

Internet se ha convertido en la nueva puerta para los juegos de azar que engancha a niños y jóvenes y los encamina al mundo de la ludopatía con el dinero de los padres. Óscar tiene tan sólo 14 años y en una mala tarde se gastó 300.000 pesetas. Ahora acude diariamente a una academia que le ayude a aprobar en septiembre el curso que suspendió en junio, y después va a un centro de rehabilitación de jugadores de azar. Ha entrado a formar parte de las estadísticas de ludópatas. Él es uno de los 50 menores de edad que en la actualidad reciben tratamiento en Andalucía, tras haberse hecho adicto al juego a través de internet. La red de redes ofrece un fácil acceso a los casinos virtuales, juegos de cartas y máquinas tragaperras, que sólo exigen un número de tarjeta de crédito para entrar.

Niños y adolescentes, en un 90% de los casos pertenecientes a familias acomodadas, han encontrado en las páginas de juegos de azar de Internet un medio para parecer adultos. Pero la red extiende sus garras, los atrapa y les hace dedicar hasta ocho horas y media al día “tirando” el dinero de sus padres. “Es muy fácil, es lo más sencillo del mundo, cogen la tarjeta de su padre y dan el número, no te piden la clave personal y el propio casino virtual se encarga de ver el crédito”, explica el presidente de la Federación Andaluza de Jugadores en Rehabilitación (FAJER), Juan Luis Suárez. El siguiente paso es “cómo te atrapan, porque nada más empezar te regalan entre el 10 y 15% de las apuestas iniciales, que pueden ser unos 30 ó 40 dólares”.

La página advierte que no se debe entrar en ella si es menor de 18 años, pero es imposible determinar la edad de quién decide jugar a la ruleta. De este modo, niños y adolescentes “se encierran en sus cuartos, se pasan las horas muertas y se enganchan al juego”.