

CONTACTE CON NOSOTROS

Teléfono

948 23 60 50

Email

redaccion@diariodenavarra.es

El juego en la juventud navarra



Izda. a dcha.: Sergio García (Aralar), Blanca Martínez (Antox), el parlamentario del PSN Jorge Aguirre y Garikoitz Mendigutxia (Proyecto Hombre), durante la sesión. JOSÉ CARLOS CORDOVILLA

Entidades piden medidas para dificultar el acceso de jóvenes a los juegos de azar

Proyecto Hombre, Aralar y Antox plantearon esta demanda al Parlamento

Alertan de que los que empiezan a jugar a menor edad tienen un riesgo mayor de acabar con problemas graves

BEATRIZ ARNEO Pamplona

Varias entidades reclamaron ayer al Parlamento medidas para dificultar el acceso de los jóvenes a los juegos de azar. Sostienen que es lo más eficaz para evitar que caigan en situaciones de riesgo, como dijeron Garikoitz Mendigutxia, director del programa Suspertu (para adolescentes en dificultades), de Proyecto Hombre; Blanca Martínez, psicóloga del programa Pause (para personas con problemas con el juego, entre otros) de Antox, Asociación Navarra para la Investigación, Prevención y Tratamiento de Adicciones; y Sergio García, coordinador de la asociación Aralar de ludopatías de Navarra.

Las tres entidades, con financiación de la Fundación Caja Navarra, impulsaron un estudio de aproximación a la realidad de los juegos de azar en la juventud de la Comunidad. Tras el mismo han llevado a cabo un programa de prevención con distintas ac-

tuaciones, una de ellas presentada la semana pasada con el título "apostar no es deporte", en colaboración con el Instituto Navarro del Deporte, para contraponer los valores del deporte a los problemas que puede generar las apuestas deportivas.

Tienen en proyecto el impulso de una web dirigida a las familias en la que se tratará desde cómo detectar que puede existir este problema, hasta pautas para

abordarlo. Y harán un *escape room*, juego en el que hay que solucionar enigmas, para centros escolares o casas de la juventud.

Cuanto antes empiezan, peor Mendigutxia, de Proyecto Hombre, explicó que lo que más incide a la hora de caer en conductas de riesgo respecto a las adicciones, como es el caso del juego, es que sea accesible y se vea como algo normal. Blanca Martínez, de An-

tox, destacó cómo es más difícil para los más jóvenes jugar *online* ya que, por ejemplo, necesitan una cuenta bancaria que no tienen, y optan por lo presencial.

“¿Cómo juegan básicamente? En los bares”, señaló Mendigutxia, quien indicó que limitar ese acceso a las máquinas tragaperras de la hostelería “protege”.

Alertó de que cuanto antes se empieza a jugar, más riesgo existe de que la persona acabe te-

niendo problemas, por lo que actuar en este campo también es eficaz. Como lo es incidir en la publicidad, de modo que los adolescentes no perciban “normalidad” en la práctica del juego.

La ética ante el juego

Estas entidades alertan de que en los últimos años se utiliza la expresión “juego responsable” por parte de legisladores y operadores, apareciendo por ejemplo en las campañas de las casas de apuestas. Consideran que es un intento de “eximir su responsabilidad”, haciendo recaer el peso sobre el jugador. Sergio García, de Aralar, señaló que no se puede pedir que “juegue responsablemente” a quien ya tiene problemas. “No veo ninguna campaña que diga drógate responsablemente. Sé que es muy duro, pero la realidad es esa”.

Ellos hablan de juego ético, apelando a los poderes públicos y a su capacidad de dificultar ese acceso al juego, por ejemplo para que las personas “no gasten grandes cantidades”. Hoy, el límite de depósitos que pueden recibir los operadores de los jugadores está en 600 euros por 24 horas; 1.500 euros para 7 días; y 3.000 euros al mes. “Nos parecen cantidades desorbitadas”, indicó.

Actuar en el entorno para prevenir

B.A. Pamplona

Garikoitz Mendigutxia, director del programa Suspertu, de Proyecto Hombre, explicó que tradicionalmente se ha optado por abordar la adicción al juego en la juventud con un modelo de prevención “racional” que incide en informar sobre el problema, cuando no hay una evidencia de que eso protege.

Defendió la llamada prevención “ambiental” que consiste en actuar cambiando los entornos. Así, indicó que está demostrado que lo que más influye en los comportamientos de

riesgo, como consumos de droga y el juego, son “la disponibilidad, la accesibilidad y la normalidad percibida”.

Recordó la efectividad para reducir el tabaco que tuvieron medidas como prohibir su consumo en el interior de la hostelería o que ya no se vea socialmente como algo normal. Indicó que llevan años intentando que se trabaje con el alcohol en la misma dirección.

Destacó que una actuación que va en este buen camino y que ha incidido en las casas de apuestas es el de la regulación de la publicidad.

Mendigutxia se refirió al modelo islandés que llevó a reducir el consumo de drogas alterando el medioambiente social. Explicó cómo en ese país vieron que estaba disparado el consumo de alcohol y tomaron medidas como aumentar las alternativas de ocio para los menores; la reducción de las jornadas laborales de las familias para que pudieran compartir más tiempo con los hijos o se limitó los horarios en los que podían salir los adolescentes. “En pocos años se redujeron los niveles de consumo de alcohol y otras drogas”.