

La pandemia de la ludopatía juvenil

Publicado: Domingo, 05 Marzo 2017 11:19

Escrito por Antonio Schlatter Navarro



La falta de esperanza genera multitud de dependencias que arrebatan la libertad de las personas, y que han irrumpido con muchísima fuerza en los últimos años; sobre todo entre la gente joven: es el caso de la ludopatía

El pasado 17 de febrero el Santo Padre Francisco acudió a visitar la Universidad Roma-Tres. En [su discurso](#) -directo y claro como siempre- animó a la comunidad universitaria a estudiar y trabajar para contrarrestar la falta de esperanza que se alberga actualmente en tantos corazones, y que es un terreno abonado para muchos de los males de nuestro tiempo. Esa falta de esperanza -dijo el Papa- genera multitud de dependencias que arrebatan la libertad de las personas: *“Cuando falta la esperanza, de hecho, falta la vida; y entonces algunos van en busca de una existencia engañosa que le ofrecen los mercaderes de la nada. Esos venden cosas que producen felicidades momentáneas y aparentes, pero en realidad te meten en calles sin salida, sin futuro, verdaderos laberintos existenciales. Las bombas destruyen los cuerpos, las dependencias destruyen las mentes, las almas, y también los cuerpos”* [\[1\]](#).

¿A qué dependencias se refería el Papa? Sin duda algunas de ellas son conocidas, y por desgracia se encuentran bastante extendidas hace ya tiempo: la droga, el alcohol, la pornografía... Pero existen otras que

han irrumpido con muchísima fuerza en los últimos años; sobre todo entre la gente joven. Es el caso de la ludopatía. Se entiende por qué el Papa se refirió a ella específicamente: *“Aquí os pongo otro ejemplo concreto de contradicción actual: la industria del juego de azar. Las universidades pueden dar una válida contribución de estudio para prevenir y contrarrestar la ludopatía, que provoca daños graves a las personas y a las familias, con altos costes sociales”*.

Cualquier persona que se encuentre actualmente en contacto con el mundo universitario estará plenamente de acuerdo con el diagnóstico de este mal que pugna por convertirse en uno de las mayores lacras de la gente joven de nuestros días. En el caso de este grupo de riesgo, por el uso -ya habitual- de las nuevas tecnologías, al peligro propio de los juegos de azar se añade la facilidad que aporta el formato virtual para jugar cómodamente y sin ser controlados -ni advertidos- por nadie. Toda una *bomba* (como dice el Papa) de relojería, cuando se halla en manos de quienes que no sepan cómo emplearla correctamente, y cuando además los pingües beneficios que reporta esa industria al Estado deja a los ciudadanos indefensos y sin argumentos^[2].

Para hablar de la ludopatía partimos de la pregunta que se hacía un experto en el tema, Dostoievsky, cuando publicaba -justo hace ahora 150 años, en 1867- su novela *El Jugador*. En ella aparece retratado magistralmente un aficionado a los juegos de azar, y se examinan las conductas obsesivas en las que puede incurrir cualquier ludópata. Se trata de un texto bastante autobiográfico, pues el propio Dostoievsky se entregó con tal obstinación a la ruleta que ésta pronto lo condujo a la miseria más profunda. Por suerte, su genio literario pudo sobreponerse a las circunstancias y le ayudó a hacer precisamente con esa novela un ejercicio de terapia y rehabilitación. Pues bien, es Alekséi Ivánovich, protagonista de la obra y jugador empedernido, quien nos deja la pregunta en el aire con esta reflexión: *“Debo confesar que sentía latir fuertemente el corazón y que me faltaba aplomo. Probablemente, yo ya sabía y había decidido hacía tiempo que no saldría más de Rulentenburg; que algo radical y definitivo iba a ocurrir en mi vida. Así tiene que ser y así será. Y por muy ridículo que parezca que yo espere para mí tanto de la ruleta, más ridícula es todavía la opinión rutinaria, admitida por todos, de que es absurdo y estúpido esperar algo del juego. Y ¿por qué el juego iba a ser un medio de ganar dinero peor, digamos que el comercio?”*.

Nótese que Alekséi se hace la pregunta en un ambiente en el que parece estar muy clara la influencia nociva de ese tipo de juegos. Busca justificar su conducta, aunque es consciente de que le irá llevando poco a poco hacia el acantilado y de ahí al abismo. Pero en nuestros días, esa *“opinión rutinaria, admitida por todos”* sobre el sentido negativo de los juegos de azar, ya no es ni tan rutinaria ni tan

admitida. La pregunta de Alekséi ha dejado de ser retórica para convertirse en una verdadera duda vital, que hemos de saber responder si queremos orientar a quienes sufren esa patología o han comenzado a sentir su atracción. Y ello sin contar a tantos sujetos (familias enteras) que sufren pasivamente las consecuencias de esta lacra. La pregunta es ahora por tanto mucho más pertinente que entonces: ¿Por qué el juego va a ser un medio de ganar dinero peor que el trabajo?

Para responder a esta pregunta queremos hacer y comentar tres afirmaciones concatenadas, que nos ayuden a pensar y tomar mayor conciencia de la gravedad del problema que nos ocupa:

1ª. El juego es un elemento indispensable y necesario para la vida y su sentido radica en ser el complemento necesario del trabajo. Pero ese mismo juego, cuando se convierte en sustituto del trabajo -y eso es lo que se esconde más o menos subrepticamente en el caso de muchos juegos de azar-, pasa a ser muy nocivo y desnaturaliza la esencia tanto del trabajo como del propio juego.

2ª. En el caso específico de los juegos *online*, el formato virtual, convirtiendo en líquido el dinero y en anónimas las relaciones, ha creado una plataforma cómplice y proclive a extender el cáncer de la ludopatía con gran rapidez, con la aquiescencia de los organismos públicos y de las empresas que se lucran de ese negocio, y el silencio también cómplice de gran parte de la sociedad.

3ª. La afirmación última sería tomar conciencia de que el Papa Francisco -que no suele dar puntada sin hilo- ha puesto el dedo en una llaga lacerante. Su llamada a afrontar los peligros reales de este vicio, y más aún entre la gente joven, no es vana ni extemporánea, sino que es profética y llega en el momento adecuado. Como en otras batallas éticas que se dan en nuestros días, también en este caso hace falta una mayor concienciación social y personal, pues no cabe esperar gran cosa de políticos conniventes con el problema. Son muchos los que "le hacen el juego" a los juegos de azar: unos como espectadores pasivos, otros como depredadores activos, y todos como parte de la estructura de pecado de la que surgen.

Abordaremos brevemente estas tres cuestiones, aunque nos detendremos con más detalle en la primera, por tratarse del fundamento y origen último -y también su solución, por ello mismo- del problema. Veamos algo pues sobre el valor y sentido del juego y el peligro que supone para el ser humano su desnaturalización:

a) El juego como tal es algo muy serio. El acto de jugar es consustancial a la cultura humana. Además de *homo sapiens*, el ser humano es también *homo ludens* (Huizinga). No nos referimos ya a una

situación coyuntural, de una época o de una cultura concreta; estamos hablando de lo que responde a la naturaleza propia del ser humano. El juego es algo muy serio por ser un rasgo propio de lo humano [3]. El ser humano es el único animal que verdaderamente puede jugar, pues el juego no es sino un modo supererogatorio de cooperar con Dios en su Creación. Podríamos decir -con sentencia fuerte- que trabajar y jugar son los dos modos de participar en la obra de la Creación y de la Redención. Tal es, y no menos, la trascendencia que posee nuestra capacidad de jugar. Y sólo el ser humano puede hacerlo a imagen y semejanza de como lo hace Dios, de como *de hecho juega Dios* al crear.

En efecto, lo primero que habría que decir sobre el juego es que Dios mismo fue el primer jugador de la Historia. Y jugando creó al mismo tiempo las reglas esenciales del juego; de todos los juegos. La Creación fue algo tan serio, que necesitó un complemento lúdico. La Sabiduría de Dios, cuando crea, también se recrea: *“Yo estaba como artífice junto a Él, lo deleitaba día a día, jugando ante Él en todo momento, jugando con el orbe de la tierra, y me deleitaba con los hijos de Adán”* (Prov. 8, 30-31).

Ese modo de crear recreándose, esa mezcla sin confusión de trabajo y diversión, de la que habla la Sagrada Escritura, supone dos elementos que Dios mismo nos transmite con el objetivo de que sepamos en qué consiste un obrar (trabajar/jugar) que sea verdaderamente humano. Por una parte el autor sagrado afirma que *la Sabiduría está presente en el orden establecido por el Creador*; esto es, no hay nada pensado que no haya sido antes prepensado por Dios con toda su Sabiduría y Amor. Por otro la Biblia nos enseña que *trabajar y jugar son dos elementos que van siempre unidos, si bien resulta necesario saberlos distinguir*. El primer elemento nos llevaría a saber discernir el juego del azar (o mejor dicho, “el juego con azar” -pues todo juego cuenta con el azar como un elemento que permite la sorpresa, el divertimento...- de “los juegos de azar” -donde no es el juego sino el azar el elemento esencial, entendiendo el azar ya como un auténtico sustitutivo de la Providencia o de la libertad de Dios-). El segundo elemento (“la dialéctica juego-trabajo”) nos ha de llevar a evitar convertir el juego en un trabajo, pues tanto uno como otro perderían su verdadera esencia.

Para abordar ambas cuestiones es necesario partir de aquella concepción del juego en sentido original y primigenio. Ver el juego así, como participación de la Sabiduría divina, nos llevará -aplicada a los dos elementos mencionados- a dos conclusiones importantísimas: la necesidad de vivir en un contexto de Providencia (no de Destino ciego ni de puro azar), y a comprender que el hombre que trabaja (*laborans*) y juega (*ludens*) es el que de verdad sabe (*sapiens*). Comencemos por la triada juego / azar / determinismo (o sus formas

paralelas: Providencia / Arbitrariedad / Destino; o libertad / relativismo / necesidad).

En primer lugar, *tomarnos en serio el juego nos ayuda a saber vivir en un contexto de Providencia y a luchar con las idolatrías al uso* (sólo un Dios providente nos alejará de un Dios arbitrario o un Dios-Destino). Sabremos distinguir así la elección de Matías, elegido a suertes por los apóstoles para sustituir a Judas, del juego inicuo de aquellos soldados que echaron también a suertes las vestiduras del Señor. Ambas cosas estaban sin duda previstas por Dios, pero así como en la elección de Matías los que jugaban buscaban saber qué quería Dios, en el Calvario aquellos soldados buscaban lograr un beneficio, un producto (¡y qué producto!), siendo su único fin adquirirlo por la vía más fácil, por más injusta que fuera.

Como decía la letra de una canción que se puso de moda hace unos años, hemos de aprender “la diferencia entre el juego y el azar”. Ahí radica muchas veces la clave del saber vivir. Una cosa es contar con el azar, buscando hacer siempre el bien, la voluntad de Dios; y otra muy distinta creer que todo (también nosotros y nuestra biografía) es fruto del azar. Comprender esta distinción es lo propio de quien vive en un contexto de providencia divina y no de destino ni de pura indeterminación.

Y es que... hay mucho “en juego”. Nos jugamos lo más importante que tenemos: la libertad. Creer en el destino ciego o en el puro azar^[4], prepara el terreno en el que arraigan luego todas las dependencias esclavizantes. Son dependencias que dejan de lado -como si no existiera- la racionalidad de los acontecimientos, y van aniquilando la fuerza de voluntad de las personas, presentando lo arduo (alcanzar el bien) como si estuviera al alcance de la comodidad. Y de ese modo, perdida la razón y sometida la voluntad, la libertad queda herida de muerte. La única salida posible para un sujeto en esa situación es la huida hacia adelante. Es la espiral del vicio dependiente, que va degradando a quien se desliza por ese plano inclinado, hasta que no quede nada de valor. Como el Papa concluye: es la pérdida de la esperanza.

De hecho, como muestran los expertos en la materia, la mayor adicción a los juegos *online* por parte de los jóvenes responde no sólo (ni tanto) al deseo de ganar dinero, sino que se da en niveles de autoestima bastante bajos, frecuentes entre los jóvenes de nuestros días. Un joven, al no poder trabajar o al verlo todo negro (como es el caso de muchos jóvenes actualmente), piensa: “si no destaco en nada, quizá pueda destacar jugando”. Como dirá Alekséi, el protagonista de la novela de Dostoievsky: “¿Qué soy ahora? Un cero. ¿Qué puedo ser mañana?... Puedo descubrir al hombre en mí antes de que se haya

perdido” [\[5\]](#).

Resumiendo lo dicho en este apartado, podríamos afirmar: la naturaleza y la vida misma no es azarosa, pero sí que se mueve en un espacio lúdico. La sólida fe en el Dios de Israel nos mostró un Dios providente, que tenía (y tiene) que luchar contra las idolatrías de dioses arbitrarios o con las manos atadas por el Destino [\[6\]](#). Para un cristiano Dios es Amor, toma en serio nuestra libertad, le encanta jugar con sus hijos, nos liberó de todos los temores y cadenas, y participa con nosotros en este juego divino cuyas reglas Él mismo nos va enseñando. Más aún, Él mismo fue el primero en someterse a esas reglas del juego con todas sus consecuencias.

Junto a ese saber distinguir el juego de lo que no es tal (sino azar o necesidad), el segundo elemento es *valorar el juego en función de su permanente compañero de viaje, de su complemento vital necesario: el trabajo*. Es aquí donde se puede más fácilmente atisbar que no ya el juego en general, sino en concreto los juegos de azar con fines lucrativos, son en mayor o menor grado nocivos en su esencia.

Trabajo y juego van de la mano, si de verdad responden a lo que son por naturaleza. Es más, precisamente para saber si hablamos de trabajo o de juego en ese sentido más plenamente humano de estos términos, la receta consiste en lograr tanto que el trabajo no sea un juego, como y -sobre todo- que el juego no se convierta en un trabajo.

Pueden parecer dos objetivos distintos, y sin duda necesitarían desarrollos distintos, pero lo que me gustaría ahora destacar es que en el fondo forman parte del mismo problema. Cuando el trabajo se frivoliza (o simplemente falta, como ya hemos comentado), el juego no sabe dónde debe situarse y busca una doble dirección: o bien desaparece haciendo que el *homo laborans* u *homo faber* sea el único protagonista, la única referencia de una vida lograda (dejando fuera todo elemento lúdico) o bien el trabajo es fagocitado por el propio juego, haciéndole perder su naturaleza y su fin, convirtiendo el trabajo en una tarea tediosa e insoportable aunque necesaria, o en algo que debería de por sí entretener [\[7\]](#).

De igual modo -y es lo que ahora más nos interesa- la frivolización del trabajo (con lo que supone de desnaturalización del mismo) va unida a la desnaturalización del juego, que deja de moverse por los fines propios de lo lúdico: la diversión, el descanso... para pasar a moverse por los mismos fines que el trabajo: la ganancia, la riqueza. Esa es la lógica y el atractivo de los juegos de azar en su gran mayoría. Pues bien, cuanto más se convierte el trabajo en juego, más se convierte a su vez el juego en trabajo. ¿Ambos salen ganando? No. Por desgracia, también en este caso el jugador-trabajador siempre

pierde.

He aquí por consiguiente uno de los grandes problemas que van unidos a la ludopatía: valorar el juego en función de la ganancia, que es un fin que no corresponde a la región de lo lúdico sino que forma parte del fin del trabajo[8]. *“Se rebaja el juego a la categoría de trabajo al usarlo como medio de obtención gratuita del fruto del trabajo. Esto es lo que se llama jugar en serio, apostar. El juego es por y en vista del resultado. Tal juego está instrumentalizado y pierde la inclusión en el futuro. La apuesta consiste en jugarse algo. El juego se convierte así en riesgo de ganar o perder eximiéndose del trabajo de ganarlo. Apostar es ganar sin trabajar, es decir, alcanzar un resultado incierto, incomparablemente mayor que el juego mismo. Jugar tiene un premio: ganar. El que gana recibe un premio, algo que es un honor debido al mérito. Cuando el premio excede la nobleza de la hazaña realizada, incurrimos en esta ‘patología lúdica’ si pretendemos, más que el juego, su resultado”*. Es el mismo proceso que se muestra en la profesionalización del deporte, por ejemplo[9].

Una sociedad que rehúye cada vez más del trabajo, o que lo ve como una condena, es irremediablemente una sociedad que no sabe jugar. Dicho en positivo: recuperar el sentido auténtico del juego, no someterlo a las reglas y fines propios del trabajo, es la mejor vacuna para saber discernir el trabajo y el juego, para saber vivir como seres humanos. *“Lo que hace que el juego pierda su carácter lúdico es su equiparación con el trabajo. Si se pierde su carácter eximido, sobrante, superfluo, no arriesgado (haber llegado es la desaparición de los riesgos, grandes y pequeños, del viaje), el juego se convierte en necesidad. Entonces empiezan los peligros. En la montaña el riesgo aparece cuando una caída es probable: el juego entonces es macabro, porque podemos perder la vida por una bobada. El peligro aquí es: perder los recursos que se tienen por ganar un resultado por medios superfluos, no necesarios, saltándose el trabajo de asegurarse para no caer. Al trabajo no se le puede pedir más de lo que puede dar, no puede convertirse en un juego y querer obtenerse a uno mismo total o parcialmente sin esfuerzo, sin seriedad, sin nobleza, sin cuidado. Convertir el juego en trabajo es jugar a ser creador pretendiendo un resultado y una obra que no sale del proceso natural, que le excede: saltarse la cadena que lleva al ergon y convertir el ergon en algo gratuito, advenido sin esfuerzo. Es una sobre valoración de la capacidad creadora del hombre”*. Volvemos así de nuevo a la necesidad de partir y considerar la condición creatural del ser humano. Como también explica Yepes, *“crear es jugar; trabajar y producir no lo es”*. O participamos en el juego de Dios -contando con su Providencia- o nos creemos Dios. Trabajar es en definitiva ayudar en el juego de Dios según sus reglas. Convertir el juego en trabajo es pretender someter a Dios a nuestro juego y según reglas arbitrarias.

Ese es el motivo profundo y fundamental por el que hasta hace muy poco jugar al póker o la ruleta, los juegos de azar, siempre han sido moralmente reprobados: porque suponían jugar a ser Dios. Alcanzar una ganancia por nuestros propios medios e inmerecidamente. Y también por ello era sencillo comprender, en una sociedad que tenía a Dios como su centro, que eso era malo. No malo para Dios, sino malo para el hombre, que se arrogaba un poder que no tenía e inevitablemente se le volvía en su contra. Y que se trataba -¡y se trata!- de algo reprobable es patente cuando se cae en la cuenta en que, de hecho, los que juegan de ese modo suelen estar cerca de los lugares donde se cultiva el vicio, les gusta el dinero fácil, y en cuanto pueden hacen trampas.

Pero concluyamos este apartado ya, con un texto del propio Yepes en su ensayo y que resume magistralmente lo que hemos visto en este apartado: que trabajo y juego se han de distinguir y complementar si quiere seguir siendo un trabajo y un juego esencialmente humanos. Dice Yepes: *“Frente al juego interminable está el juego terminado, abortado por la apuesta y la obtención del resultado. Esto es el anti-juego, pues “no se hace con vistas a ninguna de las cosas futuras”. Supeditar el juego a un resultado disminuye el nivel lúdico de la vida humana. Lo más asequible a nosotros, los mortales, es algo intermedio entre ambos: el juego limpio (fair play), es decir, el que respeta las reglas. Y la primera regla del fair play es: primero trabaja y consigue los recursos que necesitas; después, juega desinteresadamente, respetando las reglas que tú mismo has establecido, y mientras dure la partida trata de ganarla; en tercer lugar, regresa de nuevo al esfuerzo de trabajar, y no quieras ser sólo niño. La vida humana es entonces un ciclo en el que la fiesta es el ápice, porque nos eleva a la región de lo interminable”*.

Hemos desarrollado ya con todo lo dicho la parte más importante de este artículo, que hacía referencia a la esencia del juego y a los motivos y raíces que hacen de los juegos de azar un modo erróneo de lucrarse, un posible sustitutivo del trabajo (del “comercio” dirá Alekséi, aunque refiriéndose en general a cualquier modo humano de ganar el sustento diario). Ahora vamos a ocuparnos, mucho más brevemente, de las otras dos cuestiones que mencionábamos al principio y que son en realidad -en especial la última- las que constituyen la preocupación del Papa Francisco en su discurso a los universitarios. Me refiero en primero lugar al daño que pueden infligir los juegos de azar, y más aún en su versión *online*, cuando se llegan a usar de un modo habitual; y finalmente el hecho -que ya podemos considerar real y notorio- de que en nuestra época este tipo de ludopatías se hayan convertido en una lacra que esteriliza a gran parte de nuestra población joven, ante la pasividad de las autoridades políticas y de gran parte de la sociedad. Sin querer mostrar una visión apocalíptica del tema, es necesario llegar a tiempo, cuando se trata de un problema

que afecta a tantísimas personas. Una vez más la Iglesia, en la persona del Papa Francisco, es la que juega el papel de madre y eleva la voz de alarma frente a ese silencio cómplice general. Pero pasemos ya a desarrollar aunque sea muy brevemente estas dos ideas, empezando por lo que ha supuesto la irrupción de Internet en el mundo de los juegos de azar

b) Que los juegos de azar *online* son extremadamente peligrosos es sencillo de intuir. En la actualidad basta tener un ordenador y una tarjeta de crédito para conectarse a alguno de los miles de casinos virtuales que existen en la red. En la soledad de su habitación, el jugador ya no tiene frenos ni límites. No es difícil que, de simple pasatiempo, se convierta ese juego en compulsión incontrolable. Lejos de la mirada de otros, es fácil que la persona se muestre más atrevida al tiempo que se halla muy indefensa ante la multitud de reclamos publicitarios que recibe [\[10\]](#).

No cabe duda de que Internet es una herramienta muy buena y necesaria. Pero también es cierto que no se trata de una herramienta neutral, sino que crea ya de por sí dependencia. Este hecho, con toda la potencialidad que posee, cuando se emplea para extender un vicio, multiplica el poder destructivo que la dependencia enfermiza del juego puede tener. Ya no son máquinas tragaperras; ya no hay que ir al Casino. El Casino ha entrado en nuestra propia habitación dispuesto a arruinar una multitud indiscriminada de vidas sin rostros. Cuantas más, mejor.

Se sabe ya que los efectos de esta enfermedad son devastadores, tanto entre los afectados de modo directo, como entre los círculos cercanos al enfermo. Como se sabe que el mercado va variando y descubriendo -y acercándose a- nuevos caladeros de consumidores. Si antes, como decíamos más arriba, los pacientes que acudían a las consultas por ludopatía eran básicamente consumidores de máquinas tragamonedas, con estudios primarios y con una edad de 35 a 40 años, el juego *online* ha acusado un cambio de tendencia: actualmente son jóvenes universitarios, con más recursos, con deudas de juego que triplican las del adicto a las tragamonedas.

Otro dato muy relevante se refiere al momento en el que comienzan a sentirse las afectaciones provocadas por el hobby. Mientras el juego presencial comienza a provocar trastornos al cabo de unos siete u ocho años, en el caso del jugador en red los problemas llegan demasiado pronto, tras uno o dos años. Una prueba evidente más del daño que producen este tipo de juegos en su versión virtual, mucho mayor que el que podían tener en otros tiempos.

De estos datos, y de muchos más que se irán haciendo público muy poco

a poco [\[11\]](#), cabría concluir simple y escuetamente que el efecto nocivo de los juegos de azar puede crecer muy notablemente si se extiende el uso de las plataformas virtuales, frente al daño inferido por ese mismo juego cuando se practica de modo presencial en Casinos o Bingos reales. Si fuera *únicamente* esa la conclusión, la solución pasaría simplemente por cuidar que su uso fuera más controlado por las instancias competentes, tanto a modo de prevención de conductas de riesgo, como de vigilancia de posibles irregularidades y abusos, como finalmente de persecución de posibles conductas delictivas. Esos suelen ser, por otra parte, los argumentos exculpatorios de quienes ostentan el poder en la industria de los juegos de azar: “basta que los que lo usan lo sepan emplear bien; nosotros sólo ofrecemos una oportunidad de lucrarse como otra cualquiera”, sería más o menos el razonamiento.

Sin embargo, pensamos que si esa fuera la lectura y el diagnóstico de lo que está en juego, nos quedaríamos lejos de comprender el problema. Algunos estudiosos expertos en nuevas tecnologías hace ya tiempo que vienen advirtiendo sobre el hecho de que Internet no es una herramienta neutral. Si bien -vuelvo a decir- sus bondades son enormes, no cabe tampoco duda de que el uso frecuente de Internet genera adicción y superficialidad (Karr), mucho más cuando se trata de contenidos lúdicos o de puro entretenimiento [\[12\]](#). Por tanto, no parece que sea suficiente con exculpar la herramienta y cargar toda la culpa sobre la libertad de elección del usuario, por más que esa transferencia de culpa sea una estrategia habitual en estos casos o parecidos. Si de verdad nos preocupa la situación que se está generando, sería necesario poner los medios para erradicar de un modo mucho más eficaz la lacra de los juegos de azar *online*. Ahí queda el reto. Repito que no pretendemos ser augures de desastres; pero tampoco podemos ser ingenuos ni mirar para otro lado. Y con este pensamiento llegamos ya a la última afirmación, que nos viene casi dada y que es la que el Papa quiere sacar a la luz en su discurso: la necesidad de prevenir y contrarrestar la ludopatía.

c) La advertencia del papa Francisco resulta por tanto tan profética como real. El peligro adictivo que tienen los juegos de azar, unido a la dependencia que ya de por sí posee el formato virtual, hacen que el tema que aquí hemos tratado sea grave y muy actual. Y un problema además que, por lo que parece, tiende a extenderse con rapidez.

Sin caer pues en visiones trágicas, sí que parece obvio que para cortar esa plaga, por sus características, resulta necesario no ya una decisión de unos cuantos o de una u otra empresa o institución, sino un compromiso global de los gobiernos. Cuando la salud pública de un país está en juego -y lo está-, y cuando los afectados son además como en este caso personas débiles y necesitadas de ayuda, son necesarias

políticas serias, que sepan abordar el problema desde variadas instancias y perspectivas.

El punto clave de la cuestión se halla en que el mismo sujeto que sale siempre vencedor en este tipo de juegos, esto es, el Estado (“Hagan sus apuestas... pero sepan que ganar, lo que es ganar, siempre ganará el Estado”), ese mismo sujeto, es quien debería dar los pasos necesarios para desincentivar este tipo de prácticas. ¿Tendremos políticos a la altura de esas necesidades?

Mientras tanto, el Papa Francisco, al señalar con su dedo el problema, nos ayuda y anima a despertarnos del letargo que en esta, como en otras cuestiones, afecta a gran parte de la población civilizada. También a la institución universitaria. Al menos ya no podemos decir que nadie nos advirtió del mismo y de lo que en este juego está de verdad “sobre el tapete”. El Papa habla con nitidez: así como hay dependencias que como humanos nos hacen libres (pues somos seres dependientes por naturaleza), hay muchas dependencias que esclavizan y nos arrebatan el tesoro de nuestra libertad. Entre ellas ocupa en nuestros días un lugar muy destacado la ludopatía por los juegos de azar en internet.

Terminamos. ¿Seríamos capaces de resumir brevemente lo dicho? Tal vez con una frase no, pero sí con una imagen que puede tener su función catártica. Ahora que estamos celebrando los 400 años del nacimiento de Murillo, sirva como tal su obra *La Sagrada Familia del pajarito*. Bajo la mirada atenta de su madre (¡la Sabiduría personificada!), y entre los brazos de su padre (la Providencia que vela por sus hijos), el Niño juega de un modo despreocupado sin otro fin que el de divertirse. No hay ganancias que jugar, pero todos salen -esta vez sí- ganando. Los protagonistas de la escena no están unidos por el azar o por el destino, sino por el Amor. El trabajo de María y José contrastan y necesitan ese tiempo de juego y descanso desinteresado. Y la naturaleza misma (simbolizada en el perro que juega y en el pajarito que sostiene en las manitas el Niño) sirve a Jesús para que disfrute de lo que sólo puede darle toda la Creación: la prueba evidente de que el mundo está bien hecho y nos toca a nosotros desarrollarlo con el trabajo y recrearlo con el juego.

Antonio Schlatter Navarro

[1] Discurso del Papa Francisco en la Universidad Roma-Tre, 17 de febrero de 2017.

[2] Por dar algún dato, desde que en 2012 se legalizó en España el

juego por Internet, la cifra de afectados por ludopatía en esta variante se ha disparado: si en 2005 los adictos al juego online constituían un 0,6 por ciento de los ludópatas que asistían a la consulta de un especialista, en 2012 pasaron a ser el 13,1 por ciento. La franja social con mayor riesgo son los adolescentes, con una media de 17 años; son los que más ayuda demandan. Actualmente se estima que en España hay un millón y medio de jugadores *online*, según la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR). Pero el fenómeno aumenta con rapidez. Los datos están sacados de *Acepresa*.

[3] El DRAE define el juego como aquella *“actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometiéndose a unas reglas”*. Otra cosa es que, analógicamente pueda aplicarse a los animales.

[4] Uso de intento el término *“creer”* porque se trata de una fe sin duda más grande -más increíble- que la fe necesaria para creer en un Dios providente, pues en el caso de la Providencia se trata de una fe razonable y en el caso de la fe en el destino o del puro azar de una fe irracional.

[5] Se estima que el promedio de dinero que gastan los jóvenes actualmente está entre 100 y 150 euros al mes. Es lógico también que los estudios sobre este tema reflejen que es entre la gente joven acomodada donde más afecta este tipo de dependencia: por un lado tiene los medios para poder gastar ese dinero; por otro se emulan unos a otros en sus capacidades adquisitivas o en su nivel social.

[6] La referencia al destino como motor de la vida se encuentra muy bien descrita también en la actitud de Alekséi en la novela de Dostoievsky; se diría que es el Destino su principal interlocutor: *“En aquel instante debí haberme retirado, pero una sensación extraña se apoderó de mí: un deseo de provocar al Destino, de gastarle una broma, de sacarle la lengua.”* (...) *“Realmente habríase dicho que me impulsaba el Destino. En una especie de angustia febril, dejé todo el dinero sobre el rojo... y de pronto volví en mí. Fue la única vez durante aquella noche en que el terror me heló, manifestándose por un temblor de mis manos y mis pies. Con horror me di cuenta, en un momento de lucidez, de lo que hubiese significado para mí perder en aquel instante. ¡Toda mi vida estaba en juego!”*.

[7] Se entiende así que el logro máximo para muchas personas, su *“mayor aspiración”*, pueda ser disfrutar con el trabajo, o lograr trabajar en lo que te guste, o pasártelo bien trabajando... En realidad, aunque se diera el caso de que así fuera, no muestra eso nada sobre el valor o el sentido de ese trabajo.

[8] Sobre este tema puede leerse R. Yepes, *La región de lo lúdico. Reflexión sobre el fin y la forma del juego*, Cuadernos de Anuario Filosófico, n.30, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra, Pamplona 1996. De ahí he sacado la mayoría de las ideas de este apartado.

[9] También, y en ese sentido, cabría decir que la ludopatía no es sino una manifestación más de la infantilización de la sociedad actual, que consiste paradójicamente en olvidar y dejar de ser niños en el modo de pensar y vivir. Dejar de ser niños impide poder alcanzar el Reino de los Cielos, que es un premio inmerecido; no puede alcanzarse como fruto exclusivo de nuestro trabajo. *“Los niños juegan sin premio: su juego es puro, inocente. Los hombres adultos tenemos un juego menos puro, porque depende en mayor medida de premios y apuestas. El riesgo consiste en que al jugar en serio podemos perder o ganar mucho más de lo que el juego produce. La separación de juego y trabajo es la esencia del juego mismo”*.

[10] En este contexto quiero denunciar que resulta tan nocivo como lamentable el hecho de que el mercado de juegos online se sirva en su publicidad de figuras jóvenes que puedan tomarse como modelos de éxito. ¡Cuántos grandes deportistas han entrado por desgracia en ese negocio, cuando son precisamente ellos los que deberían cuidar el *fair play*! Una prueba más de la complicidad que se da actualmente entre distintos ámbitos públicos y empresas privadas, que no están dispuestos a perder un mercado tan rentable.

[11] No olvidemos que se trata de un mercado muy goloso para quienes ostentan poder en la sociedad, a quienes no les interesa mostrar la cara triste de sus negocios.

[12] N. Karr, *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes*), ed. Taurus.