

El juego en la juventud navarra



Un hombre juega en una máquina tragaperras. J.C.CORDOVILLA/J.A.GOÑI

El Parlamento elaborará una nueva ley del juego

Actualizará la norma de 2006 y recogerá las conclusiones de la ponencia que se desarrolló en la Cámara

B.ARNEDO Pamplona

El Parlamento debatirá una nueva norma sobre el juego que actualizará la ley actual, que data de 2006. En las próximas semanas habrá ya una propuesta legal que incluirá el trabajo previo que realizó el Gobierno con el fin sobre todo de prevenir la adicción al juego entre jóvenes y menores y recogerá además las líneas marcadas por la ponencia que se creó en el Parlamento. Pretende regular entre otros puntos medidas de prevención, formación, publicidad del juego o las condiciones para estos locales (distancias...).

El Ejecutivo no presentará un proyecto legal, confirmaron desde el Gobierno. Será una proposición de ley que plantearán varios grupos, previsiblemente el PSN y sus socios.

Qué marcó la ponencia

A iniciativa de Izquierda-Ezker, el Legislativo estuvo analizando durante meses con participación de entidades, agentes

y el sector, el problema surgido por la creciente expansión del juego y se centró sobre todo en las apuestas deportivas. Las conclusiones se aprobaron con el voto a favor de Navarra Suma, PSN y Geroa Bai, el 80% del Parlamento. Bildu, Podemos e I-E votaron en contra porque querían ser más restrictivos.

La ponencia, cuyas conclusiones marcarán la futura norma que debatirá el Legislativo, aprobó que los locales de apuestas deportivas estén al menos a 300 metros de centros de enseñanza, instalaciones deportivas o centros de juventud.

Planteó, además, que se estudie la posibilidad de prohibir el consumo de bebidas alcohólicas en los locales de juego.

Aprobó que los locales de hostelería solo puedan tener una máquina auxiliar de apuestas, al margen de las máquinas tragaperras que tengan.

La máquina de apuestas deberá tener un sistema de activación y desactivación por control remoto, para evitar que la usen menores. Cuando no se utilice, deberá estar desactivada y no emitirá estímulos sonoros o visuales. Planteaba un periodo de adaptación para incorporar el sistema a las máquinas ya instaladas.

EN TORNO A LA PONENCIA

11 casas de apuestas y 58 salones de juego. Navarra contaba a cierre de 2020 con 72 locales en explotación en Navarra, abiertos 69. Se han concedido 925 autorizaciones de explotación de máquinas auxiliares de apuestas.

No al patrocinio. La ponencia planteó prohibir el patrocinio de empresas de apuestas de clubes deportivos y su publicidad en camisetas, estadios...

Sin subvenciones. La Cámara

pide dejar fuera de ayudas públicas actividades deportivas patrocinadas o con publicidad de empresas de juego.

La opinión del sector. En las conclusiones de la ponencia, se indica que "en general, las empresas navarras de salones de juego y tiendas de apuestas tienen planes para detectar jugadores problemáticos" y para informar "sobre los riesgos de apostar" y "cumplen con la normativa en relación al acceso de menores".

El estudio sobre el juego y actuaciones

Alerta ante los videojuegos que exigen dinero para avanzar

Blanca Martínez (Antox) puso sobre la mesa la preocupación de que los videojuegos sean precursores de los juegos de azar. "Hemos pasado de comprar un videojuego y pagar su coste a pagar para ganar, *pay to win*, cuando el videojuego es gratis pero para continuar hay que meter dinero", ya sea para dar poder a un personaje, cambiar de nivel, etc. Eso puede influir "negativamente" en edades muy tempranas.

Centros de apuestas deportivas como "alternativa de ocio"

La psicóloga de Antox Blanca Martínez destacó que hay jóvenes que ven las apuestas deportivas como una alternativa de ocio, "en muchos casos por la accesibilidad". "En algunos lugares los chicos y las chicas comentaban que igual no había un espacio juvenil ni un gaztetxe ni una casa de cultura en la que poder estar y, sin embargo, tenían un salón de juego, una casa de apuesta", donde acudir en invierno "y con bebidas alcohólicas a bajo coste".

Las familias no hablan de los juegos y la adicción

Las familias que participaron en el estudio reconocieron que no hablan del tema del juego y la adicción, porque o no sabían que debían hacerlo o no conocían cómo abordarlo. "Señalaban esa carencia para prevenir, detectar y actuar", destacó Blanca Martínez. Un campo en el que van a actuar con una web destinada a las familias.

El 87% de jóvenes de entre 13 y 18 años no ha jugado con dinero

El trabajo incluyó una encuesta a 2.812 jóvenes de entre 14 y 30 años y mostró cómo el 70% no había participado nunca en juegos con dinero y el 17% lo había hecho de manera esporádica durante el último año. En los jóvenes de entre 13 y 18 años el porcentaje de los que nunca habían jugado con dinero se elevaba casi al 87%, el 86,9%.

La edad en el inicio del juego, 16,5 años, y afecta más a los chicos

El estudio de estas entidades mostró que la edad media de inicio en el juego está en los 16,5 años. Afecta más a los hombres que a las mujeres (estas se inician a los 17 años). Las apuestas deportivas (40%) son las más habituales, seguidas de loterías, primitivas o los cupones (23%). Juegan más de forma presencial que *online*.

Contrarrestar a los tipster con audiovisuales

Van a realizar campañas de sensibilización en redes sociales, donde se intenta atraer a los menores al juego, con piezas audiovisuales. Uno de sus objetivos es contrarrestar el efecto de los tipster. Estos son especialistas en apuestas deportivas que comparten sus pronósticos con otros jugadores, ya sea de forma gratuita o mediante un pago. Garikoitz Mendigutxia (Programa Suspertu de Proyecto Hombre) indicó que normalmente están pagados por las casas de apuestas y se meten en esas redes sociales fundamentalmente a través de Telegram.



Seguros y digitalización

El mundo de los seguros debe responder a las necesidades de la sociedad. La digitalización se ha convertido en el mejor aliado para mejorar y actualizar servicios en los últimos años.

Las cinco novedades implantadas

1. Teleperitaciones: Las peritaciones realizadas de forma virtual facilitan el trabajo a los peritos, agilizan el trámite para que el daño pueda resolverse lo antes posible. A través de fotografías o vídeos que realiza el reparador, o incluso el propio asegurado, el perito puede conocer el alcance del daño.

2. Teletramitación o partes online: Por mail, aplicación móvil o a través de herramientas de mensajería instantánea. Cada vez más alternativas para poder dar parte de un percance. Esto facilita que se activen lo antes posible los mecanismos para solucionarlo.

3. Servicios online: Los servicios que las aseguradoras prestan también se ofrecen de forma digital. Consultas médicas a través de videollamada o coberturas del seguro de asistencia jurídica o el de ciberriesgos. A través del teléfono o con asistencia remota.

4. Multiplicación de canales de comunicación: Mail, redes sociales, formularios web, asistentes virtuales, APP... Comunicación bidireccional, desde cualquier lugar y a cualquier hora.

5. Gestión de datos: El procesamiento de datos permite a las aseguradoras conocer mejor a sus clientes y un producto más adecuado.

Los seguros evolucionan siempre intentando facilitar y mejorar el servicio en la medida de lo posible.

Noticia patrocinada por:



LLÁMANOS Y TE AYUDAMOS. 948 48 48 98

MERECE LA PENA

Ahorra mucho dinero en tus seguros con las mejores coberturas y asesoramiento gratuito

¿HABLAMOS?

Llama al 948 48 48 98 o escríbenos a dnvivirseguros@diariodenavarra.es y lo revisamos contigo

