

# Un juego demasiado peligroso

Es menos visible que otras, pero la adicción al juego entre los menores es más común de lo que se cree. En la red o casas de apuestas, jóvenes y adolescentes se juegan, muchas veces sin saberlo, su futuro



El porcentaje de alumnos que ha recibido algún tipo de charla sobre los peligros asociados al juego todavía es escaso. PIXHERE.COM

más los casos registrados de menores que falsifican documentos de identidad o que, incluso, piden a los mayores de edad que realicen apuestas por ellos.

## ÍDOLOS DEL DEPORTE QUE JUEGAN AL PÓQUER

La publicidad sobre diferentes casas de apuestas ya fue objeto de polémica en su día por el hecho de que grandes estrellas del deporte, ídolos de adolescentes, protagonizaran anuncios publicitarios, en los que se vincula el juego directamente con la imagen de fama y riqueza rápidas. Aunque el Gobierno de Aragón aplica un estricto control sobre la publicidad concerniente al juego y se prohíbe cualquier anuncio de estas características, el problema radica en que esta normativa no existe a nivel nacional y, por lo tanto, se siguen emitiendo en las televisiones.

## LAS APUESTAS, TEMA DE CONVERSACIÓN EN LOS RECREOS

Si hace unos pocos años fue el 'boom' del póquer, hoy triunfan las apuestas deportivas. Y muchos adolescentes han convertido esta actividad en el centro de la conversación entre su grupo de iguales: hablan sobre el tema en los recreos, miran las diferentes páginas web sobre estadísticas y quedan fuera del instituto o del colegio para apostar. Se empieza con el fútbol, el deporte rey de nuestro país, un tema que suelen controlar y del que disponen muchísima información. Pero, para cuando quieren darse cuenta, el problema está ya muy arraigado y se encuentran apostando a todo tipo de deportes: baloncesto, boxeo, automovilismo, golf, hockey, ciclismo, críquet..., incluso hurling gaélico.

## BONOS DE BIENVENIDA, AUTÉNTICOS GANCHOS

Estos operadores de juego saben muy bien cómo atraer a sus usuarios con los llamados bonos de bienvenida, en muchos casos gratuitos, que oscilan entre los 50 y los 350 euros, y que actúan como auténticos ganchos. Las denominadas apuestas combinadas, que permiten apostar desde una determinada cantidad de goles o número de tarjetas amarillas hasta la cantidad de lanzamientos de córner que va a realizar cada equipo, aunque aparentemente sencillas, también esconden esa intencionalidad de atraer al jugador.

Por su parte, las casas de apuestas presenciales están diseñadas para mantener al jugador apostando: ni relojes que marquen el paso del tiempo, ni vistas al exterior, asientos confortables, invitan a cenar a sus clientes más fieles para que continúen apostando... En resumen, todo tipo de argucias para retener al jugador,

arroja algo de luz sobre el tema: un 6,4% de los estudiantes encuestados, de entre 14 y 18 años, había apostado dinero en internet durante el último año y un 13,6% lo había hecho fuera de la red. Además, son los chicos los que más juegan, dentro y fuera de internet, con un 10,2%, frente al 2,5% de las chicas. Pero, no todo es negativo, pues el porcentaje de apuestas realizadas por estudiantes, respecto al periodo anterior 2015/2016, se ha reducido en un 3,8% en la red y en un 7% en el juego presencial.

## COLEGIOS Y FAMILIAS NECESITAN MÁS INFORMACIÓN

Sergio Lázaro, psicólogo de la Asociación Aragonesa de Jugadores de Azar en Rehabilitación (Azajer), señala que esta problemática viene derivada, principalmente, «de que en nuestra sociedad preferimos curar antes que prevenir». «Los menores con un problema de adicción al juego que vienen aquí -continúa-, lo hacen ya con un grado preocupante», lo que confirma que «tanto los colegios como las familias necesitan más información». En este mismo sentido, Mónica Sardaña, trabajadora social de la misma entidad, apunta

que «existe un problema de educación», ya que son muchos los adultos que «están todo el día enganchados al móvil y, después, no pueden pretender que los más jóvenes no sigan su ejemplo». Según Sardaña, «utilizan las tablets y los móviles para que los niños no molesten y estén entretenidos». «Hay incluso niños -afirma- que demandan atención porque dicen que sus padres no les hacen caso porque están con el móvil».

## CUALQUIER MENOR PUEDE ACCEDER CON GRAN FACILIDAD

A todo esto hay que sumar la facilidad con la que se puede acceder a cualquiera de los 78 operadores, en internet, con licencia de juego, de los que 26 son de apuestas, solo aquí en España. Además, los filtros de restricción de usuarios 'online' en este tipo de páginas web se limitan a la petición de un DNI y una fecha de nacimiento, requisitos que pueden ser superados con facilitar tan solo el DNI de cualquier adulto. En el terreno de las casas de apuestas presenciales, cada vez son



En Aragón, el año pasado se apostaron, exactamente, 62.736.465 millones de euros, 13 millones más que en 2016. Sin duda, una cifra significativa, pero que adquiere mayor relevancia si pensamos que un porcentaje de ese dinero corresponde a apuestas realizadas por menores de edad.

## EN TEORÍA, TODAS LAS APUESTAS SON HECHAS POR ADULTOS

Es difícil conocer el número real de menores que deciden apostar en su tiempo libre, ya que, en teoría, todas las apuestas son realizadas oficialmente por personas adultas. La última encuesta Estudios 2016/2017, a nivel nacional,

## AUGE DE LAS TIC Y UN USO DESMESURADO DEL MÓVIL

Esta tendencia al juego, por parte de los menores, está directamente relacionada con el auge de las nuevas tecnologías y el desmesurado uso que hacen jóvenes y adolescentes de sus dispositivos móviles. Según la misma encuesta, 323.807 estudiantes, de 14 a 18 años, realizan un uso compulsivo de internet -un 4,6% más que el año anterior-. Las cifras mandan y los centros educativos han tomado ya cartas en el asunto,

# Videojuegos, una adicción muy real



Hoy, los videojuegos ofrecen experiencias tan entretenidas como realistas. Pero, además, de los problemas de adicción que pueden generar -de hecho, este mismo año, va a incluirse esta adicción en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE), que publica y actualiza periódicamente la OMS- se han detectado otros, que vienen de la mano de los nuevos modelos de negocio que utilizan las compañías desarrolladoras para incrementar sus ya abultados beneficios. Y es que los juegos gratuitos, como el famoso **Fortnite**, incluyen los llamados micropagos -contenidos virtuales, como trajes para personajes, que están a la venta al 'módico' precio de uno o dos euros-. Al ser percibida como una cantidad sin

importancia, los jugadores, en muchos casos adolescentes, compran estos contenidos para completar su personaje. Ya son muchos los casos de menores que han gastado grandes cantidades de dinero utilizando la tarjeta de crédito de sus padres, sin su consentimiento, por supuesto, en este tipo de productos.

Por otro lado, aplicaciones para móviles como **Coin Master** también fomentan en gran medida la ludopatía. Se trata de un juego con estética infantil -que el sistema de clasificación por edades Pan European Game Information (PEGI) cataloga como permitido para niños a partir de 7 años-, que emula una máquina tragaperras y que también incluye micropagos.

muy efectivas, sobre todo, cuando se trata de jóvenes fácilmente impresionables, muy vulnerables y con una personalidad en pleno desarrollo.

## EL PERFIL DE LOS MENORES ADICTOS AL JUEGO

Es difícil construir un perfil exacto de los menores adictos al juego ya que no existe un patrón discernible entre ellos, pero sí una serie de rasgos que suelen coincidir con mayor asiduidad. La mayoría presenta una personalidad poco desarrollada, con problemas para ponerse límites. Además, «a esas edades, la pertenencia a un grupo de iguales es lo más importante para ellos -sostiene el psicólogo de Azajer Sergio Lázaro-. Al no saber decir 'no' aceptan actividades como las apuestas por miedo a ser excluidos del grupo». «La mayoría suele tener problemas de comunicación con la familia. Y eso no significa que sean poco comunicativos -continúa-, se comunican, sí, pero de manera superficial. No hablan de sentimientos, ni de cómo están en realidad, sino de temas triviales, por lo general».

«En casos extremos, aunque no se observa en todos los adictos al juego, algunos menores venden sus cosas para hacer frente a las deudas o para seguir apostando -interviene la trabajadora social Mónica Sardaña-. Incluso cogen dinero u otros bienes materiales a sus familiares a causa de su adicción».

## UNA ADICCIÓN MÁS COMÚN DE LO QUE SE CREE

Aunque más silenciosa y tal vez menos visible que otras, la adicción al juego de los menores es muy real y más común de lo que se cree. Está en manos de todos ponerle freno y concienciar a los adolescentes de los problemas que les puede acarrear. Asociaciones como Azajer ([www.azajer.com](http://www.azajer.com)) están en esta lucha desde hace muchos años y trabajan para prevenirla con acciones precisas, como la III Jornada de Juego Responsable, que se desarrollará el próximo 18 de octubre en Zaragoza, para debatir sobre esta seria amenaza social.

Por: **Jorge García de Vicuña.**  
Fundación Píquer

«Empiezan con el fútbol y terminan apostando a todo»

«Hay menores que venden sus cosas para afrontar las deudas»

«No suelen hablar de sentimientos, sino de temas triviales»

Telefónica

MIRÍADAX\_

Cuando creas una oportunidad en cada horizonte, ya no tienes límites.

La educación digital es un pilar para Telefónica, por eso apostamos por Miríadax. La mayor plataforma de MOOCs, en español y portugués, impartidos por las universidades más prestigiosas de Iberoamérica. Más de 600 cursos online, abiertos y gratuitos, con certificaciones digitales.

¡Amplia tus horizontes actualizando tus conocimientos desde ya!

[www.miriadax.net](http://www.miriadax.net)  
Abrimos horizontes de conocimiento.

Movistar | O2 | Vivo | SON MARCAS DE TELEFÓNICA