

Alertan del fácil acceso de los menores a locales de apuestas

Expertos en adicciones apuntan que los adolescentes apuestan más presencial que online

↳ Enrique Conde

PAMPLONA — Las asociaciones Antox, Aralar y Proyecto Hombre, que trabajan en el ámbito de las adicciones, han advertido de la accesibilidad que tienen los menores a las casas de apuestas y de la “normalidad” con la que perciben esta actividad, por lo que han pedido al Parlamento de Navarra que trabaje en medidas que sirvan para corregir esta situación. Los representantes de estas asociaciones acudieron al Parlamento ayer para presentar su *Proyecto prevención ludopatía en jóvenes*, financiado por Fundación Caja Navarra. Se trata de un trabajo que pusieron en marcha al constatar que entre 2013 y 2019 se multiplicó por más de dos

la recaudación de apuestas deportivas en Navarra así como el número de locales de apuesta, según Sergio García, de la asociación Aralar.

En el marco de este proyecto, en el año 2020 se elaboró un estudio sobre la situación del juego en Navarra. Entre las conclusiones, Blanca Martínez, de Antox, subrayó que entre la población participante en el estudio “se percibe el juego de azar como un problema social” y los factores precursores para que la ciudadanía juegue radican en la accesibilidad y disponibilidad del juego, por ejemplo, por el número de casas de apuestas o la existencia de máquinas en locales de hostelería. “Los menores de edad participan y lo dicen sin ningún tipo de pudor,

explican abiertamente que juegan”, señaló Blanca Martínez, que incidió además en que la modalidad presencial de juego está por encima de la modalidad online, porque “les resulta mucho más fácil”. “Para el online tienen que contar con tarjeta de crédito y datos bancarios, y eso es más complicado”, indicó.

Además, Martínez explicó que el juego está considerado como “una alternativa de ocio, muy asociada al ocio, en muchos casos también por la accesibilidad, porque en algunos lugares los chicos comentaban que no había un espacio juvenil en el que estar y sin embargo tenían una casa de apuestas”. El estudio recoge que las motivaciones para jugar son “la diversión, la curiosidad, las emoción,

y ganar dinero”. Además, también apunta que las familias no hablan con sus hijos acerca de los juegos de azar, “no lo consideraban en muchos casos necesario y no sabían cómo hacerlo”. Según el estudio, en el que han participado más de 2.800 personas, el 85% no ha jugado nunca o lo ha hecho de manera esporádica, porcentaje que se eleva al 97% en el caso de las mujeres. La edad media de inicio del juego está en 16,5 años, aunque es mayor en mujeres. “El juego por excelencia son las apuestas deportivas y hay mayor juego presencial que online. El 1,9% tiene indicadores de juego-problema. Detrás de este porcentaje hay personas y familias que están viviendo un gran drama social”. ●



Sergio García (Aralar), Garikoitz Mendigutxia (Proyecto Hombre) y Blanca Martínez (Antox), ayer en el Parlamento. Foto: Iban Aguinaga

“Hay que intervenir para retrasar la edad de inicio en el juego”

Proyecto Hombre, Antox y Aralar piden trabajar en más distancia mínima entre locales y limitación de la publicidad

PAMPLONA — En este contexto, las tres entidades están lanzando varias iniciativas dentro de su proyecto de prevención. Así, Garikoitz Mendigutxia, de Proyecto Hombre, ha explicado que recientemente se puso

en marcha la campaña ‘Apostar no es un deporte’, con la que se han editado 1.000 carteles y 5.000 folletos que, a través del Instituto Navarro del Deporte, se difundirán entre federaciones y entidades deportivas. Mendigutxia ha explicado que el objetivo del proyecto impulsado por las tres entidades es intervenir para “retrasar la edad de inicio de adolescentes y jóvenes en los juegos de azar” y plantean actuar en el ámbito deportivo, generar alternativas de ocio saludable y trabajar en prevención con las familias. Además, ha

advertido de la importancia de dos factores: la accesibilidad al juego y la normalidad percibida. “En la medida que en un menor entiendo que es lo normal, más posibilidades tendrá de implicarse. En este sentido son muy importantes las iniciativas que tengan que ver con el trabajo en estas variables”. Así, ha planteado al Parlamento que trabaje en distancias entre espacios de juego, el precio o las edades de inicio, y en otros ámbitos como la limitación de la publicidad. “Cualquiera de estas iniciativas son muy eficaces”. —E.C.

El 22,5% de los jóvenes sufren ciberacoso según Unicef

La ONG alerta de que uno de cada tres alumnos de la ESO está enganchado a internet y las redes sociales

PAMPLONA — Los menores tienen móvil desde los 11 años y uno de cada tres está enganchado a internet y a las redes sociales, a las que se conectan todos o casi todos los días, según una investigación de Unicef, que alerta de que el 22,5% de los jóvenes podría estar sufriendo ciberacoso. Son datos del informe *Impacto de la tecnología en la adolescencia*, realizado por Unicef con las respuestas de 50.000 estudiantes de ESO de centros públicos y privados de las 17 comunidades autónomas, que alerta de que el 42% de los menores ha recibido mensajes de contenido erótico o sexual. Sobre los hábitos de uso, el 90,8% se conecta a internet todos o casi todos los días, seis de cada diez adolescentes duermen con el móvil, y uno de cada cinco lo usa a partir de medianoche todos o casi todos los días. — *Diario de Noticias*

La UPNA recibe 2 millones para equipamiento científico

El objetivo es dotar de equipos de última generación a dos proyectos de investigación

PAMPLONA — La Agencia Estatal de Investigación (AEI), organismo dependiente del Ministerio de Ciencia e Innovación, asignó a la Universidad Pública de Navarra ayudas por valor de 2.019.000 euros para financiar dos proyectos de equipamiento científico-técnico.

Se enmarcan en las 217 actuaciones de organismos públicos de investigación, universidades y otros centros públicos de I+D+I que serán financiadas con fondos del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia.

Según detalla la Delegación del Gobierno en un comunicado, se han destinado en total cerca de 180 millones de euros, lo que supone un presupuesto récord para proveer de equipamiento de última generación e incrementar la oferta de servicios especializados del Sistema Español de Ciencia, Tecnología e Investigación. — *Eje*