

Cerrar el acceso no abre soluciones: infancia, juegos on line y derechos digitales. (La trampa de los bloqueos frente a la ludopatía infantil).

Autora: Dra. María Eugenia Trione

Palabras clave: ludopatía infantil, juegos online, derechos digitales, derechos humanos, entorno digital, políticas públicas.

La investigación tiene como objetivo ahondar y problematizar la acción de los bloqueos de sitios y aplicaciones como método para frenar la ludopatía infantil, principalmente en lo que respecta a los juegos on line. En la actualidad, la combinación de ludopatía o acciones adictivas de juegos de apuestas y niños, niñas y adolescentes se transforma en una preocupación para organizaciones de la sociedad civil y hacedores de políticas públicas y está generando una reacción conjunta que se extiende por toda la región.

El trabajo concluye que **las medidas restrictivas resultan peligrosas e ineficaces como mecanismos para hacer frente a problemas multicausales como las apuestas digitales y la ludopatía infantil**. En lugar de la opción represiva de los bloqueos, propone un enfoque integral que comprenda las particularidades del entorno digital desde los Derechos Humanos y los Derechos Digitales, con foco en los niños, niñas y adolescentes como sujetos especiales para el derecho. No se trata de analizar la eficacia de la herramienta en su aplicación, dadas las complejidades técnicas que significa internet como red global, sino de la comprensión del fenómeno que excede el marco digital.

Para eso, primero se realiza un recorrido histórico sobre los avances tecnológicos, las resistencias que generan a nivel social y la mirada sobre su influencia sobre niños, niñas y adolescentes. Luego se focaliza específicamente los cambios y el crecimiento del entorno digital como novedad y su relación con el entorno social tradicional. Para entender a qué se hace referencia cuando se plantea abordar la problemática de la ludopatía infantil desde los Derechos Humanos y Derechos Digitales, se conceptualizan y contextualizan ambas categorías.

Realizado el marco conceptual, el trabajo afronta el desafío de problematizar el escenario actual. En consecuencia, se diferencian los juegos online de las apuestas y también las legales de las ilegales. Sin embargo, la falta de datos confiables, de variedad de fuentes y diversidad de resultados impide una caracterización confiable del fenómeno. Esto significa un gran obstáculo para una

acción eficaz, puesto que no se conoce cabalmente el objeto de la intervención, al no poder tampoco ser precisos en el diagnóstico.

Ante tal vacío, se complementa la información mediante entrevistas a expertos de distintos países de América Latina, y la inclusión de datos normativos, para poder caracterizar de manera integral el panorama del presente. Es importante resaltar que, pese a tratarse de tendencias globales, cada país cuenta con una cultura, un marco normativo previo - distintas leyes de protección de datos, por ejemplo - y una presencia del tema en el discurso público que merece la pena reconocer para evitar también la copia de herramientas de intervención.

Asimismo, se concluye en este apartado que no se trata en sí de un problema social nuevo, sino que se trata de un fenómeno que el contexto digital potencia. La adición al juego y las apuestas clandestinas, por ejemplo, existieron históricamente, al igual que los actores ligados a estos, que también se adaptan al nuevo contexto. Se analiza las particularidades que favorecen el desarrollo y su propagación por el entorno digital, como las publicidades, influencers y la construcción de un aspiracional basado en el éxito económico inmediato.

Dado que se trata de un problema público y que el objetivo es evaluar los bloqueos como herramienta, se hace un análisis de las propuestas legislativas de políticas públicas, entiendo que detrás de la acción de prohibir sitios y aplicaciones se desarrollan otras estrategias y particularidades que complejizan la respuesta. Se hace hincapié en los riesgos de la aplicación de mecanismos de exclusión propios del entorno tradicional en el entorno digital, como es el caso de la validación de edad para no ingresar a un establecimiento físico y un casino virtual.

Por tal motivo, se propone la necesidad de un nuevo enfoque para afrontar la problemática de la ludopatía infantil, que abarque de manera integral la construcción del entorno digital responsable. Los bloqueos *persé* se transforman en una herramienta que permite pensar que se está abordando el problema, mientras que se invisibilizan las vulneraciones -o las posibles- a los Derechos Humanos y Derechos Digitales de los niños, niñas y adolescentes. Es importante poder construir y brindar las herramientas para desarrollarse de manera positiva tanto en el entorno tradicional como en el digital sin limitar el uso de la tecnología en sí, puesto que se trata de garantizar que puedan habitarlo de manera plena, segura y crítica.