

APUESTAS EN LINEA

Las apuestas en línea representan un peligro latente para niños, niñas y adolescentes (NNA) en la actualidad. A medida que la tecnología avanza, los límites territoriales se desdibujan y los espacios virtuales se convierten en el principal escenario de entretenimientos para las nuevas generaciones. Lo propio sucede con los juegos, que dejaron de tener un espacio físico como un patio, un playón para patines, una canchita y la pelota, etc. para desarrollarse en entornos virtuales.

En este contexto, los NNA pasan más tiempo interactuando en línea, donde sus amigos y las oportunidades de juego se presentan de manera virtual. Esta situación los expone a diversos riesgos, entre ellos la posibilidad de caer en la adicción al juego; y de manera especial, la adicción al juego de apuestas. Aclaramos en este punto la condición de ADICCIÓN, porque algunos podrían tener control sobre ellos, sin ver afectado el normal desarrollo de su vida personal y social; y mientras sus amigos sean pares, podría pensarse hasta en una riqueza cultural. Pero aun así, por ejemplo, también quedan expuestos a situaciones donde puede interactuar con adultos que simulan ser otra persona para cometer un delito, como el Grooming.

A diferencia de generaciones pasadas, los NNA de hoy pueden acceder a plataformas de apuestas con facilidad y de forma sencilla, ya sea con fondos virtuales o reales. Esta accesibilidad representa una espiral peligrosa que puede conducir a problemas de adicción al juego en una etapa temprana de sus vidas. De allí la importancia en prestar mucha atención y trabajar en la prevención de hechos o conductas no deseadas.

En estos casos encontramos, que impulsados por pequeños aciertos de prueba, a modo de comprobación del resultado y la factibilidad de retiro de lo obtenido; rápidamente estas aplicaciones cobran notoriedad entre pares y los fracasos o perderlo todo no se hace esperar. Comienzan a mostrar las conductas de intentar volver a jugar para recuperar el dinero perdido, engañar a la familia o amigos pidiendo dinero para otros fines, no lograr controlar esta dependencia con el juego, querer utilizar el juego como excusa para solucionar otros problemas, lo cual lo lleva a mostrarse inquietos, distraídos de sus obligaciones escolares, irritabilidad, y la consecuencia de querer doblar lo apostado para recuperar inmediatamente la última pérdida acumulada.

Por ello es importante detectar a tiempo estas patologías, realizar talleres para prevenir a los jóvenes y alertar a los progenitores; particularmente en quienes tienen baja autoestima o pasan mucho tiempo en videojuegos; ya que puede llegar a tratarse de una enfermedad, de un trastorno del control de impulsos que conlleva en la necesidad patológica de seguir jugando a pesar de las consecuencias negativas que esto pueda tener en el desarrollo en la vida personal, emocional, familiar, social y laboral; siendo los adolescentes más propensos a desarrollar ludopatía que los adultos.

La ludopatía los lleva a un fracaso crónico y progresivo.

Por este motivo, en la Provincia de Córdoba, se sancionó la Ley Nº 10.793 que aprobó finalmente el juego online, luego de años de oposición por parte de los Legisladores; aunque en la práctica se desarrollaba de igual modo, aún con la prohibición. Esta ley entró en vigencia el 21 de noviembre del 2023 y actualmente (Febrero/24) tiene un proyecto de modificación para incluir la obligación de una campaña de prevención.

En la provincia de Santa Fe, estamos trabajando en un proyecto de ley para reformar la ley actual de juegos online, donde se incluya la prohibición específica y proactiva a menores de edad, campañas de prevención, capacitación a adultos responsables (familias, docentes de escuelas y profesores de clubes). Estamos acompañado al senador provincial del departamento Villa Constitución Germán Giacomino, quien ya ha estado hablando con autoridades de la Lotería de la Provincia de Santa Fe y quienes también están preocupados al respecto..

Desde nuestra ONG, especialistas están asesorando a legisladores de las provincias de CORDOBA y SANTA FE, y además nos estamos contactando con las provincias de Buenos Aires y Entre Ríos para avanzar en conjunto sobre la adecuación de las leyes vigentes.

Sin dudas, el eje del tema es la prevención

El Juego online, como todo lo referido a la virtualidad post pandemia, se encuentra en crecimiento sostenido en la niñez y adolescentes. Sabido es que al momento de loguearse como usuarios declaran ser mayores de edad y no hay un debido cotejo de la identidad al respecto, que es uno de los puntos que debería focalizarse.

La ludopatía también afecta la construcción de nuevos vínculos o el sostenimiento de los vínculos con sus pares. El juego online fomenta más aún el aislamiento, menor movimiento o escaso estímulo físico. Incluso existen videojuegos que sin tratarse de apuestas, fomentan la compra de un acceso a premios sorpresa para progresar o desbloquear distintas instancias dentro de un juego; los cuales también generan sensación de angustia, irritación o fracaso al no obtener el “bonus” o “herramienta” que esperaban obtener y agregan dinero para seguir intentando obtener lo deseado o necesario para seguir jugando.

Todo ello genera una dependencia, mínimamente de tiempo, lo cual ya afecta en los horarios de descanso, estudio, o un esparcimiento necesario de actividad física.

Si bien al respecto, para algunos especialistas es importante diferenciar que el uso del juego en tanto no afecte las actividades restantes de una persona y el mismo sea aislado y de valores mínimos, sin buscar “salvarse” económicamente, no representaría un problema y mucho menos una ludopatía; como sí se presentaría cuando se constituye en un abuso del juego que torna a esa conducta como aquella que no respeta hábitos alimentarios, no querer ir a comer y compartir la mesa familiar y de este modo afectar la vida personal y familiar, hasta llegar a constituirse en una adicción en la cual la dependencia ya es total y fracasa la persona en el control de ser un usuario para pasar al aislamiento y descontrol de la salud física, psíquica y las relaciones sociales.

La Convención sobre los Derechos del Niño establece la obligación del Estado de proteger a los NNA, pero también es responsabilidad de los adultos, incluyendo progenitores y educadores, para garantizar un acceso seguro a la tecnología y fomentar el cuidado personal, tanto físico como virtual, promoviendo un uso adecuado de las tecnologías.

¿Qué podemos hacer? ¿Quién tiene la responsabilidad ante esto? Todos los adultos somos responsables de trabajar en la **prevención** y establecer límites en el uso de la tecnología. Esto incluye a los progenitores, educadores, funcionarios y hasta los mismos empresarios que ofrecen servicios tecnológicos, porque no pueden actuar sin responsabilidad. Los progenitores y cuidadores responsables deben establecer horarios de pantalla y supervisar de cerca las actividades en línea de sus hijos y estar atentos a los cambios de conducta. Por su parte, los funcionarios públicos, ONG's deben continuar enfocados en la **prevención** mediante una gestión asociada; el Estado legislando y controlando a las empresas que proveen el uso de apuestas, imponiendo la necesidad de velar para que ningún NNA se encuentre con posibilidades de acceso irrestricto, ya que existen posibilidades de programar las aplicaciones para evitarlo. Se trata entonces de encaminarnos a trabajar todos en miras a la protección de los más vulnerables, para garantizar efectivamente sus derechos.

Lic. Arístides Álvarez

Presidente ONG

“Si nos reímos, nos reímos todxs”

www.nosreimostodxs.com