.16.2.143>
- The jamovi project. (2024). *jamovi* (Versión 2.4) [Software de computación]. <https://www.jamovi.org>
- Vázquez Fernández, M. J., & Barrera Algarín, E. (2020). El juego online en España y las apuestas deportivas: Los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 20(2), 61–69. <https://doi.org/10.21134/haaj.v20i2.500>
- Whiteside, S. P., & Lynam, D. R. (2001). The five factor model and impulsivity: Using a structural model of personality to understand impulsivity. *Personality and*

Individual Differences, 30(4), 669–689. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(00\)00064-7](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(00)00064-7)

Whiteside, S. P., Lynam, D. R., Miller, J. D., & Reynolds, S. K. (2005). Validation of the UPPS impulsive behaviour scale: A four-factor model of impulsivity. *European Journal of Personality*, 19(7), 559–574.
<https://doi.org/10.1002/per.556>

Anexos

Google Forms 1

<https://forms.gle/QDPWpztmLXMEyFQw5>

Google Forms 2

<https://forms.gle/zedmvyN8HhubYRxU7>