



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN  
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**TEMA:**

**El uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y su relación con el  
empuje pulsional en el adolescente.**

**AUTORES:**

**Posligua Olarte, Sebastián Eduardo y Medina Benavides, David Sebastián**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de  
LICENCIADOS DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**TUTOR:**

**Psic. Cl. Rendón Chasi, Álvaro, Mgs**

**Guayaquil, Ecuador**

**09 de febrero del 2024**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

### **CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Posligua Olarte, Sebastián Eduardo; Medina Benavidez, David Sebastián**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciados en Psicología Clínica**.

**TUTOR:**

f. \_\_\_\_\_

**Psic. Cl. Rendón, Chasi, Álvaro**

**DIRECTORA DE LA CARRERA**

f. \_\_\_\_\_

**Psic. Cl. Estacio Campoverde, Mariana, Mgs.**

**Guayaquil, a los 09 días del mes de febrero del año 2024**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN  
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

## DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Nosotros, **Posligua Olarte, Sebastián Eduardo y Medina Benavidez, David Sebastián**

### DECLARAMOS QUE:

El Trabajo de Titulación: **El uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y su relación con el empuje pulsional en el adolescente**, previo a la obtención del título de **Licenciados en Psicología Clínica**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de nuestra total autoría.

En virtud de esta declaración, nos responsabilizamos del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, a los 09 días del mes de febrero del año 2024**

### LOS AUTORES:

f.   
\_\_\_\_\_  
**Posligua Olarte, Sebastián Eduardo**

f.   
\_\_\_\_\_  
**Medina Benavidez, David Sebastián**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN  
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

## AUTORIZACIÓN

Nosotros, **Posligua Olarte, Sebastián Eduardo y Medina Benavidez, David Sebastián**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **El uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y su relación con el empuje pulsional en el adolescente**, cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 09 días del mes de febrero del año 2024**

**LOS AUTORES:**

f.   
\_\_\_\_\_  
**Posligua Olarte, Sebastián Eduardo**

f.   
\_\_\_\_\_  
**Medina Benavidez, David Sebastián**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

INFORME DE ANÁLISIS COMPILATIO

The screenshot shows a plagiarism analysis report. The title of the document is "El uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y su relación con el empuje pulsional en el adolescente". The analysis shows a 1% similarity score, with a note that the text is "sospechoso" (suspicious). The report also includes a list of similarity statistics: 1% similarities between sentences (ignored), 1% similarities between paragraphs (ignored), and less than 1% of the language not recognized (ignored). At the bottom, there is a table with document metadata:

Nombre del documento: sebastian_posligua_david_medina.docx	Depositante: David Medina Benavides	Número de palabras: 23.620
ID del documento: T2154d5d0da3527a3cbe0b5a4848d7fb30adde18	Fecha de depósito: 26/1/2024	Número de caracteres: 154.284
Tamaño del documento original: 1,09 MB	Tipo de carga: url_submission	
Autores: David Medina Benavides, Sebastián Posligua Olarte	fecha de fin de análisis: 27/1/2024	

**TEMA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN:** El uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y su relación con el empuje pulsional en el adolescente

**AUTORES:**

Posligua Olarte, Sebastián Eduardo; Medina Benavidez, David Sebastián

**INFORME ELABORADO POR:**

**TUTOR**

f. 

Psic. Cl. Rendón Chasi, Alvaro, Mgs.

Guayaquil, a los 09 días del mes de febrero del año 2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**AGRADECIMIENTO**

*El final ha llegado. Quisiera dar gracias primordialmente a mis padres, quienes sin pensarlo dos veces me han apoyado en las decisiones tomadas hasta la actualidad. A mi abuela, que, con su corazón de oro, siempre está dispuesta a amar sin fin. A mi excelentísima amiga, Stephanie Ramírez con quien empecé esta carrera universitaria y siempre me apoya dentro y fuera de lo concerniente al estudio, gracias por siempre sostenerme. A mi compañero y amigo de tesis, con quien también empecé este rumbo universitario y hoy lo culminamos trabajando juntos. Y por último y no por esto menos importante, a Kimbo, mi mascota, quien me acompañó en todos los trayectos de la vida y por cosas de la vida ya no se encuentra más en este plano universal.*

***Sebastián Posligua O.***

*Quiero agradecer principalmente a Dios, que me ha dado las fuerzas para llegar hasta el final. A mis padres, Deysi y Cesareo, quienes me han brindado todo el apoyo y amor hasta el último momento. A mi hermana Adriana por sus preocupaciones y motivaciones. A mi enamorada Melany, por darme las fuerzas, amor, dedicación, apoyo y motivación para seguir siempre adelante. A mis pastores, Julio e Ingrid, que han sido base fundamental en el trayecto de este camino. A todos mis amigos, que han sido de apoyo y ayuda en todo este viaje; sé que no lo hubiera logrado sin ellos. A mi compañero y amigo de tesis, que fue una de las primeras personas en conocer apenas inicié este camino y me siento feliz de poder terminarlo con él. También quiero agradecer a Nina, mi mascota, que fue alguien que me dio amor y vida hasta el último momento que estuvo conmigo.*

***David Sebastián Medina Benavides***



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN  
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

## **DEDICATORIA**

*Porque la muerte es el fin del deseo y esto lo entendí mejor gracias a ti abuelo. Gracias por enseñarme que a pesar de que la gente no confíe en ti, los sueños y deseos están hechos para realizarlos y lucharlos. Gracias por enseñarme sin ni siquiera saberlo la definición de lucha. El esfuerzo de este trabajo es por y para ti.*

***Sebastián Eduardo Posligua Olarte***

*A mi madre, que desde el principio me brindó todo el apoyo, amor y motivación. Sé que mis logros son el fruto de todo el sacrificio que ella ha hecho. Todo el trabajo que ha hecho como madre ha sido excelente y me impulsa a querer seguir superándome día a día. Esta lucha nunca la pude haber ganado si no fuera por ti madre mía. En serio, muchas gracias. Te amo.*

***David Sebastián Medina Benavidez***



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN  
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

f. \_\_\_\_\_

**(NOMBRES Y APELLIDOS)**

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. \_\_\_\_\_

**(NOMBRES Y APELLIDOS)**

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. \_\_\_\_\_

**(NOMBRES Y APELLIDOS)**

OPONENTE





**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN  
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**CALIFICACIÓN**

**NOTA:** \_\_\_\_\_

**NOTA:** \_\_\_\_\_

## ÍNDICE

RESUMEN .....	XII
ABSTRACT.....	XIII
INTRODUCCIÓN .....	2
CAPÍTULO 1.....	4
Los juegos de azar y las apuestas deportivas .....	4
Historia de las apuestas deportivas .....	4
Lo contemporáneo del juego de azar .....	5
En el juicio del apostador: una mirada a la psiquiatría del jugador .....	6
¿Qué es la ludopatía? .....	6
¿Qué son las plataformas de apuestas deportivas? .....	8
Acceso y regulación de la industria de apuestas deportivas .....	10
Funcionamiento de las plataformas de apuestas deportivas .....	12
CAPÍTULO 2.....	16
Pulsión en el adolescente del psicoanálisis .....	16
¿Qué es la pulsión desde el psicoanálisis freudiano?.....	16
La pulsión de vida y muerte en el sujeto.....	16
La pulsión del sujeto de apuesta deportiva .....	18
Los destinos pulsionales posibles .....	20
¿Qué es el goce desde el psicoanálisis lacaniano?.....	21
CAPÍTULO 3.....	23
Adolescencia.....	23
¿Qué es la adolescencia?.....	23
Adolescencia desde el psicoanálisis.....	25
Adolescencia contemporánea.....	30
Disfunción de roles y su impacto en la adolescencia.....	33
Crisis de identidad y exploración de roles .....	35
Los deseos del adolescente que apuesta.....	37
Compulsión en el adolescente.....	39
CAPÍTULO 4.....	41
METODOLOGÍA .....	41
Enfoque .....	41
Paradigma/modelo .....	41
Método .....	42
Técnicas de recolección de información.....	43
CONCLUSIONES .....	53
BIBLIOGRAFÍA .....	55
GLOSARIO .....	61
ANEXOS .....	63

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Representación porcentual pregunta 1	61
Tabla 2.	Representación porcentual pregunta 2	62
Tabla 3.	Representación porcentual pregunta 3	63
Tabla 4.	Representación porcentual pregunta 4	64
Tabla 5.	Representación porcentual pregunta 5	64
Tabla 6.	Representación porcentual pregunta 6	65
Tabla 7.	Representación porcentual pregunta 7	66
Tabla 8.	Representación porcentual pregunta 8	67

## RESUMEN

El uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y su relación con el empuje pulsional en el adolescente tiene como especial relevancia abrir nuevas miradas de lo que atraviesan los adolescentes al momento de entrar en este estado teniendo como orientación al psicoanálisis para hacer frente en el porvenir de la sociedad. Por esto, se tuvo como objetivo analizar la relación del uso de plataformas digitales de apuestas deportivas con el empuje pulsional en el adolescente por medio del método descriptivo para la revisión de las nuevas realidades de lo contemporáneo contribuyendo con nuevos conocimientos psicosociales por medio de encuestas. Ante lo cual, se realizó una revisión de fuentes bibliográficas psicoanalíticas para determinar las manifestaciones de la *pulsión en* el adolescente identificando las características subjetivas de los adolescentes frente al uso de *plataformas digitales* de apuestas deportivas. El análisis que se produce entre las dos partes de la investigación que son el uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y el empuje pulsional, posee una importancia plena ya que se explorarán las relaciones que tienen estos dos puntos a su vez que se encontraran resultados interesantes acerca del empuje pulsional del adolescente y como este lo interpretara dentro de la subjetividad, así mismo, revisar los puntos principales que tendrá las apuestas deportivas online y qué funcionalidad se interpreta en el adolescente, teniendo en cuenta el punto de vista psicoanalítico y ciertos conceptos importantes de la psiquiatría.

***Palabras Claves:* Apuestas Deportivas; Adolescentes; Pulsión, Empuje Pulsional; Goce; Plataformas Digitales; Psiquiatría**

## **ABSTRACT**

The use of digital sports betting platforms and their relationship with the drive of the adolescent's drives is especially relevant to open new perspectives on what adolescents go through when they enter this stage, with psychoanalysis as an orientation to face the future of society. For this reason, the aim was to analyse the relationship between the use of digital sports betting platforms and the drive of the adolescent by means of the descriptive method for the review of the new realities of the contemporary, contributing with new psychosocial knowledge by means of surveys. A review of psychoanalytical bibliographical sources was carried out to determine the manifestations of drive in adolescents, identifying the subjective characteristics of adolescents in relation to the use of digital sports betting platforms. The analysis that takes place between the two parts of the research, which are the use of digital sports betting platforms and the drive of the drives, is of great importance as it will explore the relationship between these two points and at the same time it will find interesting results about the drive of the adolescent and how this will be interpreted within the subjectivity, as well as reviewing the main points that online sports betting will have and what functionality is interpreted in the adolescent, taking into account the psychoanalytic point of view and certain important concepts of psychiatry.

***Keywords:* Sports Gambling, Adolescence, Pulsion, Pulsion Push, Enjoyment, Digital Platform; Psychia\**

## INTRODUCCIÓN

En la era digital, el acceso a plataformas de apuestas deportivas se ha convertido en una realidad omnipresente, particularmente entre las personas que encuentran en estas actividades una vía para la emoción y la búsqueda de identidad. Este fenómeno plantea interrogantes cruciales sobre cómo las pulsiones de los adolescentes, en constante evolución, interactúan con la disponibilidad sin precedentes de estas plataformas. La pulsión, un concepto fundamental en la teoría psicoanalítica de Sigmund Freud, se manifiesta como un impulso psíquico que puede influir en las decisiones y comportamientos, y en el caso de las apuestas deportivas, puede desencadenar un empuje incesante hacia la participación.

Esta búsqueda de comprender la conexión entre la pulsión y el comportamiento en el contexto de las apuestas deportivas es esencial para abordar los riesgos y desafíos asociados. Examinaremos cómo el deseo de apostar se origina, cómo se manifiesta en la psique adolescente y cómo la disponibilidad de plataformas digitales facilita o intensifica este impulso. Además, nos adentraremos en la compleja dinámica que surge cuando el adolescente busca satisfacer esta necesidad generada, explorando las posibles motivaciones subyacentes y las consecuencias psicológicas de estos actos. A través de esta exploración, buscamos arrojar luz sobre cómo los factores psicológicos y las pulsiones interactúan en la toma de decisiones de los adolescentes en el contexto de las apuestas deportivas en el entorno digital contemporáneo.

En este contexto digital, donde las plataformas de apuestas deportivas están al alcance de un click, los adolescentes se ven inmersos en un mundo donde la emoción y la búsqueda de identidad convergen de manera singular. La omnipresencia de estas oportunidades de juego plantea desafíos significativos en cuanto a cómo las pulsiones internas de los adolescentes, que atraviesan un período de transformación y autodescubrimiento, se entrelazan con la disponibilidad sin precedentes de estas plataformas. La pulsión, según la perspectiva freudiana, emerge como una fuerza subyacente que impulsa a los jóvenes hacia la participación en actividades de apuestas deportivas, ofreciendo una ventana única para analizar la interacción entre factores psicológicos y comportamientos en evolución.

En el siguiente trabajo, se sumergirá en la intrincada dinámica que surge cuando los adolescentes buscan satisfacer esta necesidad generada por la pulsión. Se

explorarán las posibles motivaciones subyacentes detrás de sus decisiones, así como las posibles repercusiones psicológicas a medida que navegan por el mundo de las apuestas deportivas en el entorno digital contemporáneo. Este enfoque integral busca proporcionar una visión profunda y equilibrada de la interacción compleja entre las pulsiones internas y las decisiones de los adolescentes en un paisaje digital en constante evolución.

El tema por tratar es el uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y su relación con el empuje pulsional en el adolescente, ya que, ha sido una tendencia creciente en los últimos años y ha tenido un impacto significativo en la vida de los adolescentes. Según Lopera (2019):

Para Lacan, la pulsión se relaciona con un montaje o circuito significativo (de allí su carácter repetitivo), pero conservando un resto que queda por fuera, que no participa de ese montaje, y que se relaciona con lo real (imposible de simbolizar). (p.1)

Es importante entender la relación entre el empuje pulsional y cómo este actúa en los adolescentes al momento de estar inmerso en las apuestas deportivas. Como las apuestas deportivas pueden ser una vía de movimientos psíquicos y más cuando se está entrando en la vida adolescente. Entender la forma en que pueden ser una influencia en el sujeto y en qué magnitud le puede funcionar para que su mecanismo psíquico se adapte a estos nuevos cambios normales de la adolescencia.

Este fenómeno se ha visto impulsado por el avance tecnológico, la facilidad de acceso a Internet y la popularidad de las apuestas deportivas como modo de entretenimiento. Una plataforma de apuestas deportivas es un sitio web o una aplicación en línea que permite a las personas apostar dinero en eventos deportivos. Estas plataformas brindan a los usuarios la oportunidad de apostar en una amplia variedad de deportes y competiciones, desde fútbol y baloncesto hasta carreras de caballos y deportes electrónicos.

Las plataformas de apuestas deportivas proporcionan una serie de mercados y opciones de apuestas en relación con los eventos deportivos. Algunas de las

características comunes de estas plataformas incluyen: mercados de apuestas, cuotas, apuestas en vivo, entre otros.

Esto se da ya que las apuestas deportivas cada día trascienden de forma global y subjetiva debido al aumento de formas tecnológicas que dan acceso a plataformas que posibilitan el accionar de las personas, de acuerdo con lo referido por Choliz (2011):

La extensión del uso de Internet ha permitido que se pueda acceder desde el propio domicilio a una innumerable oferta de servicios de juego y apuestas realizadas por empresas radicadas fuera de España, que han desbordado por completo el marco normativo español, al no estar reguladas. En la actualidad es posible realizar cualquier tipo de apuesta o juego las 24 horas del día. (p.133)

Hoy en día, las apuestas deportivas son de fácil acceso a la población, a pesar de las regulaciones que prohíben que los menores de edad hagan uso de las apuestas, es común en la actualidad que los adolescentes realicen apuestas deportivas. Sobre todo, por la contemporaneidad actual, los adolescentes y el fácil manejo del internet, posibilita que el acceso a las páginas de apuestas deportivas sea aún más sencillo para ellos.

El término "empuje pulsional" proviene de la teoría psicoanalítica desarrollada por Sigmund Freud, y se refiere a la fuerza o impulso interno que motiva el comportamiento humano y está relacionado con las pulsiones. La psique humana está influenciada por dos tipos principales de impulsos o pulsiones: las pulsiones de vida (Eros) y las pulsiones de muerte (Tánatos). Estas pulsiones son impulsos internos que guían el comportamiento y la psicología de una persona. El "empuje pulsional" se refiere a la intensidad y la energía detrás de estos impulsos.

El dominio de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil con el que guarda correspondencia la investigación es el *dominio 5: Educación, comunicación, arte y subjetividad* ya que de acuerdo con la problemática permite realizar un análisis desde:



Los procesos de identidad y de generación de la subjetividad, implican diversas dimensiones de carácter biopsicosocial-cultural que son el objeto del dominio, así como las interacciones del sujeto con el arte y la cultura, el conocimiento y la tecnología como los desafíos que presentan la diversidad de proyectos de vida, en el marco del humanismo y la interculturalidad. (UCSG, p.1)

El trabajo guarda relación con el *Eje institucional con el objetivo 14* ya que de acuerdo con la problemática permite realizar un análisis para “fortalecer las capacidades del Estado con énfasis en la administración de justicia y eficiencia en los procesos de regulación y control, con independencia y autonomía.” (CNC, 2021, p.19)

A través de este trabajo se busca destacar la forma en la que el impulso de apostar puede tener efectos en la vida del sujeto adolescente.

El objetivo del plan de desarrollo sostenible con el que guarda correspondencia la investigación es el *ODS 8- trabajo decente y crecimiento económico* ya que de acuerdo con la problemática permite realizar un análisis desde cómo “lograr niveles más elevados de productividad económica mediante la diversificación, la modernización tecnológica y la innovación, entre otras cosas centrándose en los sectores con gran valor añadido y un uso intensivo de la mano de obra” (ONU, párr.2).

### **Planteamiento del problema de investigación**

El aumento del uso de plataformas digitales para la realización de apuestas deportivas es un tema que en la actualidad está obteniendo demanda, por lo tanto, no se encuentra disponible mucha información sobre el funcionamiento de la misma. Herrera (2022) en su tesis comenta que:

Estos negocios son compañías que ofrecen la oportunidad de apostar dinero al resultado de diferentes eventos deportivos. Los individuos que deseen participar en estas apuestas pueden hacerlo de diversas maneras: a través de la página web de la casa de apuestas o en una de sus tiendas físicas, siempre y cuando haya una en la localidad donde se encuentren. Estas casas de apuestas deportivas brindan la opción a los usuarios de elegir a qué eventos deportivos quieren apostar y cuánto dinero desean arriesgar. Además, estas empresas

suelen ofrecer cuotas para cada evento, lo que permite a los usuarios tener una idea de cuánto dinero podrían ganar si aciertan la apuesta. (p.26)

En perspectiva, las personas tienen acceso inmediato a las apuestas, hoy en día no es un tema que se encuentre excluido de la sociedad adolescente, por el contrario, se encuentra más presente que años pasados y pareciera que año tras año la demanda hacia las apuestas sigue yendo en alza.

El uso de plataformas de apuestas deportivas es una cultura aprendida. Este modo de diversión puede convertirse en el comienzo de una conducta que puede revertirse a incontrolable en adolescentes. Según el último informe sobre adicciones comportamentales del Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA):

El 20% de los jóvenes de entre 14 y 18 años reconoce haber jugado empleando dinero. A pesar de que participar en juegos de azar no está legalmente permitido hasta los 18 años, el 13,6% refirió haberlo hecho de forma presencial en loterías y quinielas deportivas (sin diferencia de participación entre chicos y chicas), mientras que el 6,4% lo hizo online en apuestas deportivas (mayoritariamente los chicos). (Ibañez, 2020, p.19)

Como se mencionó anteriormente, los jóvenes siguen teniendo fácil acceso a las apuestas deportivas, sobre todo aquellos que son menores de edad tienen la facilidad de realizarlo por medio de casas de apuestas deportivas online, ya que existen formas sencillas para saltarse los controles de seguridad que las plataformas tienen. Por lo tanto, con esto se puede obtener una respuesta sobre el por qué los adolescentes se encuentran inmersos en el mundo de las apuestas deportivas.

Estas conductas pueden volverse una tendencia repetitiva en el adolescente, en su afán de obtener algún tipo de remuneración este se mantiene en este proceso que si no es controlable puede afectar a diferentes áreas del diario vivir. Ocasionando problemas en la convivencia normal de un adolescente.

Por otro lado, tenemos el empuje pulsional en el adolescente. Este trabaja de modo en que el adolescente es capaz de romper con la ley con el objetivo final de obtener la satisfacción de haber obtenido placer. Lo problemático en este asunto es que

la forma en la que recibe el placer puede causar repercusiones en su vida. Según Freud en su libro “Pulsiones y destinos de pulsión” comenta que:

La pulsión nos aparece como un concepto fronterizo entre lo anímico y lo somático, como un representante psíquico de los estímulos que provienen del interior del cuerpo y alcanzan el alma, como una medida de la exigencia de trabajo que es impuesta a lo anímico a consecuencia de su trabazón con lo corporal. (1972, p.117)

Cuando un adolescente apuesta, no solamente pone en juego dinero, sino que está poniendo su cuerpo en juego. El adolescente en las apuestas deportivas busca una forma de satisfacción pulsional. No le importa que exista un rompimiento de la ley si el fin último es la satisfacción propia. La popularidad de las apuestas deportivas en línea ha aumentado gracias a la facilidad de uso de estas plataformas, lo que genera preocupación en la salud y el bienestar de las personas.

Las plataformas de apuestas deportivas en línea están disponibles a través de dispositivos móviles y computadoras en todo momento, lo que permite a los usuarios apostar a cualquier hora del día y desde cualquier lugar. Esta disponibilidad constante puede aumentar la frecuencia de juego y los comportamientos impulsivos, aumentando la probabilidad de desarrollar una adicción al juego en el adolescente. De aquí la importancia de plantear las preguntas de investigación.

## **Preguntas de la investigación en relación al problema**

### **Pregunta General**

¿Cómo se relaciona el uso de plataformas digitales de apuestas deportivas con el empuje pulsional en el adolescente?

### **Preguntas específicas**

1. ¿Qué son las plataformas digitales de apuestas deportivas?
2. ¿Cómo se caracteriza la pulsión y el goce en los sujetos humanos?
3. ¿Qué características subjetivas atraviesan los adolescentes frente al uso de plataformas digitales de apuestas deportivas?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Analizar la relación del uso de plataformas digitales de apuestas deportivas con el empuje pulsional en el adolescente por medio del método descriptivo para la revisión de las nuevas realidades de lo contemporáneo contribuyendo con nuevos conocimientos psicosociales por medio de encuestas

### **Objetivos Específico**

1. Caracterizar las plataformas digitales de apuestas deportivas por medio de una revisión de fuentes bibliográficas
2. Determinar las manifestaciones de la pulsión en el adolescente por medio de una revisión de fuentes bibliográficas
3. Identificar las características subjetivas de los adolescentes frente al uso de plataformas digitales de apuestas deportivas por medio de una revisión de fuentes bibliográficas del psicoanálisis.

### **Justificación**

En la actualidad las apuestas deportivas que se dan por medio de plataformas online han ido en aumento debido a las nuevas realidades que se han dado a partir de lo que ha sucedido a nivel global. Investigar acerca de las apuestas deportivas online, es interesante ya que es una tendencia actual que día a día va en aumento. A nivel social las apuestas deportivas online han despertado en las personas una nueva forma de adicción que puede empezar a tener secuelas en la actualidad. Será importante saber qué tipo de secuelas son las que dejará y que seguirá sucediendo con el pasar del tiempo.

En el adolescente también será importante analizar las reacciones que puedan generar al momento de adentrarse a este mundo desconocido. Es importante observar cuáles son los motivos que lo llevan a tener estos empujes pulsionales a querer optar por el acto repetitivo de apostar. También cómo llega en un primer momento a una página de apuestas deportivas. Observar las libertades que el adolescente presenta y a partir de esto entender la realidad que trae consigo este nuevo mundo.

Económicamente será interesante saber cómo afectan las apuestas deportivas online a las personas y hasta qué punto serán capaces de llegar los apostadores con la finalidad de obtener algo a cambio y saber si esto tendrá un fin. Esta investigación es necesaria para dar una bienvenida a estos nuevos fenómenos que si bien es cierto tienen años desarrollándose, en la actualidad se ha observado un incremento masivo de diferentes formas de jugar, sobre todo mediante las plataformas digitales que con tan solo ingresar a sus páginas tendrán un mundo nuevo y desconocido en donde se verá en juego muchos factores subjetivos, sociales y económicos.

Finalmente, desde el lado psicoanalítico, también podemos mencionar los nuevos fenómenos de las apuestas deportivas como una expresión de impulsos inconscientes del adolescente. En donde se podrán observar la posibilidad de encontrar conflictos internos del sujeto, así como insatisfacciones que se reducirán a la observación de las motivaciones del juego compulsivo. Será interesante revisar la diversidad experiencial de los adolescentes apostadores, entender el contexto subjetivo que posee cada adolescente. Esta investigación servirá para encontrar nuevas formas de intervenciones clínicas y comprender las nuevas manifestaciones sintomáticas de la contemporaneidad así ayudar a comenzar la investigación de las nuevas tendencias que se están programando en las personas y también estudiar cómo estas nuevas formas de adicciones podrían afectar a las personas que se encuentren inmersas en este mundo.

A nivel social, las apuestas deportivas en línea han dado lugar a una forma emergente de adicción, cuyas secuelas aún no se comprenden completamente. Es esencial examinar cómo este fenómeno afecta a las personas y qué implicaciones tiene para la sociedad en general. Particularmente, en el caso de los adolescentes, es crucial analizar las reacciones que pueden surgir al ingresar a este mundo desconocido. Se deben explorar los motivos que impulsan a los adolescentes hacia el comportamiento repetitivo de apostar y cómo acceden inicialmente a las plataformas de apuestas deportivas. Observar las libertades que tienen los adolescentes en este contexto permite comprender la realidad que este nuevo mundo les presenta.

Desde una perspectiva económica, es relevante investigar cómo las apuestas deportivas en línea impactan financieramente a las personas y hasta dónde están dispuestos a llegar los apostadores para obtener beneficios, así como determinar si existe un límite en este comportamiento. Esta investigación es esencial para dar la

bienvenida y comprender estos nuevos fenómenos que, aunque llevan años desarrollándose, han experimentado un aumento masivo en la actualidad, especialmente a través de las plataformas digitales que ofrecen un acceso fácil a este mundo desconocido, donde se ponen en juego factores subjetivos, sociales y económico

## ANTECEDENTES

Zambrano (2017) en su investigación *Desbordes de la pulsión: sexo indiscriminado en adolescentes*, refiere al desarrollo uno de los conceptos de subjetividad, identificación, función paterna, castración, acto y acting-out, pulsión, los tipos de pulsión, y destinos de la misma; el cuerpo, el deseo y el goce; se analizan tres casos clínicos que sostienen las argumentaciones teóricas que confirman que el trabajo clínico con adolescentes. El objetivo de este reporte científico es identificar las causas que provocan que los adolescentes desborden su pulsión manteniendo sexo indiscriminado.

Vera (2022) en su investigación *Separación psíquica: Adolescencia, pandemia y psicoanálisis. Revisión sistemática de la literatura en Latinoamérica*, refiere conocer el estado actual de la investigación con respecto a las dificultades de los adolescentes relacionados con el distanciamiento de la subjetividad familiar o “separación psíquica” generadas por el confinamiento. Su principal objetivo consistió en describir cuáles eran los constructos psicoanalíticos que podrían explicar la dificultad de separación psíquica en los adolescentes ante la denominada Nueva Normalidad desde la teoría psicoanalítica.

Velázquez (2019) en su investigación *Púber, cuerpo y realidad virtual. Usos e incidencia de los pseudo significantes en la estructuración de la subjetividad*, examina cómo los cambios en el cuerpo de los adolescentes inciden en aspectos pulsionales y en la formación de la imagen de sí mismos. Su investigación se centra en la influencia de los "pseudo significantes" en la construcción de la subjetividad adolescente, tomando en cuenta la relación entre el cuerpo, la realidad virtual y la estructuración psicológica.

Coletti (2018) en su investigación “*Encuentro interinstitucional sobre la ludopatía: Articulaciones psicoanalíticas y psiquiátricas en el abordaje de las distintas adicciones*”, refiere, desde el empuje pulsional a esta adicción dentro del sujeto y como se difiere desde su goce.

Hurtado, et al (2019), en su investigación “*Adolescencia, cultura y ley en la época actual. Una reflexión psicoanalítica*”, el artículo realiza una propuesta inicial de cómo entender el momento del devenir adolescente con las implicaciones del

encuentro con su sexualidad, el cuerpo, el lenguaje y las diferentes renuncias que debe vivir para insertarse en el lazo social.

Jaramillo (2020), en su investigación “*El sentimiento de culpa, el super yo y la pulsión de muerte*”, El artículo pretende mostrar las modificaciones que se presentan en la teoría psicoanalítica a partir de la presencia del concepto de pulsión de muerte. Antes de la pulsión de muerte, existían demasiadas dificultades para explicar ciertos fenómenos propios del super yo o de los límites que se encontraban en los procesos terapéuticos.

Zechowski (2017) en su investigación “Theory of drives and emotions - from Sigmund Freud to Jack Panksep”, el artículo aborda del desarrollo de la teoría psicoanalítica en la dirección de poder ampliar la reflexión sobre sí misma basándose en datos derivados de estudios empíricos.

Espinosa (2002), en su investigación “Crecimiento y comportamiento en la adolescencia”, se refiere a las características del crecimiento y comportamiento en la adolescencia, haciendo hincapié en sus tres características fundamentales. Como objetivo se analizan los significados de los cambios corporales en la configuración de la identidad definitiva como adulto. Se detallan las tendencias o movimientos emocionales que están presentes en la adolescencia, tanto los regresivos como los progresivos.

Pereira (2020) en su investigación “¿Qué quiere un adolescente? los límites del psicoanálisis y los múltiples modos de interpretar a ese sujeto” se refiere a los límites de las interpretaciones culturalista y estructuralista en psicoanálisis para presentar las múltiples maneras de concebir a esos sujetos que se ven desde el modo de Telémaco, esperando que algo del padre retorne, hasta adolescentes que se renombran y usan tales acciones para vincularse entre sí confrontando el mundo adulto. Con el objetivo de dilatar teóricamente algunas de las perspectivas de análisis y descripciones sobre quiénes son los adolescentes a que dirigimos la escucha ofreciendo la palabra y la experiencia psicoanalítica en el ámbito del trabajo social.



# CAPÍTULO 1

## Los juegos de azar y las apuestas deportivas

### *Historia de las apuestas deportivas*

Las apuestas deportivas tienen un largo pasado en donde no estaba adjudicado al lenguaje el hecho de apostar, pero desde tiempos pasados las apuestas han estado inmersas en la globalidad. Antes también conocidas como juegos de azar, han ido evolucionando y mutando a través de los años y ha obtenido nuevas formas que traen consigo nuevos procesos. Domínguez (2021) señala:

Las apuestas deportivas no es juego de reciente creación, sino que surgieron hace más de dos mil años en los Juegos Olímpicos que se disputaban en Grecia. Con las carreras de caballos, éstas se hicieron más populares durante el siglo XIX, realizándose de forma ilegal, pero no fue hasta los años 40 cuando aparecieron las primeras casas de apuestas en Nevada. En la década de los 60, tanto Australia como Reino Unido legalizaron el juego mientras que otros países hasta los años 70 no permitieron esta actividad. (p,7)

Antes más conocido como juegos de azar, estas han tenido una evolución que no se ha puesto bajo la lupa. Se sabe que tienen un largo pasado pero una corta historia contada debido a la ilegalidad que traía consigo el hecho de apostar.

Ilegalidad que se convirtió en legalidad, ya que, en la Inglaterra de 1980, comenzó la nueva generación apostadora. Se crearon las primeras casas de apuestas deportivas enfocándose principalmente en el deporte que comandaba en aquel momento, las carreras de caballos.

Llegó el siglo XIX, donde las apuestas ya habían arribado en América. La población en general tuvo acogida hacia estas nuevas formas de juego y no tomó mucho tiempo para que se comience a dar difusión en los medios de comunicación del momento, teniendo espacios especiales en donde se promocionan las apuestas deportivas. Fue un fenómeno que se fue haciendo cada vez más extenso a niveles internacionales.

Finalmente, en los años 90 y llegando las nuevas tecnologías, se inició la etapa de las apuestas por medio de internet. Se construyeron las primeras aplicaciones de juego online que consiguientemente crearon también las casas de apuestas deportivas online. Según comenta Fernández (2015):

Muchas casas de apuestas que hasta ese momento eran únicamente presenciales, empezaron a ofrecer sus servicios, mediante la creación de sus propias páginas web, dado que eran conscientes de todas las ventajas que implicaba esta novedosa manera de llegar al consumidor. (p.9)

Como ya se sabe, las apuestas deportivas siempre han sido un motivo de discusión. Existe la incógnita de saber la norma de esto, hasta dónde esto puede ser algo positivo o negativo para las personas. Sabiendo que en el pasado esto fue ilegal, hay que entender que siempre han existido problemáticas derivadas de las apuestas. En Ecuador, las apuestas deportivas han tenido un rumbo ascendente, y en la actualidad siendo la virtualidad lo predominante en el mercado nacional. Pasó de ser una actividad no muy común entre las personas a ser una forma de diversión muy constante. Esto ha ido a la par con el alza del deporte en el país, siendo el fútbol el deporte con más popularidad entre los apostantes. Cada año son más los adolescentes que usan las apuestas deportivas como método de entretenimiento en el país. Según Teradeportes:

A partir de 2010, las apuestas deportivas en línea se volvieron más accesibles debido a la mejora de la infraestructura de Internet en Ecuador. Esto ha permitido a más personas participar en la actividad, lo que ha llevado a un mayor interés y entusiasmo en los deportes, especialmente en el fútbol. Las apuestas deportivas han cambiado la forma en que los aficionados al fútbol interactúan con el juego, permitiéndoles apostar en tiempo real y aumentar la emoción de los partidos. (2023, p.1)

### *Lo contemporáneo del juego de azar*

El mundo de las apuestas deportivas en la actualidad ha devenido en un mundo creciente de apostadores. Cada vez hay más apostadores como casas de apuestas. Sobre todo, existe el crecimiento en la virtualidad. Las casas de apuestas se mudaron al internet, teniendo plataformas en donde las personas pueden acceder y adentrarse en un mundo nuevo y desconocido. Según la investigación de Teradeportes:

El mercado de apuestas deportivas de Ecuador es dinámico y creciente, con una variedad de operadores que ofrecen diferentes tipos de apuestas y bonos. La popularidad de las apuestas deportivas en línea, en particular, ha sido impulsada por la fácil accesibilidad y la capacidad de los jugadores de apostar en cualquier momento y lugar. A medida que el entorno legal y regulatorio

sigue evolucionando, es probable que la industria de las apuestas deportivas en Ecuador siga creciendo. (2023)

Las plataformas deportivas se han encargado de dar facilidad a los apostadores para realizar jugadas. Los apostadores pueden jugar en cualquier momento del día y a cualquier hora. Pueden realizarlo las veinticuatro horas del día y los siete días a la semana, no hay momento en donde se les niegue el apostar. Así mismo, existen las facilidades de pago que van desde el dinero en efectivo hasta el registro de sus cuentas bancarias o tarjetas de crédito en las plataformas.

Así mismo, en la actualidad las apuestas deportivas no se quedan atrás en el lado de la publicidad, hoy en día su publicidad se encuentra por diferentes sectores informativos. Entre ellos están las redes sociales, cada plataforma de apuestas deportivas tiene su página principalmente de Instagram, en donde compartirán publicidad y actualizaciones acerca de su plataforma. La publicidad pagada también se puede observar ya sea mediante la televisión que, por lo general la publicidad es transmitida en el medio tiempo de los eventos deportivos. Así mismo la radio transmite publicidad para promover el uso de plataformas de apuestas deportivas online.

#### *En el juicio del apostador: una mirada a la psiquiatría del jugador*

No se puede decir una razón única para entender cuáles son las motivaciones que un apostador tiene para estar inmerso en el juego y mantenerse en esta posición sin alguna salida aparente. El motivo más sencillo se podría entender que es el dinero, pero se debe ver más allá de lo aparente. Es por esto que debemos entender al sujeto humano desde el punto de vista psiquiátrico.

#### **¿Qué es la ludopatía?**

La ludopatía tiene una variedad de conceptos, dependiendo desde donde se lo observe. Según Rodríguez (2014) plantea que:

La ludopatía ha sido considerada como una entidad diagnóstica desde 1980, cuando fue incluida en las clasificaciones de la Asociación Psiquiátrica Americana y la Organización Mundial de la Salud. La característica esencial es la conducta de juego mal adaptativa (v.g. pérdida del juicio y juego excesivo) en la que las actividades personales, familiares y laborales son afectadas. La evaluación integral psicológica y psiquiátrica es necesaria para realizar el diagnóstico de juego patológico. (p.2)

El CIE-10 (2008) trae la ludopatía como: F63 Trastornos de los hábitos y de los impulsos. Dentro de este apartado se encuentra la ludopatía (F.63.0 Juego patológico). En este apartado se explica la ludopatía como un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, que acaban dominando la vida del sujeto en perjuicio de sus valores personales y sus obligaciones habituales. Esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de las consecuencias negativas en el ámbito personal, familiar, social, laboral y económico. (p.343)

Por otro lado, desde el DSM-V (Asociación americana de psiquiatría, 2013) la ludopatía se encuentra ubicada en los *Trastornos no relacionados con sustancias* y su nombre no es ludopatía, esta se encuentra ubicada como *juego patológico*. Se precisa que:

El juego patológico se reconoce por primera vez como un trastorno psiquiátrico en el año 1980, con la publicación del DSM-III. Posteriormente en el DSM-III y en la actualidad en el DSM-IV, el juego patológico se define como un trastorno del control de los impulsos. (Irizar, 1998, p.1)

El DSM-V (Asociación americana de psiquiatría, 2013) acerca del juego patológico dice:

Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses:

1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).

6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).
7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego. (p.316)

En el sujeto ludópata hay un fracaso en el control de los impulsos al jugarse dinero. No todas las personas desarrollan una adicción al juego, pero así mismo, hay momentos en donde el apostar se vuelve un vicio. También es importante conocer las formas en las que el apostar afecta a las personas. Las afectaciones se pueden presentar de diferentes formas. Según Roa: “Cada persona es diferente y por ello la adicción afecta en distintas formas según variables biográficas, de género, edad, tipo de juego, situación económica, otras adicciones presentes” (Roa, 2021, p.4).

Es importante recordar, que desde el punto de vista psicoanalítico no se busca percibir al sujeto adolescente apostador como algo negativo, sino que, por el contrario, se busca estudiar cómo funcionan las apuestas deportivas en su vida diaria. Pero no por esto no se debe de tomar en cuenta la parte psiquiátrica, es importante conocer cómo esto le pudiera afectar en la vida del adolescente en las diferentes ramas de su vida.

### ***¿Qué son las plataformas de apuestas deportivas?***

Las plataformas de apuestas deportivas se pueden definir como un lugar en donde una persona de cualquier rango de edad puede hacer uso de pronósticos deportivos en donde elegirá un evento deportivo presente o futuro y tendrá la posibilidad de hacer una elección sobre uno o varios resultados dentro de una amplia gama de opciones de deporte. También son llamadas casas de apuestas, que hacen referencia a un lugar físico donde un sujeto puede realizar pronósticos. Según Jeute (2023) menciona que:

Una casa de apuestas es una empresa que permite a las personas hacer apuestas sobre el resultado final de un evento. Las apuestas pueden incluir desde eventos como partidos de fútbol o carreras de caballos, hasta predecir las futuras elecciones políticas. (p.10)

Por su parte, se entiende las apuestas deportivas como una forma de entretenimiento en donde se pone en juego una predicción acompañada de una suma de dinero que es elegida por el apostador. En caso de ganar se recibe más dinero del apostado, pero, en caso de perder la casa de apuesta se quedará con el dinero apostado. Para entender las apuestas deportivas se debe de revisar los conceptos, ya que no se tiene una definición completamente clara, es importante empezar por lo más básico. Según la RAE (2023) comenta que, apostar significa:

Arriesgar cierta cantidad de dinero en la creencia de que algo, como un juego, una contienda deportiva, etc, tendrá tal o cual resultado; cantidad que en caso de acierto se recupera aumentada a expensas de las que han perdido quienes no acertaron.

Las apuestas deportivas es una manera de juego que se basa en los pronósticos de un evento que se llevará a cabo en el futuro cercano. Los sujetos harán una predicción sobre el evento deportivo a jugar y ponen dinero en juego. A su vez, estos podrán realizar sus apuestas en una diversidad de deportes que van desde el fútbol hasta las carreras de caballos. El Ministerio de Economía y Hacienda de España menciona que:

Las apuestas deportivas es un concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos, incluidos en los programas previamente establecidos por la entidad organizadora, o sobre hechos o actividades deportivas que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones por el operador de juego. (2011, p.3)

Entonces, las apuestas deportivas es una forma más de diversión, los participantes harán predicciones de su deporte elegido y apostarán dinero. El apostar trae no solamente deportes típicos, por el contrario, estos deportes van desde el fútbol hasta los videojuegos. Según Marcos (2020), menciona que:

El juego de azar online (apuestas, juegos de casino, póquer, etc.) es una actividad que se está extendiendo mundialmente, incluso en los países en los cuales todavía no está legalizado. “A pesar de que la situación en Latinoamérica es de lo más diversa, es probable que conforme se desarrolle y promocióne el juego online aparezcan problemas de adicción”. ( p.1)

### *Acceso y regulación de la industria de apuestas deportivas*

La industria de las apuestas deportivas ha experimentado un crecimiento exponencial, en gran medida impulsado por la digitalización y la facilidad de acceso en línea. La disponibilidad de plataformas en línea ha transformado la forma en que las personas participan en las apuestas deportivas, permitiéndoles realizar apuestas desde la comodidad de sus hogares o dispositivos móviles. Esta accesibilidad sin precedentes ha convertido a las apuestas deportivas en una actividad omnipresente en la vida diaria de muchas personas. No obstante, este acceso sin restricciones plantea importantes desafíos.

Se cree que es de gran necesidad la regulación de la industria de las apuestas deportivas en este contexto. Aunque por un lado se vuelve complicado debido a que cada nación contará con su propio conjunto de leyes construido en un ámbito local, leyes que muchas veces no están preparadas para el tema de las apuestas. Las leyes por lo general están dispuestas para tratar temas como quiénes pueden operar en el ámbito de las apuestas hasta cómo se deben imponer impuestos sobre los ingresos generados. También, por lo general suelen venir de la mano medidas que irán destinadas al fomento del juego responsable tales como el establecimiento de límites de gasto y programas que permitirán a los jugadores autoexcluirse para mantener el control de su juego.

A pesar de las regulaciones, el fácil acceso a las apuestas deportivas en línea plantea el riesgo de que los menores de edad puedan eludir los controles y participar en actividades de juego, lo que aumenta la preocupación por la adicción temprana al juego. La industria utiliza estrategias de publicidad agresivas, como bonos de bienvenida y anuncios en eventos deportivos, lo que puede influir en la percepción de las apuestas deportivas como una actividad sin riesgos, especialmente entre los jóvenes.

Si lo observamos desde un punto psiquiátrico, las apuestas deportivas son un problema que se debe de tratar ya que es real que acarrea problemas cuando esta se vuelve algo incontrolable, una adicción. Pero si lo hablamos psicoanalíticamente, también se debe de analizar hacia dónde va dirigido este empuje pulsional creado por el acto de apostar, cosa que se estudiará en otro capítulo.

Con la llegada de la era digital, nuevos planteamientos han aparecido. El sencillo acceso a las plataformas de apuestas ha creado una nueva preocupación

concerniente a la adicción, sobre todo con los adolescentes que son los que pueden entrar en esto. Que exista una regulación de las páginas de apuestas deportivas, es un tema importante que debe de plantearse para la misma protección de las personas. Es importante que exista un medio seguro que asegure que los jugadores no se enfrenten a problemáticas respecto al tema. Consiguientemente se entiende que esto impactaría el lado psicológico del adolescente que apuesta. Hay que entender el impacto subjetivo que podría ser causado desde el momento en que el adolescente hace uso de las apuestas deportivas como mecanismo de escape y convivencia con su nueva etapa adolescente.

El sujeto adolescente estará frente a nuevos retos psicológicos. Para este sujeto, las apuestas deportivas online pueden ser una representación simbólica en donde se puede dar la exploración de la nueva identidad propia de la edad. Es un lugar en donde puede encontrar placer para su falta que dejó la entrada a la adolescencia. Lugar en donde se pueden crear nuevas identificación y significaciones para que, en cierto modo, se vuelve a encadenar a la *metonimia* adolescente.

El avance tecnológico ha dado lugar a una generación de "nativos digitales", niños y adolescentes que utilizan Internet para diversas necesidades en su vida diaria. Durante la adolescencia, la construcción de su identidad está fuertemente influenciada por su presencia en línea. Internet ofrece un entorno con características únicas, como el anonimato y la falta de control, que pueden hacer que los jóvenes sean vulnerables. La accesibilidad a través de dispositivos digitales, especialmente teléfonos móviles, ha otorgado a los jóvenes una mayor autonomía en línea, y la mayoría de los adolescentes tienen acceso a Internet.

A nivel educativo, existe una falta de información sobre los riesgos del juego de azar y el juego responsable para los jóvenes, tanto por parte de las instituciones como de otros actores sociales. A pesar de las regulaciones que requieren que los usuarios de juegos de azar sean mayores de 18 años, los adolescentes pueden acceder a través de la suplantación de identidad de adultos, lo que aumenta su vulnerabilidad a desarrollar comportamientos adictivos. La promoción de apuestas a menores, la proliferación de locales de apuestas y la inclusión de publicidad de apuestas en eventos deportivos también contribuyen a este problema.

La industria de apuestas utiliza bonos de bienvenida como un atractivo publicitario, a menudo con condiciones confusas. La exposición a anuncios de juegos de azar puede influir en la intención de los adolescentes de participar en juegos de azar,



ya que pueden percibirlos como una actividad sin riesgos. Los servicios que permiten a los jóvenes jugar con dinero virtual ficticio pueden alentarlos a apostar con dinero real. El control parental se ve limitado debido a la movilidad y accesibilidad de los dispositivos móviles, lo que aumenta la preocupación por el acceso a contenidos inadecuados a edades tempranas.

### ***Funcionamiento de las plataformas de apuestas deportivas***

Los creadores de apuestas deportivas tienen una construcción meticulosa, organizada y muy bien estructurada, esto, con el fin de que el uso de las aplicaciones o páginas web sean sencillas para el manejo del cliente. Existen facilidades para que el apostador pueda manejar las opciones de apuestas. Las plataformas son de fácil acceso y registro. Para esto, haremos un estudio de los pasos sencillos que se deben de seguir para realizar una cuenta de pronósticos deportivos.

En primer lugar, las casas de apuestas buscarán de cualquier manera atraer al cliente hacia su casa de apuesta. Hoy en día, han tenido tal crecimiento que las propagandas no se han hecho esperar. Existe publicidad por medio de la televisión, internet, en los patrocinadores de equipos deportivos, etc.

Una vez que la persona ha hecho la elección de su casa de apuesta preferida, éste entrará a la aplicación o página web. Lo primero en aparecer será la posibilidad de registrarse. Registros que muchas veces vienen de la mano con *regalos* por registrarse, estos son llamados bonos de bienvenida que es dinero ficticio que podrán usarlos para realizar sus primeras apuestas y engancharlos al apostar. El registro se hará por medio de la cédula de identidad que será evaluada y verificada por la casa de apuestas y también un correo electrónico. Esta verificación dura alrededor de 24 horas. Pasado este tiempo, la cuenta ya estará creada.

A partir de este momento, la persona entra en el mundo de las apuestas. También en este momento todo dependerá del conocimiento de la persona sobre deportes. A pesar de esto, el sujeto que apuesta puede conocer de deportes, pero el entendimiento acerca de cómo hacer las apuestas es nulo. En ocasiones esta falta de conocimiento es favorable para las casas de apuestas, ya que el jugador no tendrá ideas claras de cómo manejar las apuestas y cometerá errores que sea como sea, será favorable para las casas. El error en el mundo de las apuestas es lo que alimenta a las casas por lo que Rubio (2018) comenta que:

En ocasiones el servicio al que acceden ya sea en sitios web o aplicaciones móviles, les permite utilizar dinero virtual ficticio, “al animar a jugar sin dinero no pesa en los jugadores la responsabilidad de perderlo, pero una vez han probado el juego se sienten animados a arriesgar y entonces es cuando apuestan dinero”. (p.140)

Los pasos al momento de apostar son bastantes sencillos y están van a tener ciertas variaciones dependiendo de la aplicación en donde se apueste. Según Jeute (2023) acerca de los procedimientos a la hora de apostar nos menciona:

La metodología para realizar una apuesta deportiva varía según el lugar donde se realice la apuesta y las reglas específicas del evento deportivo en cuestión. Los pasos generales son los siguientes:

1. Seleccionar un sitio de apuestas: el lugar puede ser físico u online y existen numerosas plataformas dónde realizarlas.
2. Elegir el evento deportivo y seleccionar el tipo de apuesta: ganador del partido, goles a favor, tarjetas mostradas, entre otros.
3. Realizar la apuesta: con la cantidad de dinero que se desea apostar.
4. Esperar el resultado: para saber si se ha ganado o perdido la apuesta. (p.11)

### Tiempo reglamentario

#### Final del partido

Paraguay U23	2.05	Empate	3.20	Perú sub-23	3.25
--------------	------	--------	------	-------------	------

*Ilustración 1. Captura de una apuesta deportiva en Olimpobet. Fuente olimpobet.com*

Como podemos observar, la ilustración 1, hace referencia a el pago que ofrece la casa de apuesta (Olimpo Bet). En este caso es un partido que se disputa entre selecciones de países de la sub-21. Se procede a explicar la numerología:

- Perú, que es el equipo menos favorito tiene una cuota de 3.25, esto quiere decir que si sale ganador se obtendrá 3.25 por cada dólar apostado. Es decir que, si se apuesta 20 dólares y este equipo sale victorioso, se obtendrá una ganancia de \$65 (45 dólares de beneficio).

- Si se decide apostar por Paraguay, que tiene una cuota de 2.05 y es el equipo favorito a ganar, si se apuesta 20 dólares y este equipo gana habrá una devolución de \$41 (21 dólares de beneficio)
- Así mismo con el empate, que por lo general es el resultado menos popular, por cada dólar que se apueste, se ganará \$3.20.

El depósito de dinero también es de fácil acceso. Hay muchas maneras de hacer depósitos dentro de las casas. Para esto, vamos a mencionarlas. Hay casas de apuestas, en donde existe una sección específica para esto, esta es llamada *cajero*. Los métodos de pagos son muy variados, entre ellos están; las tarjetas de crédito, Red Activa de Wester Union, Facilito, E-Wallet, Transferencia bancaria, Bitcoin, Litecoin, Ethereum, Tether, Tiendas de conveniencia, tarjetas prepagadas.

Por otro lado, el salir de las casas de apuestas deportivas, en ciertas plataformas no es tarea fácil, al contrario, hay casas de apuestas que no permiten la salida de sus plataformas, no hay una opción clara de retirarse de una casa de apuestas. La opción que sí existe es poner límites, por un lado está la autoexclusión, en donde se pone un límite de tiempo para dejar de apostar que puede ir desde una semana hasta un año y, por otro lado, está el límite económico, que es poner un limitante a cuánto dinero se puede apostar durante un día, durante siete días o durante 30 días. Pero como se mencionó principalmente, el eliminar una cuenta, no es una opción que sea factible para las casas de apuestas, es por esto, que el proceso de eliminación de una cuenta, por lo general puede llegar a ser complicado.

### ***¿Quiénes son los que más apuestan?***

En el mundo de las apuestas deportivas, al ser un tema que es de popularidad, existe de todo tipo de población que se encuentra dentro de la estadística. Mientras que por un lado hay poblaciones que según su rango de edad han dejado de apostar, los rangos de edad de los jóvenes han ido en crecimiento. Según Álvarez (2022):

Las personas que han apostado online de todos los rangos de edad han disminuido en 2021 salvo en el de los más jóvenes, el que comprende entre 18 y 25 años. Este rango de edad ha crecido un 8,45% hasta alcanzar los 440.367 jugadores. Este incremento supone que existen 36.000 jóvenes más que apuestan online que en 2020. Este rango de edad es el segundo con un mayor número de jugadores, solo por detrás del segundo grupo de jóvenes entre 26 y 35 años en el que hay 488.634 personas que apuestan online. (p.1)

Por otro lado, también se debe de tomar en cuenta la población que apostó dinero en internet. Esta población es de origen español. Según un informe de Statista Research Department (2022):

Con un 8.30% se encuentra la población con el rango de edad de 15-24, con un 9.30% se encuentra la población con el rango de edad de 25-34, con un 6.90% se encuentra la población con el rango de edad de 35-44, con un 5.3% se encuentra la población con el rango de edad de 45-54, con un 4.5% se encuentra la población con el rango de edad de 55-64, con un 2.4% se encuentra la población con el rango de edad de 64 años o más. (p.1)

Sabiendo esto, se puede crear una idea y contrastando con lo mencionado anteriormente que, los adolescentes se encuentran entre la población que más uso prestan a las apuestas deportivas online, siendo este un signo interesante de estudio. Solamente se encuentran por debajo de un rango de edad que es interesante que son los segundos dentro de la línea de edad, estos son los pertenecientes a la edad de 25 a 34 años. Esto se le podría dar una explicación lógica en donde vale ubicar el acceso al internet que podría verse facilitado en los primeros dos rangos de edad y siendo a partir del tercer rango de edad que las complicaciones podrían aparecer debido a la poca accesibilidad que las personas adultas podrían tener al momento de manejar lo contemporáneo.

## CAPÍTULO 2

### **Pulsión en el adolescente del psicoanálisis**

#### *¿Qué es la pulsión desde el psicoanálisis freudiano?*

Freud introduce a la pulsión como un término que hace referencia a la sexualidad humana. Se entiende a la pulsión como un empuje que mueve al sujeto, más bien al cuerpo del sujeto a encontrar la mejor manera de rebajar la tensión creada por la excitación. La pulsión va direccionada a un objeto que este puede encontrarse de manera interna o externa, y estableciendo como un objetivo o meta de llegar a una satisfacción, es decir, que por medio de este dispositivo poder llegar a un final. (Corsi, 2022, p.1)

Se estima a la pulsión como estímulo somático (interno) muy distinto al externo que se observa por medio de los órganos de los sentidos, y a la vez diferente de las necesidades endógenas, como por ejemplo de tomar agua (sed), la de alimentarse o realizar una necesidad de expulsión del cuerpo (orinar o defecar) y esto relacionarlo con la sexualidad. Ante estas necesidades (hambre, sed, orinar, defecar) no hay otra salida que poder llegar a cumplirlas o satisfacerlas al punto que se vuelven insoportablemente intensas, mientras que en lo sexual es distinto, puede ir dirigido a reprimir esta satisfacción, autosatisfacerse (eróticamente) o realizar un acto buscando a otro sujeto, entre otras diferentes acciones. Entonces no puede ser factible respecto al orinar, defecar, hambre o sed, que necesitan de esta plasticidad de la pulsión y transformarla en respuesta ante la necesidad.

Se sabe entonces que la pulsión sería aquella energía que servirá al sujeto para realizar una acción que generalmente va de la mano con los deseos que tienen que ser satisfechos. Haciendo enlace con las apuestas deportivas y el adolescente, vemos cómo el adolescente es empujado por la pulsión para verse inmerso en las apuestas deportivas para que de esta manera se puedan satisfacer sus deseos y a su vez hacer los primeros pasos a la entrada a esta nueva etapa que como se menciona más adelante es necesaria para que el adolescente se agarre de alguna identificación nueva, alejada de la realidad posterior de su niñez, es decir construir el duelo.

#### *La pulsión de vida y muerte en el sujeto.*

La pulsión de vida, también conocida como Eros, se determina por la función o una búsqueda de autoconservación y tener un fin de poder satisfacer el placer que es

generado por el sujeto. A diferencia de la pulsión de muerte, la pulsión de vida empuja al sujeto a poder estar conectado con otros y mantenerse vivos, esto se vincula con la sexualidad, por lo tanto, está relacionada con la reproducción y salvaguardar la especie. Sánchez menciona que “los instintos (de vida-eros y muerte-tanatos) vigilarán el destino de los organismos elementales que sobreviven al individuo total, proporcionándoles un refugio seguro mientras se encuentran indefensos contra los estímulos del mundo externo” (Sánchez, 2001, p.202).

Por medio de esto se entiende que hay una distinción entre pulsión vida y muerte, en la muerte (tanatos) que da este empujón al sujeto para la destrucción o agresión, por lo tanto, esta va dirigida a una expulsión de energía provocando un daño en el sujeto. La pulsión de muerte como la de vida, tiene un fin último, así mismo, tiene una forma de aparecer singular en la vida anímica del sujeto. Esta tiene un poder para poder hacer una lucha probablemente satisfactoria que terminará con la separación y destrucción, llevando al sujeto a un estado de calma. Al respecto, Freud señala que:

Si nos es lícito admitir como experiencia sin excepciones que todo lo vivo muere, regresa a lo inorgánico, por razones internas, no podemos decir otra cosa que esto: La meta de toda vida es la muerte; y, retrospectivamente: Lo inanimado estuvo ahí antes que lo vivo. (2015, p.38)

Cuando se hace referencia al cuestionamiento sobre la pulsión de muerte se debe observar una parte que va dirigida este concepto, que es la especulación que marca que todo organismo debe regresar a un estado anterior o de inicio, y que este estado trata sobre la condición inorgánica a un estado simple y en el momento donde la tensión del sistema ha logrado alcanzar un nivel de falta de excitación, no obstante, cuando se observa este argumento desde Freud, se puede cometer un error de omisión o sesgo.

Según Cabrera (2013) menciona que:

Freud se cuida de decir intención o simplemente tendencia hacia la muerte, ya que habla de pulsión de muerte, lo que significa comprender de entrada que su especulación hace referencia a las características de la pulsión y no sólo es una reflexión acerca de la muerte como destino inscrito en lo más íntimo de la vida; esto implica vincular a la muerte con lo característico de la pulsión: su condición intrínsecamente parcial y la búsqueda de satisfacción como su fin. (p. 476)

La pulsión de muerte no solo se enfoca a una agresión semidirigida a los otros, también se puede generar como una autodestrucción o como empuje a ponerse en situación de peligro. Freud menciona que la tendencia a la repetición de sucesos traumáticos tiene que ver una relación con la pulsión de muerte, ya que esto lleva a esta huella mnémica. Según Corsi (2002):

Cuando Freud plantea el concepto de *pulsión* lo hace basándose en la descripción de la sexualidad humana, definiendo a la pulsión como un impulso que se origina en una excitación corporal (fuente) y que moviliza al organismo para conseguir suprimir el estado de tensión en el que se encuentra a partir de esta excitación. El fin o meta de la pulsión es para Freud la reinstalación del equilibrio previo al inicio del estado de tensión. El objeto de la pulsión es el elemento que posibilita a la pulsión alcanzar el fin. (p.2)

La pulsión de muerte en Freud va dirigida como algo que debe ser básico o sencillo para el sujeto, es decir, transformado en una necesidad primaria que tiene como vivencia propia de volver a lo inanimado, identificando la señal que impera la destrucción, la desaparición, y la descomposición de lo vivo. Según Braunstein (2006) dice que:

Lacan menciona que el goce es la satisfacción de una pulsión, bien, pero de una muy precisa, la pulsión de muerte, que no es aquella en la que se piensa en principio cuando se habla en general de la pulsión y, mucho menos, es el goce la satisfacción de toda o de cualquier pulsión, de una *Trieb* indefinida en el conjunto pulsional. (p.62)

La pulsión de muerte es la verdadera pulsión, es el retorno de un estado pasado, un retorno al reposo absoluto inorgánico

### ***La pulsión del sujeto de apuesta deportiva***

Es interesante cuestionarse acerca de ¿Qué es esto que empuja al adolescente a querer apostar? Se puede concluir en muchas direcciones, pero se puede decir que el adolescente que apuesta no es más que un sujeto en búsqueda de esto en que significarse e identificarse. Mediante sus gustos el adolescente encuentra un lugar en donde hacer y construir la adolescencia. Puede pasar que el adolescente en las apuestas deportivas haya encontrado a sus pares y es desde aquí que se puede explicar el empuje pulsional en este sujeto. Freud en pulsiones y destinos pulsionales menciona que:

El objeto de la pulsión es aquello en o por lo cual puede alcanzar su meta. Es lo más variable en la pulsión; no está enlazado originariamente con ella, sino que se le coordina sólo a consecuencia de su aptitud para posibilitar la satisfacción. (p.118)

Por otro lado, también es importante entender los motivos subyacentes un poco alejados del psicoanálisis que lleva a un adolescente a apostar. Es claro que esta tesis va destinada a entender los motivos y empujes pulsionales que lleva al adolescente al acto de apostar, pero, no por esto podemos dejar de lado otros motivos que pueden ser importantes mencionarlos al momento de hablar de la adolescencia y las apuestas deportivas. Bilbao, et al (2017) nos menciona que:

En las apuestas deportivas se debe captar cuando el sujeto al momento de producir esta necesidad de querer apostar es transmitido como necesidad endógena o como una pulsión desmedida, es decir, que el sujeto haya llegado el punto de estar impulsado internamente por la necesidad de apostar, indicando así que esta pulsión se origina desde su propio sistema psíquico en lugar de ser una respuesta a factores externos. Identificar este momento en que la necesidad de apostar se vuelve endógena es crucial para comprender los impulsos subyacentes y para abordar la dimensión psicológica de las apuestas deportivas. Este reconocimiento puede permitir al individuo explorar estrategias para gestionar de manera más efectiva estas pulsiones internas, ya sea a través de la autoconciencia, la búsqueda de alternativas saludables o la consideración de factores emocionales que puedan estar influyendo en su deseo de apostar. En última instancia, comprender la naturaleza endógena de la necesidad de apostar proporciona un punto de partida para abordar de manera más completa y reflexiva las dinámicas comportamentales involucradas en las apuestas deportivas. (p.272)

En el mundo digital abarcado en las apuestas deportivas el sujeto va a querer poder cumplir con esta fuerza en busca poder satisfacer a esta necesidad. Esto impulsa al individuo a seguir queriendo o seguir generando esta fuente casi que ilimitada de deseo por medio del placer y con esto generar un globo de excitación, es decir, ir inflando hasta llegar un punto en el cual el sujeto toque fondo. También que el producto de este placer puede ser generado por ese imaginario de obtener más, y al momento que se convierte en un real da a esta necesidad de que la satisfacción de ganar lo haga seguir apostando o la de perder.



### ***Los destinos pulsionales posibles***

Es preciso introducir este apartado desde un punto primordial, la sublimación. Esta, se entiende como aquello que permitirá al sujeto manejar estos impulsos que por lo general son inaceptables desde el punto de vista de la sociedad para resignificarlos y transformarlos en una acción o comportamiento aceptados por la neurosis común. La sublimación es el resultado de que la pulsión se impulsa a otra meta subjetiva, alejada de la meta original. Por esto, según Bustos (2015) comenta que:

Freud en las nuevas conferencias de introducción al psicoanálisis, decía que: la sublimación era cierta clase de modificación de la meta pulsional; y también cambio de vía de objeto, en la que lo concerniente a la valoración social tiene una intervención determinante. (p.14)

Adentrándose en el tema de la pulsión y sublimación, es preciso indagar cómo ésta trabaja en el sujeto para reorganizar sus mecanismos pulsionales y desviándolos hacia otra dirección. Según Bornhauser (2012) comenta que:

La sublimación es definida, en este contexto, como un proceso que atañe a la libido de objeto y consiste en que la pulsión se lanza a otra meta, distante de la satisfacción sexual; el acento recae entonces en la desviación respecto de lo sexual. (p.91)

El sujeto apostador encuentra como salida pulsional el mundo del juego de apuestas deportivas que es su nueva meta pulsional, en donde deposita toda satisfacción o en su defecto todo lo displacentero. La sublimación es un resultado que se da *automáticamente*, es una elección en parte dada por la sociedad que es eso con lo que el adolescente se encuentra al entrar en la pubertad. Freud (1991) menciona:

La sublimación con eso que puede «darse por añadidura» que se llama la cura psicoanalítica: «No todos los neuróticos poseen una elevada capacidad de sublimación. De muchos de ellos podemos suponer que no hubieran enfermado si hubieran poseído el arte de sublimar los instintos. Si le imponemos una sublimación (...) le haremos la vida más difícil aún. (p.322)

El adolescente encuentra en las apuestas deportivas un dispositivo que puede servir como cura psicoanalítica que a su vez hará de enlace para el adolescente. Un enlace que lo une al no enfermarse, es decir a encontrar una manera de existir y que lo mantiene encadenado a la vida.

### *¿Qué es el goce desde el psicoanálisis lacaniano?*

La introducción del concepto “gocce” abarca como el surgimiento de un término sin concepto. Este suceso se realizó en la presentación del *Grafo del Deseo*, esquema que Lacan usó para describir y profundizar la relación del sujeto mismo con el significante. Según Coppo (2020) comenta que:

Lacan presenta el Grafo del deseo conocido como “completo”, es decir, con sus dos pisos y exactamente allí hace su aparición el término “Goce”, con la particularidad de estar escrito con mayúscula. Este detalle señala la operación que realiza Lacan: se trata de la separación y extracción de la palabra goce del lenguaje vulgar, tal como la había utilizado el año anterior en el Seminario 4, para elevarla por primera vez a un nivel diferente. (p.27)

El concepto de "Goce", al ser destacado de esta manera, con la importancia conferida por el uso de la mayúscula y la ausencia de una definición clara que conduzca a un significado preciso, se revela como un término cuya clarificación se convierte en un desafío que Lacan abordará a lo largo de su obra.

Dado que inicialmente se carece de una definición clara, la única guía para orientarnos es la posición específica del "goce" en el grafo. Se encuentra en el segundo nivel, a la izquierda. Esta ubicación facilita comprender que el Goce está vinculado al significante, tal como Lacan lo ha empleado desde el comienzo de su obra, es decir, en relación con el significante en términos de inconsciente. La cadena significante en la que el Goce emerge es: “la que nos es dada en la experiencia analítica como inaccesible a la conciencia. La cadena superior tiene su coherencia y es el analista quien inicia su desciframiento” (Coppo, 2022, p.28).

Esto lleva a que el Goce no pueda ser comprendido a través de ninguna afirmación que el paciente exprese. Dado que el Goce ocupa el segundo nivel en el Grafo, se trata de una satisfacción inconsciente, estrechamente vinculada al uso del significante.

En este punto, se establece una separación crucial con respecto a lo que hasta ahora había implicado la noción de placer según Freud. El Goce representa una satisfacción peculiar que no se obtiene a través del uso del significante en la cadena inicial como un medio para obtener el objeto que satisface una necesidad, es decir, reducir la cantidad de excitación presente en la vida anímica. En cambio, el Goce se encuentra en la satisfacción derivada del propio uso del significante, donde, aunque su función principal sea reducir la excitación, en ocasiones puede también aumentar

simultáneamente. Como se puede observar, el carácter paradójico inherente al goce (disminuir y aumentar la excitación al mismo tiempo) es fundamental en este concepto.

La falta de reconocimiento de la diferencia entre los tipos de satisfacción experimentados por el hablante en relación con el significante y sus dos niveles distintos representados en el Grafo puede resultar en una disminución del goce de la vida del sujeto durante el proceso con el analista.

Otro concepto dirigido al Goce es que Braunstein afirma que “el goce es el saldo del movimiento pulsional alrededor del objeto porque eso que se delinea en tal caso es el vacío de la Cosa, el tropiezo con lo real como imposible” (Pinto, 2012, p.4).

El goce es aquello que se filtra fuera del discurso, pero paradójicamente, este objeto indescriptible constituye la esencia misma que se aborda a lo largo de un análisis. Se muestra que es la temática central a la que hace referencia constantemente el discurso del psicoanálisis, tanto en el pasado como en el presente. "Goce", en español, representa un imperativo, una orden, una urgencia que no puede ser malinterpretada con su término más antiguo en la lengua, el "gozo", el cual, debido a su naturaleza inexpresable, resulta imposible de articular como el presente del indicativo en primera persona del singular. Decirlo implica su disolución, similar a lo que ocurre con el inefable nombre de Dios, que no puede ser pronunciado.

Como menciona Braunstein en su texto *El goce un concepto lacaniano* “el goce es una esencia que se le escapa y que sólo podría ser fijado sobre la base de reconocerlo y atraparlo en el Otro, un Otro que debe ser construido, esculpido y defendido a toda costa” (Braunstein, 2006, p.219).

El "goce" sólo puede ser establecido al reconocerlo y capturarlo en lo que Lacan llama el "Otro". En la teoría lacaniana, el "Otro" no se refiere a otra persona concreta, sino a un espacio simbólico que incluye el lenguaje, las normas culturales y las influencias sociales. Se plantea que este "Otro" debe ser construido, moldeado y protegido a toda costa para poder fijar o comprender la naturaleza del "goce". Por lo que, Braunstein comenta que:

El goce es recóndito en la neurosis, se expresa en el sufrimiento, en la queja y en el síntoma que lo dicen cuando el yo calla y el sujeto se muestra en su división, avergonzado si tiene que reconocerse como gozante. Si el neurótico se complace es cuando puede señalar su falta en relación con el goce, ese goce que reconoce y atribuye tan generosamente a los demás, los que viven con facilidad, sin preocuparse. (2006, p.243)

## CAPÍTULO 3

### Adolescencia

#### *¿Qué es la adolescencia?*

La adolescencia significa dejar atrás una etapa para llegar a una nueva, dejando atrás viejas ideas para tratar de identificarse con nuevos significantes propias de esta nueva era subjetiva. Henríquez cita a Anna Freud en el texto de *El proceso adolescente* y dice:

“El adolescente está empeñado en una lucha emocional de extremada urgencia e inmediatez. Su libido está a punto de desligarse de los padres para catectizar nuevos objetos. Son inevitables el duelo por los objetos del pasado y los amoríos afortunados o desafortunados” (1965 p.172).

Sin duda, hay elementos que el adolescente pierde, existe un asesinato del niño y el mismo será el encargado de tratar de recuperar aquello que ha perdido en su paso a la pubertad.

Por esto, será importante mencionar un apartado de los duelos por los que el adolescente se verá inmerso para desprenderse de su mundo infantil. Henríquez cita a Aberastury (1972) en *El proceso adolescente* y menciona ideas claves acerca de cuáles son los duelos que se dan en el paso a la adolescencia:

1. El duelo por el cuerpo infantil perdido: Se considera que en este periodo existen variadas modificaciones biológicas que el adolescente observa con impotencia. Se produce una despersonalización por encontrarse en un cuerpo de adulto y mantener un pensamiento de niño.  
Esta falta lleva a realizar un cambio de su pensamiento, en que la pérdida de los objetos reales es sustituida por símbolos verbales, las palabras. Lo simbólico reemplaza a lo concreto real y egocéntrico. Comienza en el adolescente a existir un mayor manejo de las ideas, ideales, religión, política, estas llenan el discurso tras la falta de ser.
2. El duelo por el rol y la identidad infantil: En la infancia existe una situación de dependencia natural, los niños aceptan que sean otros quienes se hagan cargo de ellos, tanto físicamente como en sus decisiones. “...que su yo se vaya enriqueciendo mediante el proceso de introyección y proyección que configura la identificación” (p. 145.)

Ocurre que en la adolescencia existe una confusión de los roles, pues se adquiere cierta autonomía con relación a los padres, pero no se alcanza una independencia completa, un rol adulto, lo que genera un fracaso de personificación. No tienen el espacio necesario para actuar como adultos, como en un ensayo, por lo cual se escinden para responder ante sus padres sólo por las obligaciones y responsabilidades y mostrar ante sus compañeros sus cualidades y atributos jugando a ser en el grupo distintas personas. Es este el lugar que cobra importancia, pues pueden desplegar sus múltiples roles, sentir apoyo de otros que pasan lo mismo e identificarse.

3. El duelo por los padres de la infancia: El abandono de la dependencia provoca una negación de los cambios tanto corporales como de pensamiento y roles. También existe una negativa a la separación misma del seno familiar, tanto de los adolescentes, como de la pérdida de los padres de la relación de sometimiento que tenían sus hijos, existiendo entonces un doble duelo. Los adolescentes siguen esperando la protección, el control, la ayuda económica y emocional que le brindan sus padres, pero a la vez anhelan la libertad de decidir, de hacer, y el reconocimiento que puedan hacer sus padres de estos como adultos. Pero sus padres no les ofrecen este espacio. Deben dejar de lado estas figuras creadoras de identidad en la infancia y encontrar otros adultos que sirvan como estas figuras, como imagen paterna idealizada. Es lo que proyectan en profesores, músicos, ídolos deportivos, filósofos. Estos son sustitutos de sus objetos perdidos.

Es interesante cómo en cada uno de los tres apartados mencionados como las apuestas deportivas pueden encajar, el adolescente como menciona el autor quiere realizar un cambio en su pensamiento mediante la falta. Este cambio puede ser otorgado por las apuestas deportivas que puede funcionar como palanca, ya que la nueva era adolescente trae consigo que en su discurso existan ideas e ideales que lleguen a completar y hacer funcionar el mecanismo. A partir de lo mencionado por estos creadores se puede definir que la adolescencia es un momento diferente y podría creerse que es el más voraz de todos los momentos de crecimiento ya que el cuerpo tiene cambios que a veces pueden resultar cuestionables para el adolescente, llega un momento que existe una resignificación de un segundo momento en la vida adolescente y como menciona Henríquez (2010):

Este cuerpo extraño lleva al sujeto a preguntarse por su identidad, provocando que la estabilidad conformada en la etapa de latencia se desarme y se deba recapitular lo ocurrido en la infancia con las elecciones de objeto como un segundo tiempo. Vuelven a enfrentarse el yo y el ello que amenazan la economía libidinal, pero esta vez se dejan atrás las elecciones de objeto incestuosas y con la primacía genital se busca lograr un yo estable, la conformación de una identidad sexual y el encuentro con nuevos objetos libidinales, esta vez fuera del límite familiar, lo que provoca una ruptura. (p.18)

El adolescente tendrá que buscarlas en su nueva vida, un momento de muchas preguntas llega, la separación de los padres es necesaria y por lo tanto el desprenderse significa buscar nuevas identificaciones. Un proceso que puede también resultar angustioso para el sujeto ya que es un momento de quiebre, de dejar atrás significantes e identificarse con nuevas ideas. Entre estas ideas de nuevas identificaciones pueden entrar las mismas apuestas deportivas, un lugar perfecto en donde el adolescente puede sentir esta libertad propia, donde él pone las reglas y donde al mismo tiempo nadie le pone reglas, un lugar peligroso, pero a la vez cómodo para el adolescente. Para Henríquez (2010) sobre el adolescente menciona que:

Se crea una muda, el adolescente cambia su cuerpo, pero no encuentra palabras para definirse. Para poder redefinirse el adolescente debe lograr una apertura en lo social, buscando nuevos modelos identificatorios, lo que es posible encontrar en lo grupal, con los pares. (p.18)

### ***Adolescencia desde el psicoanálisis***

Abarcando lo más simple, la adolescencia es vista como el inicio de una nueva etapa y se inaugura con la pérdida de la niñez. Existe una finalización hacia las identificaciones infantiles para orientar la búsqueda de la nueva identidad adolescente

Extender el entendimiento, respecto a la adolescencia se captura como la génesis de una etapa que se comienza con la partida o cierre de la niñez. Este desarrollo compromete a un cambio significativo, preceptuado por la indiferencia de las distintas identidades que muestra en la niñez, y que en el pasado orientaba al desarrollo del sujeto.

Primordialmente, la adolescencia empieza una fase de exploración enérgica y reformulación de la identidad, donde el sujeto se dirige hacia entornos no explorados, que pueden repercutir tanto en el ámbito psicoemocional. El perjuicio de la

identificación de la niñez se muestra como promotor para el encuentro de etapas nuevas de sí mismo, formando un terreno de exploración individual y definición que determina esta fase importante del progreso como persona.

Este procedimiento, aunque complejo, desarrolla la formación donde se trabaja en la construcción de una identidad más difícil y matizada inherente del adolescente. Bleichmar (2005) acerca de la adolescencia comenta que:

La adolescencia como categoría definida dentro del campo psicoanalítico alude, desde el punto de vista del proceso de constitución psíquica, al tiempo en el cual se despliegan los modos de definición que llevan a la asunción de la identidad sexual más o menos estable y a la recomposición de las formas de la identificación. Estas últimas, se desanudan de las propuestas originarias de los adultos significativos de la primera infancia para abrirse a modelos intergeneracionales o de recomposición de los ideales en un proceso simbólico más desencarnado de los vínculos primarios, los que luego encontrarán destino en la juventud temprana y en la adultez definitiva. (p.21)

En el terreno del psicoanálisis, la adolescencia se define como una fase importante en el desarrollo de la formación psíquica. En este proceso, se amplían los dispositivos que abordan el fortalecimiento en la identidad sexual, y a la reformación de pautas de la identidad del sujeto. Al final, se desligan de las influencias principales de figuras importantes que se presentan en la niñez, dando paso a ideales generacionales o la reformación de ejemplares en un desarrollo simbólico más ausente de las relaciones parentales.

Estos cambios tienen una repercusión persistente, ya que los modelos que se muestran en el adolescente trascienden hacia una transformación en la juventud prematura y en la vida adulta. Este procedimiento abarca a la búsqueda de la perteneciente identidad sexual del adolescente, y a la vez incorporar modelos, que generan un cambio en esta etapa crucial del desarrollo psíquico.

En síntesis, con la nueva era que está por atravesar el niño que se convierte en adolescente, trae consigo otros nuevos vínculos que constituyen la inauguración de una nueva forma de pensamiento, alejándose poco a poco de la niñez para empezar la búsqueda del ser adolescente.

El cambio, que transcurre de la niñez a la adolescencia indica el comienzo de un nuevo proceso en la vida del sujeto. En esta etapa, también se muestran cambios físicos, y a la vez una evolución psíquica importante en el adolescente. En el inicio de

esta importante fase, el sujeto afronta el deber de generar vínculos y acoplamientos distintos, lo que implica un comienzo de un pensar diferente, es decir, más complicado y madura.

Este procedimiento compromete tomar distancia progresivamente del pensamiento de la niñez y establecer una exploración dinámica de su identidad como adolescente. La etapa de la adolescencia se convierte en una fase importante donde inicia la búsqueda de nuevas vivencias, se complementan conexiones más complicadas y se forma un enfoque más maduro sobre la vida, mundo y sobre sí mismo. El desarrollo del pensar y establecimiento de nuevos lazos o conexiones en este proceso son cruciales para el crecimiento y ampliación integral del sujeto en lo que avanza a la vida adulta.

La variedad de declaraciones y apariciones en el período de la adolescencia se entienden como desarrollos que transforman al dispositivo psíquico del sujeto, pero no abordan componentes totalmente nuevos en él. En este sentido, no muestra peticiones diferentes o mecanismos psíquicos en esta fase; más bien se genera dificultades que se espera que se hayan mostrado en la niñez.

La disposición psíquica en el adolescente está marcada por cómo el sujeto enfrenta y resuelve distintos retos, y a la vez vivencias de su niñez. Lo complicado de estas apariciones en el periodo de la adolescencia se comprende para retomar el proceso del mecanismo psíquico, resaltando lo crucial de las vivencias infantiles en la transformación del pensamiento en el adolescente. Almagro (2018) por otro lado menciona que:

Todas estas manifestaciones vienen a reformar el aparato psíquico, pero ninguna de ellas a inaugurar nada nuevo en él. No existen, en este sentido, nuevas instancias o sistemas psíquicos en este período, sino complejizaciones que deberían estar instaladas desde la infancia. Es por ello que, dicha estructura, dependerá, en su mayor medida, de la resolución de los avatares con los que tuvo que lidiar el sujeto en la infancia. (p.21)

En otras palabras, se puede deducir que en adolescente nada cambia, solo se transforma, sus ideas se pueden mantener, pero evolucionan al plano adolescente. Su perspectiva de la sexualidad cambia y ya el padre pasa a un segundo plano, teniendo ahora otro punto de vista de la sexualidad. Nuevos empujes pulsionales aparecerán y otros se irán.



En una conclusión diferente, se puede entender que, en la etapa de la adolescencia, no solo es un proceso de transformación que lleva a cambios generacionales, si no de procesos sumergidos en los mecanismos de la psique del sujeto. Diferentes puntos hacen que persista desde la niñez del sujeto, vivenciando una transformación y adaptación a esta nueva realidad de madurez del adolescente. La visión respecto a la sexualidad se cambia gradualmente, indicando un traslado en lo crucial en el rol de padre, que apropia un lugar distinto frente a este suceso de una percepción más madura y complicada referente a lo sexual.

En esta etapa, aparecen diferentes impulsos pulsionales, así como la eliminación de aquellos que no son importantes. Esta transformación pulsional es importante en el desarrollo del pensamiento del adolescente y en el proceso de la identidad sexual más sólida. El adolescente no solo establece algo continuo de nociones existentes, sino una configuración que muestra la dificultad y lo que enriquece la formación del sujeto en este periodo importante de la vida.

En el periodo de transformación de la persona, el adolescente establece un rol importante al facilitar el fortalecimiento de una historia, mostrando la vivencia infantil hacia la vida adulta, de la inmadurez a la madurez. Esta fase define al adolescente como mediador de este desarrollo, resaltando la transformación y el proceso propio en este periodo de la vida. Se marca de forma oficial de imágenes vinculadas con un cambio, como el traslado de un entorno interno a uno externo, en el contexto intrafamiliar a lo social y de lo infantil a la adultez. Klein (2012) afirmó lo siguiente:

El adolescente aparece como el que permite la consolidación de una biografía, el pasaje de la niñez a la adultez, de lo inmaduro a lo maduro. Refiere de esta manera a un modelo donde las imágenes que se legitiman son las de movimiento: de un adentro a un afuera, de los espacios cerrados a los espacios abiertos, de la familia a la sociedad, de la niñez a la adultez. (p.237)

Entonces la adolescencia corresponderá a un momento de definición que arriba al reconocimiento sexual medianamente estable y al reencuentro con las nuevas identificaciones.

Enfocándonos en este enfoque, la adolescencia se levanta como una etapa determinante donde el sujeto se sumerge en una etapa de un trayecto de verificación sexual, llegando a una consistencia perteneciente en este aspecto importante de identidad. En este proceso no solo funciona el reforzamiento de identidad sexual,

también el encuentro con diferentes identificaciones que se forjan desde una visión más independiente y su puesto en la sociedad.

En la adolescencia, como consecuencia, se transforma en un periodo en que los procesos de identidad se configuran y se forjan de forma más permanente, estableciendo un cambio independiente y autoafirmación. Este enfoque de conceptualización y verificación no solo se direcciona a englobar a lo sexual, sino que aborda aspectos de mayor magnitud de la identidad independiente del sujeto, dejando un reencuentro con su persona a lo largo que el sujeto rebusca por las dificultades psicoemocionales propias a esta etapa de transformación.

Según Amadeo (2015):

Es el fracaso de la metáfora de la pubertad. El incumplimiento simbólico de esta metáfora abre a una inflación imaginaria. La adolescencia es la metonimia infernal en la que se precipitan los jóvenes de las sociedades que sustituyeron la tradición por la industria, el reino de la producción-consumición (p.10).

Entonces la adolescencia representa un periodo de autodefinition, donde parcialmente habrá un establecimiento de la identidad sexual y también se explorará nuevas identificaciones que sustituyan la del niño pasado. Se entiende que hay un fracaso simbólico que da libre entrada a la inflación imaginaria.

La adolescencia se transforma en un evento complicado y provocativo debido al fracaso de la figura en la pubertad. El infringir lo simbólico de esta metáfora abre camino a un engreimiento imaginaria, señalando que el adolescente se forma a través de una congestión de figuras y representaciones simbólicas.

En este punto, se caracteriza a la adolescencia como una trasnominación perjudicial, recomendando que es un fragmento propio, pero a la vez perjudicial de la vivencia juvenil. Este acontecimiento se establece principalmente en el ámbito social que han sido cambiadas por tradiciones culturales con planes industriales, donde el adolescente es concernido por las actividades de consumo y producción, direccionando a la juventud a confrontar una ola de distintos retos simbólicos.

En lugar de continuar una o hacerse girar a la narrativa simbólica espontánea, en el transcurso de la pubertad, el adolescente se muestra en un entorno difícil y agobiante donde los jóvenes se observan abstraídos, por las grandes masas de una sociedad que ha preferido el consumo y producción de estructuras tradicionales.

### *Adolescencia contemporánea*

La adolescencia se plantea como un punto clave para la construcción subjetiva del sujeto. Es el lugar en donde despiertan nuevos impactos dados por los nuevos conocimientos otorgados por los nuevos comienzos propios de la adolescencia.

Al adentrarse en el análisis, el adolescente capta como un momento importante de identificación subjetiva del sujeto. En esta etapa muestra un señalamiento en el proceso psicológico, ya que se transforma en un lugar donde nacen sucesos cruciales, empujados por la información recolectada y el comienzo propio de la adolescencia. No es solamente un periodo de cambio biológico, también es un desarrollo que perjudica en la reconfiguración de la identidad, las representaciones y conexiones personales.

Estos nuevos inicios, se correlacionan con las vivencias desconocidas inherentes del adolescente, formando de modo único el enfoque del sujeto sobre sí mismo y su entorno social. Así, la adolescencia no solo simboliza una transformación física, si no una etapa de descubrimiento de sí mismo y evolucionamiento psicoemocional que ayuda de forma eficaz a la reconfiguración subjetiva del individuo. Este periodo marca lo complicado y enriquecedor de la adolescencia como un momento crucial en la formación de la identidad propia.

El padre siempre cumplirá un papel de gran importancia en la formación evolutiva e identidad del sujeto infante y futuro adolescente. Será un desequilibrio al instante de fomentar las identificaciones y diferencias subjetivas de cada adolescente.

El interés radica en la responsabilidad de distinción del padre en el desarrollo de transformación del sujeto. La responsabilidad de distinción significa que el padre se muestra como imagen singular, esclareciendo una asimetría que resulta ser sustancial para la identidad y diferencias del sujeto. La existencia del padre no incita que el sujeto se identifique con él, también establece una diferenciación importante en el orden simbólico.

La asimetría generada por el trabajo distintivo del padre hace que sea sencilla la formación de identidad del individuo al generarle un apoyo que muestra tanto el parecido y diferencia. Esta actividad importante ayuda a forjar al individuo de manera independiente y única al profundizar y negociar la influencia parental. Por lo tanto, la obligación de excepción de padre inicia como componente crucial en el desarrollo psicoemocional que termina con la implementación y crecimiento de la subjetividad del sujeto.

El influjo del orden simbólico decaído en la vivencia de los adolescentes, quienes se encuentran atrapados en “lo real propio del goce”. En el entorno del adolescente, se contempla la necesidad de descubrimiento físicos que, contradictoriamente, complican la incorporación en el dominio simbólico del Otro. Este acontecimiento se correlaciona con pérdida del lenguaje, donde la disposición de manifestación simbólica se ve interceptada por un empuje hacia una exploración y experimentación del placer.

Cuando el orden simbólico del adolescente se debilita, estos quedan encerrados en lo real del propio goce y con la llegada de la adolescencia, llega lo nuevo tanto mentalmente como en el cuerpo. Se queda sin opción de establecerse en un Otro ya que existirá también la pérdida del lenguaje y solo les queda el empuje a gozar.

En la contemporaneidad hay que analizar la adolescencia teniendo en cuenta la magnitud de lo que hoy en día un adolescente pierde. Pero así mismo, como existen pérdidas, también llegarán capítulos nuevos que el sujeto debe aprender a manejar.

En el entorno contemporáneo, beneficia de forma necesaria afrontar la adolescencia teniendo en cuenta la importante medida de los perjuicios que los adolescentes vivencian actualmente. La juventud se ve inmersa en una complicada red de desafíos, donde elementos tradicionales en el adolescente pueden llegar a ser perjudicados o desarrollados de manera esencial. Los dominios de la tecnología, la transformación de estatutos sociales y la opresión persistente de alrededor pueden ocasionar pérdidas cruciales en la base emocional y el sentido de pertenencia en el adolescente.

Sin embargo, en el interior de este panorama de pérdidas, también da inicio a una conformidad para la venida de episodios en la vida de la juventud. Estos episodios muestran desafíos y nuevos conocimientos, necesitando que el individuo fomente habilidades de adaptación y fortaleza para afrontar las dificultades del ambiente contemporáneo. La adolescencia, en relación con eso, se transforma en una etapa de cambio donde los jóvenes deben instruirse para poder saber manejar pérdidas como las oportunidades de crecimiento.

Este periodo implica el entendimiento de los adolescentes no solo como procesos marcados por las limitaciones o privaciones, sino también como una fase de búsqueda y formación personal. Los adolescentes contemporáneos afrontan el deber de investigar a profundidad el entorno social y sus cambios, donde las pérdidas se relacionan con nuevos eventos; y la formación de habilidades de adaptación se vuelve

sustancial para transformar una identidad fuerte en este escenario activo. Lillo (2002) en su artículo titulado *Crecimiento y comportamiento en la adolescencia* afirma que:

La adolescencia se caracteriza por ser una etapa de pérdida y de renovación. Una etapa en la que gradualmente tiene que ir abandonando el funcionamiento infantil, las relaciones infantiles con los padres, un cuerpo infantil y unas vivencias psíquicas de tipo infantil. Es un período en el cual destacan los elementos de ruptura, de pérdidas y abandonos necesarios para seguir adelante en el desarrollo, un período donde el adolescente debe elaborar ese duelo con las ansiedades y dolor depresivo consiguiente. (p.61)

Desde esta mirada se puede decir que la adolescencia se verá plenamente marcada como esta fase de pérdida y renovación del adolescente contemporáneo. Los elementos infantiles desaparecen gradualmente y es el momento en donde entrarán los necesarios duelos y faltas que permitirán al sujeto la resignificación de sus identificaciones. Se convertirá entonces la adolescencia en aquel tiempo de transformación, para así, consolidar una identidad nueva acorde a su nueva etapa.

La adolescencia se diferencia como una etapa de la vida establecida por la formación concurrente de pérdida y actualización. En este proceso, el sujeto comprueba un desarrollo continuo que implica la pérdida paulatina de formas de ejecución inherentes en la niñez. Esto contribuye desde los vínculos infantiles con los pares hasta la visión del propio cuerpo y las vivencias psicoemocionales en la infancia. La adolescencia se forma como un ambiente donde prevalecen elementos de quiebre y pérdida, aspectos cruciales para dar un avance en la formación del proceso.

La pérdida de las actividades del infante implica a la obligación de afrontar pérdida y abandonos, esenciales para la transformación de una identidad más madura y adaptable a las demandas del ambiente social. Este proceso no solo abarca a despedidas de aspectos pasados del ser y las relaciones, del mismo modo, la obligación de manejar un duelo un duelo por esas pérdidas. La angustia y dolor causado por esta etapa son parte intrínseca de la experiencia adolescente.

### ***Disfunción de roles y su impacto en la adolescencia***

Para hablar sobre la disfunción de roles y su impacto en la adolescencia en primer lugar se debe de entender que es una disfunción para un adolescente. Lo podríamos llevar desde el lado de la falta, que está relacionada con el deseo. Cuando existe una falta, el adolescente tendrá que buscar algo que lo apegue al deseo, en este

caso son las apuestas deportivas, que lo reordena en el deseo y a su vez lo despega de la niñez. El adolescente pasará por todo un proceso, un duelo para ser más exactos. Duelo que incluso no representa algo negativo, ya que es necesario para el adolescente. Por lo que, León (2011) menciona que:

El duelo es la reacción de un sujeto a la pérdida de una persona amada, de una idea o, como lo he dicho más arriba, de un proyecto cuyo valor y significación son importantes para el sujeto. El principio de realidad ha mostrado al sujeto que el objeto está perdido y que es necesario retirar la libido de este objeto. A través de una serie de combates particulares, de combates que exigen una gran pérdida de tiempo y energía, el sujeto deberá entonces deshacer, disolver cada recuerdo, cada esperanza a través de la cual la libido estaba ligada al objeto. (p.69)

Por esto se debe de plantear, ¿qué es lo que un adolescente pierde cuando decide apostar? Cuestionarse si el apostar no es tal vez una forma de lidiar con lo real, aquello que no ha sido cubierto por la parte simbólica del sujeto. Por esto hoy en día es difícil para un adolescente encontrar y encontrarse. No cuentan con un lugar en donde puedan tener un nombre o donde puedan acceder al lenguaje dentro del espacio social. Como afirma Freud (1930), como se citó en Pereira (2020) en su artículo publicado sobre *¿Qué quiere un adolescente?*:

Ese “malestar” –una forma de angustia, como lo dice Freud (2010/1930)–, puede llevar a muchos adolescentes a desorganizarse en continuos ensayos de recubrimiento de su psiquismo perforado por lo real en busca de solucionar los dilemas a los que se ven enfrentados. Sin recursos civilizatorios suficientes que supuestamente les permitan crear resoluciones menos dañinas a su propio ser, notamos, con efecto, que la inmensa mayoría de los adolescentes inventa salidas sintomáticas para lidiar con efectos de vacío que esos ensayos no consiguen cubrir. Ellos tienden a hacer de su propia adolescencia un síntoma social de la cultura contemporánea o una especie de nebulosa con contornos opacos y mal definidos. (p.132)

Respondiendo a la pregunta inicial, lo que pareciera ser que es lo que busca un adolescente es recuperar aquello que perdió en dos direcciones diferentes. La primera pérdida se da al momento de entrar a la etapa adolescente tratando de buscar nuevos significantes que articular. Mientras que la segunda pérdida es dada por medio de la cultura y la sociedad, cosa que es un plus de pérdida del adolescente que dificultará el

dilema de su vida subjetiva. Es atacado por dos lados diferentes pero iguales a su vez. Cosa que deja en el pensamiento que el adolescente en su desesperación por acceder a algún significativo o alguna identificación puede caer en el error. Pero este error no se lo tiene que ver como algo negativo ya que tal vez sea la forma desde la cual el adolescente se podrá movilizar. Según Pereira (2020):

Al centrar sus esfuerzos de análisis en la singularidad subjetiva, se notará que cada sujeto se constituye de manera única en la historia y en el medio social en el que se encuentra. La adolescencia o la juventud de un sujeto va a contar, seguramente, con temporalidades y vivencias diferentes de la adolescencia o juventud del otro, aunque ambos se encuentren en un mismo ambiente social. (p.133)

Al final se puede deducir que el adolescente busca recuperar lo que ha perdido en dos direcciones distintas. Una de estas pérdidas se da justamente al ingresar a la adolescencia ya que aquí busca nuevos significados que articular. Y, una segunda pérdida otorgada por la sociedad y la cultura. En definitiva, el adolescente se encuentra con dos frentes que son diferentes pero se interrelacionan. Las apuestas deportivas pueden servir en el adolescente como una forma singular y constitutiva que podría ayudar al adolescente a encadenarse a lo desconocido de la adolescencia.

### ***Crisis de identidad y exploración de roles***

La crisis de identidad si bien es cierto es algo que se da en todas las etapas de vida de una persona. No hay una edad definida en donde puedan aparecer estas crisis, pero la realidad es que mayormente estas aparecen en la adolescencia, lo cual no es sorprendente ya que en la adolescencia es justamente la etapa en donde el sujeto tiene más carencias de elementos para hacer frente a esta crisis de identidad o también podríamos llamarlo falta. Perez (s.f.) menciona que:

Corresponden a acontecimientos, sea de ciclo vital o estrictamente biográficos, porque su naturaleza misma generan una situación permanente, irreversible o apenas reversible; que cambian drásticamente el entorno de una persona y, con ello, su existencia de la vida; que constituyen o pueden constituir rupturas en el crecimiento biosocial o bien en el ajuste a condiciones nuevas. (p.23)

El sujeto adolescente en su entrada a esta nueva etapa tendrá un modo de sufrimiento, se encuentra en una constante pelea entre lo vivido en su historia subjetiva y esto estará en disputa con aquello que trae consigo la adolescencia y su realidad

externa. Desde este punto, el adolescente buscará nuevas formas de identificarse, esta búsqueda puede resultar traumática y angustiante. Por esto se debe de entender el dolor psíquico que según Almagro (2018) “el dolor psíquico es una vivencia ligada estrechamente al cuerpo y que podría ser diferenciada de las otras sensaciones y afectos displacenteros, específicamente, de la angustia” (p.24).

En el primer contacto con la adolescencia, el sujeto vive una experiencia que está ligada a las demandas de la realidad externa desconocida o nueva y también a su historia subjetiva. Que exista este conflicto en el adolescente, hará que aparezcan nuevas formas de identificación que pueden devenir traumáticas. El dolor del adolescente puede ayudar a que exista una reconfiguración psíquica que conecta dolor psíquico y físico. Según Sangurima, et al (2012) menciona que:

El desarrollo de la identidad es un proceso largo, complejo y gradual, en el que se ve implicado el desarrollo físico, cognitivo y social. Durante la etapa de la adolescencia, la identidad se caracteriza por la búsqueda del equilibrio entre las necesidades de autonomía y de vinculación. (p.17)

La vivencia del dolor psíquico se relaciona profundamente con el cuerpo, siendo distintivas de otras sensaciones y sentimiento indolentes, sobre todo, de la angustia. Esta confirmación tiene un lugar crucial dentro de la correlación intrínseca entre la magnitud psíquica y el cuerpo que pone como situación al sufrimiento emocional. Por otro lado, la angustia, puede mostrarse como una contestación psicoemocional generalizada, este dolor se manifiesta como una experiencia única y relacionada a una extensión corporal más específica.

Freud en *Inhibición, síntoma y angustia* afirma que "el dolor es, por tanto, la genuina reacción frente a la pérdida del objeto; la angustia, lo es frente al peligro que esa pérdida conlleva, y en ulterior desplazamiento, al peligro de la pérdida misma del objeto" (Freud, 1974, p.26). El dolor, en relación a eso, se muestra como legítima respuesta emocional ante la desaparición de un objeto importante. Por otra parte, la angustia se genera en respuesta cuando el sujeto se sienta amenazado, es decir, en peligro este se vincula con esa pérdida, y en un traslado siguiente, se correlaciona con el peligro propio a la probable pérdida misma del objeto. Esa conformación establece una diferenciación crucial entre el dolor y angustia, dos vivencias revueltas, pero con diferencias en su naturaleza e inicio.

Es clave entender la crisis de identidad que el adolescente puede pasar, por lo general estas son dadas por la falta de significantes que es normal cuando se accede a



la nueva etapa. Pero realmente lo *peligroso* de esto, es que el adolescente no se llegue a enlazar a ningún significante. La falta de identificación puede devenir en crisis para un adolescente. Por otra parte, que exista la exploración de roles es sin duda lo mejor que un adolescente puede tener, esto significa que hay un deseo activo y que se encuentra en constante movimiento. Las apuestas deportivas online, pueden ser el resultado de la exploración de roles que ha tenido el adolescente, es un punto positivo, ya que lo importante como se ha mencionado, es que el adolescente salga de la crisis de identidad y se encadene a la identificación y que por consiguiente lleva a que haya una relación social con sus pares. Así como menciona Pérez (s.f.) que la adolescencia es el momento evolutivo de la búsqueda y la consecución si va bien todo de la identidad del individuo. (p.22)

Hacer una exploración de roles nunca será negativo, mucho menos para un adolescente que se supone que es lo que más necesita de entrada, por el contrario, el no encontrar algún lugar para poder ser, puede llegar a ser lo realmente contraproducente. Se debe de preguntar uno como psicoanalista (y como no psicoanalista también), ¿cuál es el uso real que el adolescente le da a las apuestas deportivas? No caer en la respuesta común sobre las adicciones, sino que, ir más allá de los dichos comunes otorgados por la psiquiatría, que son totalmente válidos, pero se debe de observar más allá de aquello. Preguntarse, ¿qué es aquello que empujó al adolescente a elegir las apuestas deportivas online como su lugar para ser identificado? Las respuestas a estas preguntas son las necesarias para entender las exploraciones de roles y como en este explorar el adolescente se encuentra y evita la crisis identitaria.

### ***Los deseos del adolescente que apuesta***

Los deseos del adolescente que se inicia en el juego de apuestas deportivas online, es por lo general conseguir una recompensa o premio. Este fenómeno refleja la naturaleza intrínseca del juego como una actividad que promete gratificaciones inmediatas y emocionantes. A medida que el adolescente se aventura en este terreno, puede experimentar la excitación de la posibilidad de obtener ganancias, ya sea en términos financieros o de reconocimiento social.

La aspiración del adolescente que se sumerge en el mundo de las apuestas deportivas en línea suele enfocarse en la exploración de un beneficio o logro. Este fenómeno implica la naturaleza intrínseca del juego como actividad que confirma una obtención de recompensa de forma inmediata y genera una satisfacción. Por ende, el

adolescente se aventura en este entorno, que puede experimentar la excitación de la posibilidad de conseguir logros, ya sea en lo financiero o reconocimiento social.

La atracción hacia las recompensas en el contexto de las apuestas deportivas online puede relacionarse con la necesidad de experimentar emociones intensas y momentos de victoria. Los adolescentes, en su búsqueda de identidad y emociones fuertes, pueden verse atraídos por la idea de competir y ganar, lo que contribuye a la formación de su autoconcepto y a la consolidación de su posición en su grupo de pares. García (2016), como se citó en Sevilla (2020):

Los adolescentes aparte de buscar un reforzador, también son movidos por el placer, el contexto social y el escapismo. Los jóvenes utilizan este entretenimiento para escapar del control de sus padres y mantener relaciones con otros adolescentes. (p.21)

El sujeto adolescente entra a una nueva etapa en donde nacen nuevos deseos y proyecciones propias de la edad. Llega el momento de tomar nuevas decisiones y elecciones propias en diferentes ámbitos de la vida subjetiva del sujeto.

Este proceso involucra el comienzo de nuevos deseos y proyecciones de sí mismo, con el adolescente confrontando la responsabilidad de acoger distintas decisiones que dan una impresión en la vida del sujeto. La intervención en las apuestas deportivas en línea puede manifestarse como una formulación de su deseo de control e independencia en las diferentes decisiones, desempeñando un proceso para explorar su identidad y formar habilidades diferentes de elección y encargos en distintas formas de su vida. Erickson en *Adolescencia y ritos de transición*. Una articulación del psicoanálisis postfreudiano y lacaniano dice:

Un joven sin identidad es como un polvorín sin guardián. Una fuente de combustión, al parecer insignificante, si no se le observa, puede convertir la broma y desafío en desastre y crimen y él no puede permitirse no ser un delincuente, a menos de que podamos convencerlo de que en nuestro sistema hay una identidad más segura para él (Erikson, 1957, p. 559).

Del lado de la digitalidad en el adolescente, este podrá verse inmerso y encontrar en este lugar una forma de ser y desarrollarse. Pere (2019) menciona en *Ludomorfinia* que:

Los adolescentes y jóvenes, en pleno proceso de construcción (o búsqueda) de la identidad, encuentran en el espacio virtual un contexto de socialización y

desarrollo personal con multitud de posibilidades sin paragón en la historia de la humanidad. A la vez, el acceso a ciertos espacios producidos en el marco de la cultura digital funciona como rito de paso, permanecer en ellos sin la mirada adulta les permite ejecutar prácticas propiamente juveniles y distanciarse de la infancia (p.49).

El acto de apostar puede significar para el adolescente el pasar a la siguiente etapa. El deseo de apostar puede funcionar como enganche para que el adolescente deje atrás la idea previa que tenía de niñez para adjudicarse nuevas ideas o formas significantes que sean más acercadas a lo que es la adolescencia. El deseo de participar en apuestas puede forjar un rol importante como un fenómeno catalizador que empuja al adolescente a dejar las concepciones previas de la niñez y adoptar nuevas ideas o formas de significación más acordes con la experiencia adolescente.

Esto no quiere decir que las apuestas deportivas sea el único mecanismo que el sujeto adolescente ha de utilizar y tampoco será el único en poner en práctica, por el contrario, es probable que unos sí queden enganchados a las apuestas deportivas pero que otros continúen en la búsqueda de significantes e identificaciones. Goldberg (2007) a cuentas de esto menciona que:

El adolescente que anda en busca de una identidad propia, antes de convertirse en propietario de una personalidad que lo diferencie del resto, “alquila” personalidades ajenas, se las prueba y luego las desecha. El proceso por el cual se adueña de la identidad de los demás y la convierte en propia, se llama “identificación”, aunque no es exclusiva de la adolescencia, adquiere en este período su mayor intensidad. (p.18)

En retrospectiva, se concluye que, el adolescente tendrá la decisión de encontrar su forma de ser en las apuestas deportivas a través del empuje pulsional o seguir *alquilando personalidades ajenas* para poder encontrar la forma de lenguaje que sea de su agrado. O puede darse el caso de que las apuestas deportivas online solo sea una más de sus identificaciones que le permite desear y ser parte de un grupo de pares.

### ***Compulsión en el adolescente***

En este lado de interés de estudio, la parte psicoanalítica se puede entender desde un apartado en donde se introducirá la idea de compulsión hacia el apostar del adolescente, viéndolo desde una perspectiva llamada "el jugar por jugar". Para

empezar con este apartado, se empezará mencionando que según Spivak (2021) en *Apostadores y jugar por jugar* dice:

La figura clásica del jugador habla de un sujeto que tramita un carácter pasional con una neurosis, donde la figura del padre aparece como central. Hoy, el relato de algunos jugadores nos habla de otro aspecto señalado por Freud. Se trata de un jugar por jugar, sin demasiada relación al sentimiento inconsciente de culpa. El juego actual, en muchas oportunidades, se presenta como un refugio o como un medio de encontrar alguna sensación de tinte masoquista. (p.39)

El jugar por jugar quiere decir que el adolescente juega desde una perspectiva diferente a la que se pensaría. Se debe ver más allá del hecho de jugar y apostar como una forma de vicio del adolescente. Es importante preguntarse qué hay en esa compulsión por querer apostar. Como menciona Spivak en *Apostadores y jugar por jugar*:

Es importante entender los motivos subyacentes del sujeto que apuesta. La figura que era clásica del apostador ha evolucionado y se ha convertido, ya no es una figura que involucra un carácter pasional y una neurosis con la figura central del padre. Podemos hablar de una figura en donde, como menciona Freud, es jugar por jugar; en donde el apostador se desvincula del sentimiento inconsciente de culpa. Se puede decir, que el acto de apostar sería como un medio en donde se encuentran sensaciones de tintes masoquistas. (p.39)

La compulsión también puede formar parte del adolescente como un mecanismo que significa inmediatez. Este sujeto, tomando en cuenta la actualidad, querrá buscar alimentar su deseo a como dé lugar. Las apuestas deportivas están creadas para esto. El juego puede dejar de ser un juego y convertirse en un método para satisfacer su deseo, sin importar que esto signifique la pérdida económica. La culpa no estará en el momento de la pérdida, sino que, por el contrario, no hay culpa en el perder mediante una apuesta, ya que este al final del día será su síntoma, y mientras este síntoma no sea problemático para el sujeto, se puede decir que este sería el mejor de los casos para un adolescente que está pasando sobre mares desconocidos.

## CAPÍTULO 4

### Metodología

#### Enfoque

La presente investigación se desarrolló a partir del enfoque mixto. Sampieri (2006) sugiere que: 2. “El enfoque mixto ayuda a clarificar y a formular el planteamiento del problema, así como las formas más apropiadas para estudiar y teorizar los problemas de investigación” (p.756). Se escogió este enfoque porque se podrá abordar los temas seleccionados con mayor facilidad y poder comprender a profundidad y realizar un análisis reflexivo.

Este enfoque se respalda por la disposición que presenta para profundizar con mayor exactitud los temas escogidos. El vínculo que tiene tanto el método cuantitativo como cualitativo permitió conseguir datos cuantificables de forma sistemática. También abordar con mayor resultado cualquier tipo de dificultad o problemática que se muestre, y así simplificar el análisis reflexivo de los diferentes fenómenos que se observan en la investigación.

Se utilizó el enfoque mixto, para el uso de investigación de resúmenes relacionados a los datos cuantitativos y cualitativos, con la tarea de que se pueda conseguir una asimilación más completa sobre los distintos aspectos que se han investigado. Esto aporta un marco integral que podrá acceder no solo a la cuantificación de variables, sino podrá tener información a la captura de matrices, entre otras.

#### Paradigma/modelo

El paradigma desde el cual se inició con esta investigación es el paradigma interpretativo. Según Santos (2010) “dirige su atención a aquellos aspectos no observables, ni medibles, ni susceptibles de cuantificación (creencias, intenciones, motivaciones, interpretaciones, significados para los actores sociales), interpreta y evalúa la realidad, no la mide.” (p.5). En tal sentido, nos sirvió para entender y describir procesos, este es abierto, flexible y emergente. Según Santos (2010) “los propios resultados que se van obteniendo durante el propio proceso investigativo van

delimitando lo próximo que se va a investigar y la planificación del proceso, el cual se muestra cíclico e interactivo.” (p.6)

Se escogió este paradigma interpretativo, por la razón de que constituye una base importante dentro de la investigación, ya que se utiliza como herramienta eficaz para profundizar aspectos subjetivos y de mayor dificultad propia a la realidad social. La flexibilidad inherente al enfoque de paradigma interpretativo se adapta a la actividad que va en cambio de los distintos fenómenos estudiados, agregando un marco metodológico que no se limita de los métodos cuantitativos más tradicionales.

Al seleccionar este paradigma interpretativo, se esclarece una responsabilidad respecto al entendimiento profundo de la realidad, y no solo referente a la medición de las distintas variables excluidas. El inicio y flexibilidad de este enfoque facilita profundizar diferentes capas de significados que subyacen, enriqueciendo así la comprensión de los procesos en estudio.

Lo que se establece de manera frecuente de este enfoque de paradigma interpretativo es la realización de todo el desarrollo que abarca dentro de la investigación. Los resultados que se muestran en la investigación no solo dan información futura, si no también es influencia para planificar y ejecutar en lo largo del proceso investigativo. Este enfoque da una actividad que respalda, que genera una evolución de manera orgánica, acomodando a medida que se desvelan distintas dimensiones y perspectivas, dando como resultado una mejor comprensión generalizada. La elección de este paradigma representa una orientación que enriquezca a la investigación.

## **Método**

El método que se utilizó en esta investigación es el descriptivo, según (Gladys et al, 2020) “en la investigación descriptiva, el investigador puede elegir entre ser un observador completo, observar cómo participante, un participante observador o un participante completo.” (p. 167), se trabajará con este método por la recolección de datos que este brinda y fortalecimiento en la toma de decisiones basados en el análisis obtenido.

Se escogió el método descriptivo, porque es una herramienta que ayuda a enriquecer a la investigación, es decir, facilita la exploración y comprensión de las características, comportamientos y fenómenos de importancia en el proceso investigativo. Además, permite acoger distintas posiciones que abarca dentro del proceso de recolección de datos.

La distintiva recolección de datos que compromete el método descriptivo facilita a proporcionar una base confiable para la toma de decisiones informada. Toda la información recolectada se transforma y adopta un rol importante para poder analizar y entender las actividades subyacentes, y esto proporciona un apoyo para fortalecer a la toma de decisiones basada en evidencias.

Para finalizar, la elección de este método contesta a las simultáneas necesidades que se obtiene en el entendimiento detallado y contextual de los formatos que abarca la investigación.

### **Técnicas de recolección de información**

Las técnicas a que se implementaron en la investigación son la revisión de fuentes bibliográficas. Según Diana (2016) “una revisión bibliográfica es un análisis de documentos acerca de un tema que se está rastreando. Presenta la información publicada sobre un tema y plantea una organización de ese material de acuerdo con un punto de vista.” (p.1), nos ayuda para poder recopilar y comentar las fuentes de los diferentes textos, artículos publicados sobre el tema a investigar. La otra técnica que se utilizó son las encuestas. Según Anguita, et al (2003) “la técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz.” (p.527) La encuesta sirve como medio para recopilar información necesaria directa que puede ser analizada, interpretada y así tener una idea clarificada para tomar un rumbo o acción.

La aportación de ambas técnicas, las encuestas y revisión bibliográfica, establece un enfoque integral para poder profundizar el objeto de estudio de la investigación. La revisión de fuentes bibliográficas tendrá un rol importante ofreciendo el contexto teórico base, lo cual permite visualizar las tendencias y perspectivas previas. Además, por otro lado, las encuestas ajustarán datos cuantificables que ayudarán a enriquecer la investigación.

## CAPÍTULO 5

### Presentación y análisis de resultados

Los resultados presentes se obtuvieron mediante la aplicación de la técnica de investigación tipo encuesta, dirigida a un grupo representativo de estudiantes de todos los niveles de bachillerato (I, II y III), abarcando desde el primer hasta el tercer año (población total 112 entre 15 y 18 años). Este estudio se llevó a cabo en una institución educativa ubicada en la provincia de Santa Elena, específicamente en el cantón Salinas, Ecuador.

Se presentan los siguientes resultados:

#### Pregunta 1

¿Actualmente te encuentras jugando algún videojuego a través de plataformas digitales, por ejemplo, celular, Play Station, entre otros?

Tabla 1. Representación porcentual pregunta 1

Alternativas	Respuestas	%
Si	79	70,5
No	33	29,5

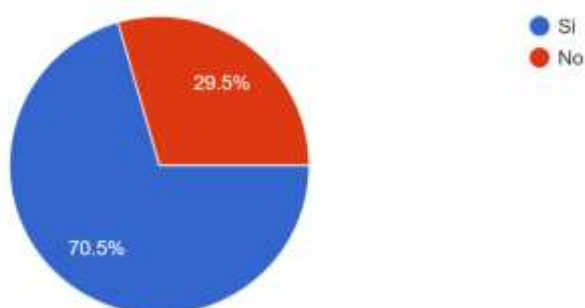


Figura 1. Representación porcentual pregunta 1



### Interpretación pregunta 1

Del 100% de los estudiantes encuestados el 70,5% manifiesta que actualmente sí juega videojuegos, el 29,5% comenta que no se encuentran jugando videojuegos en la actualidad. Estos resultados sugieren que 79 estudiantes consumen en la actualidad videojuegos.

### Pregunta 2

Si tu respuesta anterior es SÍ, ¿qué videojuegos estás jugando? Menciona máximo 3 de ellos. Si tu respuesta es NO, coloca "Ninguno"

Tabla 2. Representación porcentual pregunta 2

Respuestas	Resultados	%
Roblox	16	12.64%
Minecraft	8	6.32%
Fornite	17	13.43%
Call Of Duty	13	10.27%
Brawl Star	7	5.53%
GTA	8	6.16%
Free Fire	17	13.43%
Fifa	10	7.7%
Valorant	7	5.53%
Parchis	5	3.85%
Among Us	9	6.93%
Sims	4	3.08%
Geometry Dash	5	3.85%

God Of War	3	2.31%
Pokemon Unite	3	2.31%
Efootball Mobile	3	2.31%
Rocket League	3	2.31%
Warzone	7	5.53%
8 Ball Pool	3	2.31%
Subway Surfers	3	2.31%
Plato	1	0.77%

### **Interpretación pregunta 2**

79 (70,5%) estudiantes encuestados demuestran que en la actualidad consumen un distintivo tipo de videojuegos. Estos resultados sugieren que el videojuego es una actividad que se consume bastante por parte de los estudiantes, dando a conocer una variedad de videojuegos.

### **Pregunta 3**

¿Conoces qué son las "apuestas deportivas en línea"?

Tabla 3. Representación porcentual pregunta 3

Alternativas	Respuestas	%
Si	87	77.7%
No	25	22.3%

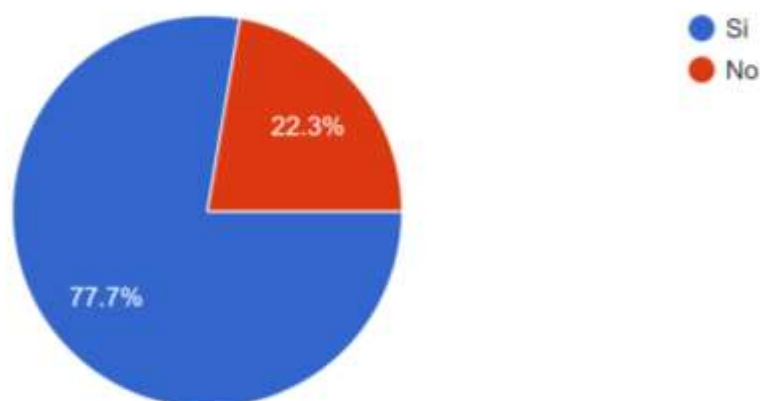


Figura 2. Representación porcentual pregunta 3

### Interpretación pregunta 3

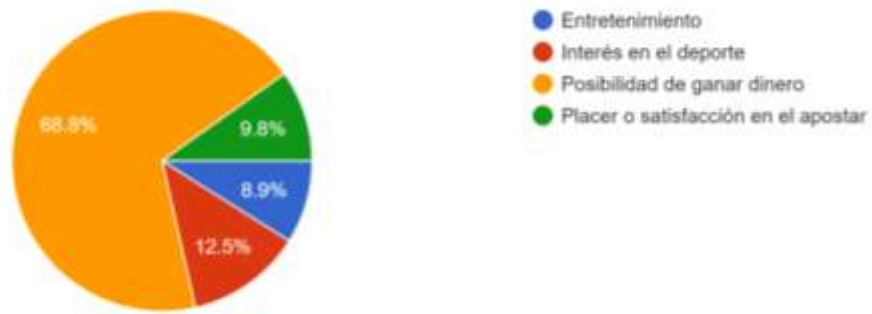
Del 100% de los estudiantes encuestados el 77,7% manifiesta que sí tienen conocimiento de las apuestas deportivas en línea, el 22,3% responde que no tiene conocimiento alguno. Estos resultados sugieren que las apuestas deportivas en línea son conocidas por una gran parte de los estudiantes.

### Pregunta 4

¿Cuáles crees que son las principales razones para que una persona realice apuestas deportivas en línea?

Tabla 4. Representación porcentual pregunta 4

Alternativas	Respuestas	%
Entretenimiento	10	8.9%
Interés en el deporte	14	12.5%
Posibilidad de ganar dinero	77	68.8%
Placer o satisfacción en el apostar	11	9.8%



*Figura 3. Representación porcentual pregunta 4*

#### **Interpretación pregunta 4**

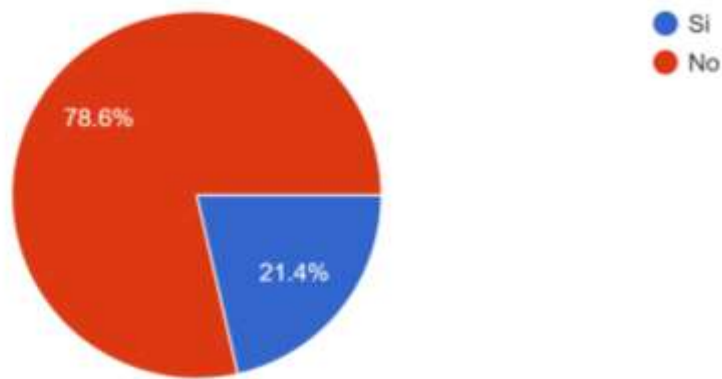
Del 100% de los estudiantes encuestados el 68,8% manifiesta que una de las razones de apostar en línea es para poder ganar dinero. El 12,5% menciona que es un interés por el deporte, el 9,8% dice que la razón de apostar en línea es por un placer o satisfacción al apostar y por último el 8.9% solo lo hace por entretenimiento.

#### **Pregunta 5**

¿Has participado alguna vez en apuestas deportivas en línea?

Tabla 5. Representación porcentual pregunta 5

Alternativas	Respuestas	%
Si	24	21.4%
No	88	78.6%



*Figura 4. Representación porcentual pregunta 5*

### **Interpretación pregunta 5**

Del 100% de los estudiantes encuestados el 78,6% menciona que no han realizado apuestas deportivas en línea, pero el 21,4% respondió que sí ha realizado este tipo de actividad. Esto deja como resultado que hay estudiantes que realizan este tipo de apuestas deportivas en línea en la actualidad.

### **Interpretación de segundos resultados**

En esta sección, se analizará la cantidad específica de estudiantes que han participado en algún momento en apuestas deportivas en línea, con el objetivo de comprender los resultados que se obtienen a partir de esta actividad.

### **Pregunta 6**

¿Qué plataforma utilizas para realizar apuestas deportivas en línea?

Tabla 6. Representación porcentual pregunta 6

Respuestas	Resultados	%
Algunas	6	25%
Ecuabet	4	16,66%
X-bet	3	12.5%
Tribet	2	8.33%

Google	3	12.5%
365bet	3	12.5%
8 ball pool	1	4.16%
Betcris	1	4.16%
Bet way	1	4.16%
Total	24	100%

#### Interpretación pregunta 6

Del 24 (21,4%) de los estudiantes encuestados demuestra que en la actualidad consumen un distintivo tipo plataformas donde realizan apuestas deportivas. Estos resultados sugieren que las apuestas deportivas en línea es una actividad que se consume por parte de los estudiantes, dando a conocer una variedad considerable de páginas en línea.

#### Pregunta 7

¿Con qué frecuencia participas en apuestas deportivas en línea?

Tabla 7. Representación porcentual pregunta 7

Alternativas	Respuestas	%
Nunca	1	4,16%
Casi nunca	10	41.66%
Ocasionalmente	11	45.83%
Casi todos los días	2	8.33%
Todos los días	0	0%
Total	24	100%

### Interpretación pregunta 7

De los 24 estudiantes que han hecho apuestas en línea, el 45.83% menciona que ocasionalmente realiza apuestas deportivas. El 41.66% que casi nunca realiza apuestas deportivas. El 8.33% de estudiantes realiza apuestas deportivas casi todos los días y el 4.16% nunca ha realizado apuestas en línea. Esto deja como resultado que hay estudiantes que realizan este tipo de apuestas deportivas en línea en la actualidad.

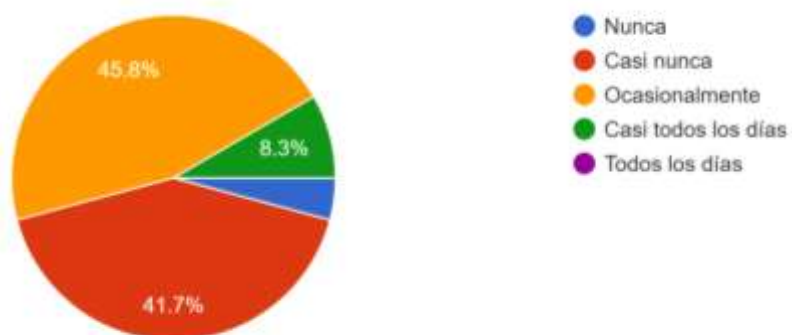


Figura 5. Representación porcentual pregunta 7

### Pregunta 8

¿Qué afectos o emociones sientes al realizar apuestas deportivas? Describa

Tabla 8. Representación porcentual pregunta 8

Respuestas	Resultados	%
Felicidad	7	29.16%
Esperanza	1	4.16%
Nervios	6	25%
Miedo	1	4.16%
Satisfacción	1	4.16%
Emoción	3	12.5%

Intriga	2	4.80%
Excitación	1	4.16%
Ansiedad	1	4.16%
Adrenalina	1	4.16%
Enfado	1	4.16%
Total	24	100%

### **Interpretación pregunta 8**

De los 24 estudiantes que han realizado apuestas en línea, se demuestra que al momento de realizar apuestas deportivas les genera diferentes tipos de emociones. Estos resultados sugieren que las apuestas deportivas en línea es una actividad que puede generar cualquier tipo de emoción o hasta llegar a tener una satisfacción en el apostar



## CONCLUSIONES

Las apuestas deportivas han tenido un impacto significativo en los últimos años, desde su inicio en los juegos olímpicos hasta su explosión en la era digital en la actualidad. En Ecuador, se ha impulsado de forma masificada este tipo de industria digitales, pero no exento de desafíos, en lo que se refiere a la regulación y protección, particularmente en los jóvenes. La falta de conocimiento sobre riesgos o publicidades fuera de contexto plantean preocupaciones de gran importancia. La realización de apuestas puede tener grandes consecuencias si se hace en exceso, es decir, provocando al sujeto una dependencia o adicción.

Por otro lado, se determina que la pulsión se concibe como un empuje que direcciona al sujeto hacia una satisfacción ante la excitación generada; hay una diferencia entre pulsión de vida y la pulsión de muerte. La pulsión de vida va dirigida a la autoconservación y conexión con la sociedad, mientras que la pulsión de muerte está orientada hacia una agresión y destrucción. En el ámbito de las apuestas deportivas, se identifica esta necesidad de querer apostar y se vuelve endógena, impulsada internamente por el sujeto.

Se determina que la definición de goce se puede interpretar como una satisfacción conectada a la cadena significativa, resaltando su naturaleza paradójica de minimizar y maximizar la excitación al mismo tiempo. El goce está vinculado al Otro, un lugar simbólico que embarca un lenguaje y normas culturales. Es importante entender la naturaleza endógena de estas pulsiones para poder profundizar de manera más consciente sobre estas dinámicas comportamentales enlazadas a las apuestas en línea. Por último, tanto la pulsión como el goce desempeñan roles esenciales en la comprensión de los procesos psicológicos involucrados en la conducta humana.

Se puede concluir que el sujeto en su entrada a la adolescencia puede encontrarse con las apuestas deportivas y el empuje pulsional puede llevarlo a que este sea parte de su lenguaje nuevo y común de este periodo. Así como que la adolescencia será este momento de cambios significativos y como tal, buscará nuevas formas de expresión, identificación y pertenencia, por lo tanto, no debe de resultar impactante que algunos de ellos se vean atraídos por las apuestas deportivas. Por otro lado, el empuje pulsional será este mecanismo que funciona como motor del sujeto adolescente. Al ser las apuestas deportivas algo que significa y representa riesgo, los adolescentes serán los primeros en poner en práctica estas actividades; esto, sin tomar

en cuenta que de igual manera las apuestas deportivas puede ser una forma para tener una relación con los pares.

Finalmente, es importante dejar en claro que, desde una perspectiva psicoanalítica, no se busca ver al adolescente inmerso en las apuestas deportivas como un enfermo, al contrario, lo principal es entender las motivaciones subyacentes que lo llevan adentrarse al uso de las mismas. Entender que el adolescente se encuentra en un proceso continuo de búsqueda; ya sea de su identidad, enfrentarse a la normativa o incluso la necesidad de sentir emociones enérgicas o potentes. Y como tal, las apuestas deportivas pueden ser ese empuje necesario para que el adolescente pueda subsistir en este tiempo que a veces se vuelve vorágine.

## REFERENCIAS

- Álvarez, Y. (2022). *El número de jóvenes de 18 y 25 años que apuesta online aumentó un 8.45% en 2021*. El Salto. Recuperado de: <https://www.elsaltodiario.com/sector-del-juego/jovenes-entre-18-y-25-anos-apuestan-online-aumento-845percent-2021>
- Auguste, S. (2018). *Regulaciones en la Industria del Juego y su Impacto*. Universidad Torcuato Di Tella. Recuperado de: [https://eljuegolegal.com/wp-content/uploads/2019/04/Regulaciones\\_en\\_la\\_industria\\_del\\_juego\\_12\\_oct\\_2018.pdf](https://eljuegolegal.com/wp-content/uploads/2019/04/Regulaciones_en_la_industria_del_juego_12_oct_2018.pdf)
- Almagro, M. (2018). *El cuerpo en psicoanálisis: sufrimiento adolescente en la clínica actual*. Recuperado de: <https://revistas.unlp.edu.ar/AnuarioPsicologia/article/download/8479/7085/23398>
- Amadeo, D. (2015). *El adolescente actual*. Recuperado de: [https://issuu.com/unsamedita/docs/el\\_adolescente\\_actual\\_\\_adelanto\\_](https://issuu.com/unsamedita/docs/el_adolescente_actual__adelanto_)
- Anguita, J. (2003). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos*. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf>
- Braunstein, N. (2006). *El goce un concepto lacaniano*. Recuperado de: <https://desarmandolacultura.files.wordpress.com/2018/04/233114706-el-goce-un-concepto-lacaniano-por-nestor-a-braunstein-2.pdf>
- Bustos, C. (2015). *Sublimación en los adolescentes de estos tiempos*. Tesis de licenciatura. Universidad de la república. Recuperado de: <https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/7940/1/Busto-Cristian.pdf>
- Bornhauser, N. (2012). *Los derroteros de la sublimación en la obra freudiana*. Recuperado de: <https://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v32n116/06.pdf>
- Bilbao, A. (2017). *Hacia una teoría antivital, antihomeostática y antiaptativa de la vida en Freud: el trabajo del concepto de pulsión*. Recuperado de: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tpsi/v49n2/v49n2a12.pdf>
- Coral, D. (2016). *Hacer una revisión bibliográfica*. Recuperado de: <https://lpl.unbosque.edu.co/wp-content/uploads/09-Guia-Revisioon-bibliografica.pdf>

- Chóliz, M. (2011). *La nueva ley del juego*. Revista Editorial. Recuperado de: [https://www.aesed.com/upload/files/vol-36/n-2/v36n2\\_ed.pdf](https://www.aesed.com/upload/files/vol-36/n-2/v36n2_ed.pdf)
- Corsi, P. (2002). *Aproximación preliminar al concepto de pulsión de muerte en Freud*. Scielo. Recuperado de: [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-92272002000400008&lng=en&nrm=iso&tlng=en](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-92272002000400008&lng=en&nrm=iso&tlng=en)
- Cabrera, J. (2014). *La pulsión de muerte: apuntes para una inversión semántica del paradigma inmunitario desde el psicoanálisis*. Psicol. Recuperado de: <https://www.scielo.br/j/pusp/a/5G8BfGk8KdS7jbKqQqT3tMq/>
- Castro, G. (2011). *Pulsión de muerte: nostalgia por la armonía perdida*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3988989#:~:text=El-0conflicto-entre-la-vida,dificil-tarea-pues-son-ilimitadas>
- Coppo, D. (2022). *El goce en Lacan: entre problema y concepto*. Universidad Nacional de General San Martín. Recuperado de: [https://ri.unsam.edu.ar/bitstream/123456789/1722/1/TMAG\\_IDAES\\_2020\\_CDG.pdf](https://ri.unsam.edu.ar/bitstream/123456789/1722/1/TMAG_IDAES_2020_CDG.pdf)
- Dominguez, D. (2021). *Análisis de resultados deportivos y estimación implícita de probabilidades: fútbol*. Universidad Carlos III de Madrid. Recuperado de: [https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/20248/TFG\\_Daniel\\_Martin\\_Dominguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/20248/TFG_Daniel_Martin_Dominguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Dominios institucionales (s.f.) Recuperado de: <https://www.ucsg.edu.ec/institutos/dominios-institucionales/>
- Evolución de las apuestas deportivas y el fútbol en Ecuador. (2023). Teradeportes. Recuperado de: <https://www.teradeportes.com/varios-evolucion-de-las-apuestas-deportivas-y-el-futbol-en-ecuador>
- Freud, S. (1974). *Inhibición, síntoma y angustia*. Amorrortu ediciones. Recuperado de: [https://psicopatologia1unlp.com.ar/bibliografia/tp/angustia/FREUD\\_1926\\_\\_I\\_nhibicion\\_sintoma\\_y\\_angustia\\_Apartados\\_II\\_III\\_IX\\_X\\_y\\_XI.pdf](https://psicopatologia1unlp.com.ar/bibliografia/tp/angustia/FREUD_1926__I_nhibicion_sintoma_y_angustia_Apartados_II_III_IX_X_y_XI.pdf)
- Fernández, I. (2014). *Introducción al sector de las apuestas deportivas y plan de negocio para una empresa de asesoramiento en apuestas deportivas*.

- Universidad del País Vasco. Recuperado de:  
<https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/17208/TFG-Iker-Final.pdf?sequence=2>
- Freud, S. (1992). *Más allá del principio de placer, psicología de las masas y análisis del yo y otras obras*. Amorrortu. Recuperado de:  
[https://proletarios.org/books/Freud-Tomo\\_XVIII.pdf](https://proletarios.org/books/Freud-Tomo_XVIII.pdf)
- Freud, (1992). *Pulsiones y destinos de pulsión*. Recuperado de:  
<http://www.psicologopsicoanalista.es/trabajos/PulsionYDestinosDePulsion.pdf>
- Fernandez, D. (2020). *Cruces temporales y conceptuales para leer la relación entre constitución de la subjetividad en la adolescencia y agrupaciones juveniles de ciudad*. Affectio Societatis. Recuperado de:  
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/affectiosocietatis/issue/download/3614/Vol.17-enero-junio2020>
- García, L. (s.f.) *Freud y la sublimación*. Recuperado de:  
<https://estudiosfilosoficos.dominicos.org/ojs/article/download/356/2137>
- Goldberg, B. (2007). *Tengo un adolescente en casa, ¿qué hago?*. Editorial Lumen.
- Guía para completar la Matriz de alineación de los planes de desarrollo y ordenamiento territorial de los GAD al plan nacional de desarrollo y creación de oportunidades. (2021). Recuperado de: <http://www.competencias.gob.ec/wp-content/uploads/2021/12/Guia-Plan-de-Oportunidades-2021-2025-CNC-.pdf>
- Guevara, G. (2020). *Metodologías de investigación educativa*. Recuperado de:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7591592#:~:text=El-investigador-puede-elegir-entre,observador-o-un-participante-completo.>
- Herrera, F. (2022). *Estrategias de comunicación y el posicionamiento de marca: El caso de la casa de apuestas Ecuabet en Ambato. Tesis de licenciatura*. Universidad Técnica de Ambato. Recuperado de:  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/38065/1/BJCS-CS-695.pdf>

- Irizar, A. (1998). *El juego patológico: un problema social*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2698861.pdf>
- Ibañez, A. (2020). *Adicción al juego en adolescentes y jóvenes*. *Adolescere*. Recuperado de: <https://www.adolescere.es/adiccion-al-juego-en-adolescentes-y-jovenes/>
- Jeute, A. (2023). *La influencia de la publicidad de casas de apuestas en la población joven en España*. Recuperado de: <https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/28931/TFG-Alberto-Jeute.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Klein, A. (2012). *Imágenes psicoanalíticas y sociales de la adolescencia un completo entrecruce de ambigüedades*. *Interdisciplinaria*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/180/18026361005.pdf>
- Lopera, J. (2019). *La pulsión en Freud ¿un concepto superado?*. *Revista CES psicología*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/4235/423561568010/html/>
- Lillo, J. (2002). *Crecimiento y comportamiento en la adolescencia*. Recuperado de: <https://scielo.isciii.es/pdf/neuropsi/n90/v24n2a05.pdf>
- León, P. (2011). El duelo, entre la falta y la pérdida. *Jardín de Freud*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4547212.pdf>
- Marcos, M. (2020). *Juego online: tratamiento de un caso de adicción a apuestas deportivas*. *Liberabit*. Recuperado de: <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v26n2/1729-4827-liber-26-02-e399.pdf>
- Objetivo 8: Promover el crecimiento económico inclusivo y sostenible, el empleo y el trabajo decente para todos. (s.f.). Recuperado de: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Porcentaje de la población que apostó dinero en Internet en España en 2020, según edad. (2022). *Statista*. Recuperado de:

- <https://es.statista.com/estadisticas/950610/porcentaje-de-personas-que-apuestan-dinero-online-en-espana-por-edad/>
- Pinto, A. (2012). *Goce del otro: aproximaciones a una lectura lacaniana del racismo*. Revista Pilquen. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4059040.pdf>
- Pereira, M. (2020). *¿Qué quiere un adolescente? Los límites del psicoanálisis y los múltiples modos de interpretar a ese sujeto*. Affectio Societatis. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8171573.pdf>
- Pere, D. (2019). *Ludomorfinia: El fenómeno de las apuestas deportivas en la juventud española*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/790858.pdf>
- Pérez, M. (s.f.). *Desarrollo de los adolescentes III Identidad y relaciones sociales*. Recuperado de: [https://www.academia.edu/download/33373074/62673113-Antologia-Desarrollo-de-Los-Adolescentes-III\\_\(1\).pdf#page=14](https://www.academia.edu/download/33373074/62673113-Antologia-Desarrollo-de-Los-Adolescentes-III_(1).pdf#page=14)
- Rodríguez, G. (2014). *Comorbilidad de trastornos mentales en jugadores patológicos*. Centro de investigación juvenil. Recuperado de: [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/Rodriguez-Ochoa,-G.\\_Comorbilidad-de-trastornos-mentales-en-.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/Rodriguez-Ochoa,-G._Comorbilidad-de-trastornos-mentales-en-.pdf)
- Roa, M. (2023). *¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?*. Recuperado de: [https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019\\_Actualidadpublica/pdf/2019\\_CEAPA\\_Ludopatia.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019_Actualidadpublica/pdf/2019_CEAPA_Ludopatia.pdf)
- Reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida. (2011). Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2011/BOE-A-2011-17964-consolidado.pdf>
- Rubio, L. (2018). *Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria*. Revista de ciencias sociales. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6529429.pdf>
- Sangurima, P. et al. (2012). *Cultura emo y desarrollo de la personalidad*. Recuperado de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/2202/1/tps704.pdf>
- Sanches, G. (2001). *Pulsiones de vida y muerte*. Revista medicina. Recuperado de: <https://revistamedicina.net/index.php/Medicina/article/view/57-7>
- Spivak, C. (2021). *Apostadores y jugar por jugar*. Recuperado de: <https://www.aacademica.org/000-012/87.pdf>

Sevilla, A. (2020). *Apuestas online y adolescencia*. Universidad Pontificia.  
Recuperado de:

<https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/50938/TFG-Sevilla-Munoz-Andrea.pdf?sequence=1>

Sampieri, R. et al. (2006). *Metodología de la investigación*. Recuperado de:  
<http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodologia-de-la-Investigacion-SAMPIERI.pdf>

Uribe, N. (2011). *Adolescencia y ritos de transición. Una articulación del psicoanálisis postfreudiano y lacaniano*. Revista colombiana de ciencias sociales. Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856287005.pdf>



## GLOSARIO

**Adolescente:** Que está en la adolescencia

**Apuesta:** acción y efecto de apostar

**Digital:** perteneciente o relativo a los dedos. Dicho de un dispositivo o sistema: que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits.

**Duelo:** proceso intrapsíquico, consecutivo a la pérdida de un objeto de fijación, y por medio del cual el sujeto logra desprenderse progresivamente de dicho objeto.

**Empuje:** Factor cuantitativo variable que afecta a cada pulsión y que, en último análisis, explica la acción desencadenada para obtener la satisfacción; incluso cuando la satisfacción es pasiva (ser visto, ser pegado), la pulsión, en la medida que ejerce un «empuje», es activa.

**Falta:** designa principalmente una falla del ser

**Goce:** relación irresuelta entre el placer y el displacer de la satisfacción sexual en el síntoma.

**Identificación:** Proceso psicológico mediante el cual un sujeto asimila un aspecto, una propiedad, un atributo de otro y se transforma, total o parcialmente, sobre el modelo de éste. La personalidad se constituye y se diferencia mediante una serie de identificaciones.

**Pares:** sujetos con similaridad de edad, terminó sobre todo utilizado en la etapa adolescencia para hacer referencia a las personas con la misma edad.

**Pérdida:** si bien no son tangibles, como los ideales, al perderlos por determinadas situaciones enfrentan al sujeto con una falta, un duelo, por aquello que en cierto momento tenía un sentido, un valor determinado y hoy, cae.

**Pubertad:** es situada en la perspectiva del desarrollo de la sexualidad infantil, como un segundo comienzo, después de la interrupción que implica la denominada etapa de latencia

**Pulsión:** Empuje interno que el psicoanálisis ve actuar en un campo mucho más extenso que el de las actividades sexuales en el sentido corriente del término. En él se verifican eminentemente algunos de los caracteres de la pulsión, que la diferencian de un instinto: su objeto no está predeterminado biológicamente, sus modalidades de satisfacción (fines) son variables, más especialmente ligadas al funcionamiento de determinadas zonas corporales (zonas erógenas), pero susceptibles de acompañar a las más diversas actividades, en las que se apoyan. Esta diversidad de las fuentes somáticas de la excitación sexual implica que la pulsión sexual no se halla unificada

desde un principio, sino fragmentada en pulsiones parciales, que se satisfacen localmente (placer de órgano).

**Repetición:** Compulsión a la repetición.

**Real:** todo aquello que tiene una presencia y existencia propias y es no-representable. Aunque las palabras se asemejan, no debe confundirse con el concepto de "realidad", puesto que ella más bien pertenece al orden del lenguaje, simbólicamente estructurado.

**Simbólico:** Término introducido (en su forma de sustantivo) por J. Lacan, que distingue, en el campo psicoanalítico, tres registros esenciales: lo simbólico, lo imaginario y lo real. Lo simbólico designa el orden de fenómenos de que se ocupa el psicoanálisis en cuanto están estructurados como un lenguaje. Este término alude también a la idea de que la eficacia de la cura se explica por el carácter fundador de la palabra.

**Significantes:** para Saussure los significantes eran palabras, para Lacan no sólo las palabras, sino también los objetos, las relaciones y los síntomas pueden ser vistos como significantes. Un significante es tal cosa cuando ha sido inscrito en el orden de lo simbólico.

**Subjetividad:** La subjetividad como tercera tópica propone una nueva generación del psicoanálisis para el cual esos objetos externos construyen la realidad desde las prácticas sociales que los sujetos desarrollan en su cultura de pertenencia.

## ANEXOS

### Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

Guayaquil, diciembre de 2023

Es un placer dirigirme a usted en la presente para solicitar formalmente su autorización y consentimiento para llevar a cabo nuestra investigación de tesis titulada *“El uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y su relación con el empuje pulsional en el adolescente”* que tiene como objetivo *“Analizar la relación del uso de plataformas digitales de apuestas deportivas con el empuje pulsional en el adolescente por medio del método descriptivo para la revisión de las nuevas realidades de lo contemporáneo contribuyendo con nuevos conocimientos psicosociales por medio de encuestas”*, en las instalaciones de la Unidad Educativa XXXXXXXX, aplicando como técnica de investigación la encuesta (formato digital) que va a ser dirigido a los estudiantes de I, II y III de Bachillerato General Unificado.

La actividad está programada para llevarse a cabo el lunes 11 de diciembre, de 9h00 a.m. a 12h00 p.m. En caso de que surja alguna complicación en esa fecha, también se contempla la posibilidad de realizarla el lunes 18 de diciembre en el mismo horario, de 9h00 a.m. a 12h00 p.m.

Entendemos y respetamos las políticas y normativas de la institución, comprometiéndonos a cumplir con todas las disposiciones necesarias para garantizar el orden, la seguridad y el buen desarrollo de la investigación propuesta. Es importante destacar que la encuesta se llevará a cabo mediante un código QR. Los participantes podrán escanearlo fácilmente, lo que los dirigirá directamente a la encuesta digital correspondiente. Este proceso se implementará en todos los cursos y se estima que tomará alrededor de 15 minutos. La encuesta es anónima para cuidar la confidencialidad de los datos personales de los estudiantes.

## Consentimiento Informado para participantes de la Investigación

Yo \_\_\_\_\_ con C.I.# \_\_\_\_\_ rector de la Unidad Educativa \_\_\_\_\_ en calidad de representante legal de la institución mencionada acepto que mis estudiantes de I, II y III de Bachillerato General Unificado participen voluntariamente en esta investigación: *“El uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y su relación con el empuje pulsional en el adolescente”*

Las familias y los estudiantes han sido informado que el objetivo de la investigación es: *“Analizar la relación del uso de plataformas digitales de apuestas deportivas con el empuje pulsional en el adolescente por medio del método descriptivo para la revisión de las nuevas realidades de lo contemporáneo contribuyendo con nuevos conocimientos psicosociales por medio de encuestas.”*

Se ha indicado a los participantes tendrán que responder preguntas en un formado modo encuesta que tomará aproximadamente entre 15 min a 20 min.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de este estudio sin el consentimiento de los participantes. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que se puede retirar el estudiante del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para las personas implicadas.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Adicional se adjunta el listado de estudiantes que representantes legales o padres han autorizado la participación.

Nombre del Participante

Firma del Participante

08 de enero del 2024

## Apuestas deportivas en línea

Apreciados estudiantes

Nos encontramos en el proceso de titulación en la Universidad Católica Santiago de Guayaquil en la carrera de Psicología Clínica. El tema de nuestra investigación se titula "**El uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y su relación con el empuje pulsional en el adolescente**" que tiene como **objetivo**: "Analizar la relación del uso de plataformas digitales de apuestas deportivas con el empuje pulsional en el adolescente por medio del método descriptivo para la revisión de las nuevas realidades de lo contemporáneo contribuyendo con nuevos conocimientos psicosociales por medio de encuestas".

Este formulario se ha diseñado para recopilar información sobre el tema. La realización del presente cuestionario es voluntaria y totalmente anónima. Los datos recolectados se utilizarán para fines académicos. Si en algún momento de la encuesta desea detenerse y no continuar, puede hacerlo.

Cordialmente.

Medina Benavides David Sebastian  
Posligua Olarte Sebastian Eduardo

¿Conoces qué son las "apuestas deportivas en línea"? \*

- Si
- No

¿Cuáles crees que son la principales razones para que una persona realice apuestas deportivas en línea? \*

- Entretenimiento
- Interés en el deporte
- Posibilidad de ganar dinero
- Placer o satisfacción en el apostar

112 respuestas

 [Ver en Hojas de cálculo](#) 

Se aceptan respuestas

Resumen

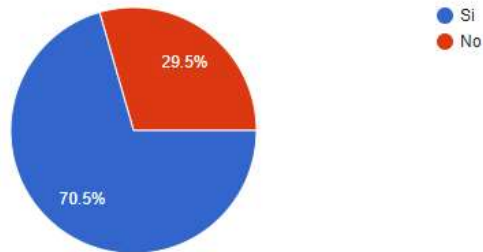
Pregunta

Individual

¿Actualmente te encuentras jugando algún videojuego a través de plataformas digitales, por ejemplo, celular, Play Station, entre otros?

 Copiar

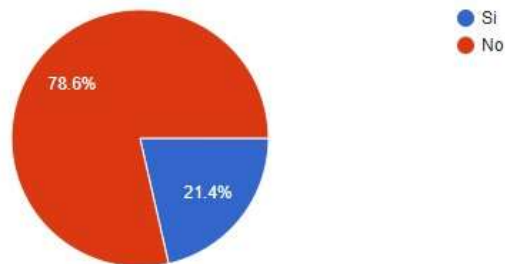
112 respuestas



¿Has participado alguna vez en apuestas deportivas en línea?

 Copiar

112 respuestas



## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN


Nosotros, **Posligua Olarte, Sebastián Eduardo**, con C.C: # **092935371** y **Medina Benavides, David Sebastián** con C.C: # **2450014101** autores del trabajo de titulación **El uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y su relación con el empuje pulsional en el adolescente**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Psicología Clínica** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaramos tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizamos a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **09 de febrero del 2024**

f.   
**Posligua Olarte, Sebastián Eduardo**  
C.C: **0929353571**

f.   
**Medina Benavidez, David Sebastián**  
C.C: **2450014101**

<b>REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>			
<b>FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN</b>			
<b>TEMA Y SUBTEMA:</b>	El uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y su relación con el empuje pulsional en el adolescente.		
<b>AUTOR(ES)</b>	Sebastián Eduardo, Posligua Olarte; David Sebastián Medina Benavides,		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b>	Psic.CI. Álvaro, Rendon Chasi, Mgs.		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Psicología, Educación y Comunicación		
<b>CARRERA:</b>	Carrera de Psicología Clínica		
<b>TÍTULO OBTENIDO:</b>	Licenciado en Psicología Clínica		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	9 de febrero del 2024	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	74
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Psicología Clínica, Psicoanálisis, Método Clínico, Adolescencia		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	Apuestas Deportivas; Adolescentes; Pulsión, Empuje Pulsional; Goce; Plataformas Digitales; Psiquiatría		
<b>RESUMEN:</b>	<p>El uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y su relación con el empuje pulsional en el adolescente tiene como especial relevancia abrir nuevas miradas de lo que atraviesan los adolescentes al momento de entrar en este estado teniendo como orientación al psicoanálisis para hacer frente en el porvenir de la sociedad. Por esto, se tuvo como objetivo analizar la relación del uso de plataformas digitales de apuestas deportivas con el empuje pulsional en el adolescente por medio del método descriptivo para la revisión de las nuevas realidades de lo contemporáneo contribuyendo con nuevos conocimientos psicosociales por medio de encuestas. Ante lo cual, se realizó una revisión de fuentes bibliográficas psicoanalíticas para determinar las manifestaciones de la <i>pulsión en el adolescente</i> identificando las características subjetivas de los adolescentes frente al uso de <i>plataformas digitales</i> de apuestas deportivas. El análisis que se produce entre las dos partes de la investigación que son el uso de plataformas digitales de apuestas deportivas y el empuje pulsional, posee una importancia plena ya que se explorarán las relaciones que tienen estos dos puntos a su vez que se encontraran resultados interesantes acerca del empuje pulsional del adolescente y como este lo interpretara dentro de la subjetividad, así mismo, revisar los puntos principales que tendrá las apuestas deportivas online y qué funcionalidad se interpreta en el adolescente, teniendo en cuenta el punto de vista psicoanalítico y ciertos conceptos importantes de la psiquiatría.</p>		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono:</b> +593	E-mail: david.medina@cu.ucsg.edu.ec; sebastian.posligua@cu.ucsg.edu.ec	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN(COORDINADOR DEL PROCESO UTE):</b>	<b>Nombre: Torres Gallardo, Tatiana Aracely Mgs.</b>		
	<b>Teléfono:</b> +593-4-2209210 ext. 1413 - 1419		
	<b>E-mail:</b> tatiana.torres@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>			
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>			
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>			