

# actualidad educativa

## Políticas sociales

# Yo, el juego en línea

**María Díaz Silva**

Secretaría de Políticas Sociales

A PESAR DE MI NOMBRE, NO SOY UN JUEGO, soy un problema en la vida de muchas personas, de muchas familias. Y es que, aunque en principio pueda parecer un entretenimiento inocente, soy peligroso porque creo adicción. Sí, como mi amiga la droga, ejerzo una poderosa atracción en algunas personas y me aprovecho de situaciones de vulnerabilidad para meterme en sus vidas. Existo desde siempre, pero en los últimos años he tomado visos de modernidad a través de las nuevas tecnologías. Así me resulta mucho más fácil llegar, sobre todo a menores, cada vez a edades más tempranas, lo que también es un importante factor de riesgo para desarrollar una adicción al juego.

Es frecuente que niñas y niños comiencen a usar Internet incluso con menos de 10 años, y que, en poco tiempo, lo utilicen entre dos y cuatro horas al día. Esto, unido a la gran oferta existente, la accesibilidad a las plataformas de juego, la publicidad y la ausencia de un control eficaz, hace que el número de jóvenes que se enganchan siga aumentando.

En España está prohibido el juego en línea a menores, pero es difícil controlar su acceso. Si bien hay que introducir el número de DNI antes de comenzar, lo cierto es que no se exige una acreditación real de la persona que va a jugar. Por otra parte, se puede jugar desde cualquier lugar y a cualquier hora, desde el móvil, por ejemplo. Como en todas las adicciones, una baja autoestima o una escasa relación familiar y/o de amistad facilitan mucho mi “trabajo” de captación; por el contrario, la educación es una importante baza para dificultarlo.

Me valgo de la publicidad para atraer a mi mundo a jóvenes y adolescentes. Campo a mis anchas por ese mundo y me aprovecho de que no hay una regulación clara sobre el tema. Tengo poderosos aliados, personajes famosos (actores o deportistas) que me anuncian insistentemente: “Regístrate ahora y consigue 10 euros para jugar”. Así de fácil. Me basta elegir como cómplice uno de esos ídolos juveniles para que me vean como algo normal, incluso deseable. Y, con esto, gano la partida.

De momento me va bien y veo el futuro con optimismo, hay demasiado dinero en juego para que me preocupe desaparecer.