

“Estamos jugando una fichita”: crecen las apuestas entre adolescentes y advierten por la adicción al juego

4 agosto, 2023



Docentes y especialistas apuntan al incremento en las apuestas online y la adicción al juego entre estudiantes de escuelas secundarias. El boom de la publicidad de sitios de apuestas y el rol de los influencers. Qué hay detrás de este fenómeno y qué métodos de prevención existen.

Termina la clase y en el aula hay un grupo de chicos pendientes de celular. El docente pregunta qué andan haciendo. “**Estamos jugando una fichita**”, responden con neutralidad. Le muestran el teléfono: hay una **ruleta** girando.

La escena la relata un docente de una secundaria porteña a [Página|12](#). La problemática ya es palpable dentro de las aulas y especialistas advierten por el **crecimiento veloz de la [ludopatía entre menores de edad](#)**.

La **vida virtual** que instaló la pandemia del coronavirus, la delicada situación económica que atraviesa la Argentina, los cierres de puertas en el **mercado europeo** a las casas de apuestas y el boom del consumo del trap con referencias constantes a una **sociedad de consumo** son algunos de los factores que los expertos señalan como responsables del fuerte incremento en el boom del consumo de juegos de azar entre adolescentes.

Cada vez más consultas por ludopatía en menores

“Vimos un aumento en la accesibilidad y promoción de actividades de juego, especialmente en línea. **Los menores de edad**, debido a su naturaleza curiosa y su menor capacidad para resistir las tentaciones, **son especialmente vulnerables** a los riesgos asociados con el juego”, explicó **Pablo Rossi**, psicólogo especializado en prevención y asistencia de las adicciones y director de la [Fundación Manantiales](#).

Rossi señaló cinco motivos que explican, desde su óptica, este crecimiento en la cantidad de consultas que recibieron por casos de ludopatía: mayor **tiempo libre** en el hogar; aumento del **estrés** y la **ansiedad**; el **aislamiento** social; la **promoción agresiva** de este tipo de consumos; y la **falta de regulación** y fácil accesibilidad a las plataformas de apuestas.

Este combo se encadenó y produjo un **efecto dominó**: el mayor tiempo libre y la ansiedad se volcaron en mayor [consumo de juegos en línea](#), que se vincula con el aislamiento social que, atravesado por la publicidad presente en casi todos los ámbitos (en especial, en las redes sociales), **terminaron**

generando una bola de nieve.

El mismo docente que relató el intercambio con sus alumnos – que prefirió mantener su identidad bajo reserva – sugirió otros dos motivos: “Creo que tiene que ver con que [tienen cercado el mercado laboral](#). Dentro de la escuela, la relación con ese tema son las [Actividades de Aproximación \(ACAP\)](#), que es un laburo no remunerado. Están, además, expuestos a través de la música urbana a una **mirada de la plata y la ostentación**. Por la visión que tienen a futuro, donde no hay un mundo que los reciba con una oferta laboral segura se empiezan a lanzar para conseguir una moneda y obtener todo eso que ven”.

Qué pasa en las escuelas

Este panorama que pintó **Rossi** es algo palpable para los docentes de secundaria. Así lo dejó en claro un segundo docente de la Ciudad de Buenos Aires consultado por **Página|12**: “**Se la pasan jugando**. La verdad es que no sé el grado de adicción que hay con los juegos, pero juegan a la ruleta, al casino. **Se piden plata de las diferentes cuentas y se van haciendo transferencias**. Hay toda una movida. Es preocupante porque cada vez va a ser mayor la situación”.

Por su lado, la secretaria general del gremio docente Ademys, [Mariana Scayola](#), también expresó su preocupación y advirtió que se trata de “un gran negocio que también tiene su conveniencia” por “la falta de regulación y a lo que están expuestos los jóvenes”. “Hay muchos vinculados al mundo de fútbol. Vemos con preocupación, además, **la situación de la necesidad de planes vinculados a la salud mental de los adolescentes**. Por parte del Gobierno no hay ningún tipo de operativo en este sentido”, remarcó en diálogo con este medio.

Por su lado, desde el [Ministerio de Educación porteño](#) le bajan el tono a la problemática y ante la consulta de Página, señalaron que “**no se detectó ninguna situación vinculada a**

apuestas online en las escuelas". Y aclararon: "Sin embargo, esta es una de las temáticas que es trabajada como consumos problemáticos", dijeron.

En este sentido, señalaron que la Mesa Intersectorial de la cartera trabaja sobre consumos problemáticos más allá del abuso de sustancias, "sino también de tecnología, alimentación, juego, entre otros". Y añadieron: "Este año se realizan actividades vinculadas a consumo problemático de tecnología y juegos de azar". Para este fin establecieron la **Semana de prevención de consumos problemáticos** y difundieron material para abordar el tema en las escuelas.

En este texto, por ejemplo, se señala: "Desde la escuela es necesario generar espacios de escucha activa, en los que se puedan poner en juego algunos interrogantes sobre los consumos y que los actores institucionales puedan ayudar a los estudiantes a construir límites a sus consumos. **Desde el rol docente, preceptores, tutores o profesionales del Departamento de Orientación Escolar, es importante intervenir desde el cuidado y afecto**".

Un nuevo mercado y las medidas preventivas

[Juan Gossen](#), director de la Defensoría del Pueblo bonaerense, explicó a [Página|12](#) que el **juego online es "una realidad que llegó para quedarse"**. Por lo que señaló: "Tenemos que acostumbrarnos a convivir y empezar a tratar de pedir y que se aplique el marco normativo vigente que establece parámetros para la prevención de los dos problemas vinculados con el tema, el juego problemático (con riesgo de padecer adicción) y el compulsivo (ludopatía)".

El también integrante del **Observatorio de Adicciones**, creado en 2017 tras una propuesta de los defensores del pueblo, [Walter Martello](#) y [Guido Lorenzino](#), explicó que si bien

hay sitios de apuestas habilitados **“el gran problema son los sitios ilegales”**. “Son servicios que hacen publicidad por redes sociales en donde ofrecen incentivos para que la gente se sume y no tienen ningún tipo de control”, advirtió.

Y explicó el entretelón de su desembarco al país: En Europa llegó a haber de los 20 equipos del fútbol español, 19 auspiciados por casas de apuestas. Los niveles de ludopatía en esos países son superiores a los que tenemos acá y han aplicado normativas más duras. **Esas empresas que tenían ese negocio buscaron nuevos mercados y desembarcaron en Brasil, principalmente y en Argentina.** Vemos que hay un traslado de un mercado de Europa al Cono Sur”.

Por eso, aseguró que “queda mucho por aprender” y “en función de como vaya evolucionando, aplicar el marco normativo”. En este sentido, recordó que presentaron, con apoyo de diputados bonaerenses de todos los espacios, un **proyecto de ley** para crear el *Programa de Educación Integral sobre Adicciones y Consumos Problemáticos* en el ámbito de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires.

Ludopatía: ¿cómo detectar la adicción al juego?

La psicoanalista y directora del Centro de Investigación y Tratamiento de la Adicción al Juego “Entrelazar”, [Mariela Coletti](#), [explicó en declaraciones a la AM750 los problemas que conllevan la adicción al juego a la persona enferma](#) y a su entorno si no se lo trata a tiempo. Afirmó que el juego “se puede convertir” en una adicción, y aclaró que por eso hace falta “diferenciar lo que es juego social o lo que puede ser para una persona una afición”.

“Una actividad se puede volver una adicción cuando se convierte en un factor de sufrimiento tanto para la **persona que lo vive como para su entorno.** Cuando las actividades que

le proporcionaban satisfacción o que podía sostener como trabajo o amigos a una persona, empiezan a ser condensadas por actividades como ésta es algo que se está transformando en una adicción y es gradual”, señaló.

Ludopatía en jóvenes: 6 recomendaciones

Finalmente, **Rossi**, de la **Fundación Manantiales**, estableció seis puntos claves a tener en cuenta sobre la forma de actuar ante un caso de ludopatía:

1. Consultar con expertos.
2. En la mayoría de los casos no se puede dejar de jugar sin ayuda.
3. Se requiere de un profesional que efectúe un proceso de cambio de malos hábitos.
4. Por lo general, los jugadores compulsivos son seres con sentimientos de inferioridad, inseguros e inmaduros.
5. Es parte del tratamiento el buscar la manera de evitar los impulsos, tolerar frustraciones y fijar límites.
6. Es importante prevenir esta adicción, dejando en claro que los juegos de azar tienen muy poca probabilidad de ganancia, sino todo lo contrario.

Fuente: Página 12