DIARIO DE NAVARRA

PAMPLONA, **MARTES** 24 DE DICIEMBRE DE 2019 · www.diariodenavarra.es · AÑO CXVI N.º 38.527. PRECIO 1,40 EUROS

Los navarros gastan ya cada año en juegos de azar más de 360 millones de euros

Proyecto Hombre, Aralar y Antox se unen contra la **ludopatía en los jóvenes**

Los expertos subrayan el **papel de las familias** en la prevención

PÁG. **16-17**

El acuerdo de PSOE y ERC, casi cerrado a la espera de la Abogacía

Los negociadores asumen que los letrados **apoyarán** que Junqueras recoja su acta de eurodiputado

PÁG. **2-3**

Oé Oé Oé · Arranca un Interescolar con 1.200 participantes

Un jugador del Larraona se lleva el balón ante la presencia de un rival del colegio Teresianas. EDUARDO BUXENS

174 partidos se disputan durante la Navidad en Tajonar

PÁG. **46-51**

Campaña para el buen uso de los fármacos contra el dolor

PÁG. **22-23**

Navarra tutela a 278 menores no acompañados

PÁG. **20**

NACIONAL	2	DEPORTES	36
INTERNACIONAL	7	CLASIFICADOS	53
ECONOMÍA	9	ESQUELAS	63
OPINIÓN	12	FARMACIAS	65
NAVARRA	16	CARTELERA	66-67
PAMPLONA	28	LOTERÍAS	75

Problemas para la venta de camisetas

Malestar en **Osasuna** con la marca Hummel por no suministrar el material

PÁG. **38**

CONTACTE CON NOSOTROS
Teléfono 948 23 60 50
Email redaccion@diariodenavarra.es

El juego en Navarra

Los navarros gastan ya al año más de 360 millones en los juegos de azar

Proyecto Hombre, Aralar y Antox se unen por primera vez para analizar la situación

Las tres entidades diseñarán estrategias para frenar el auge de la ludopatía en los jóvenes

Los expertos subrayan el importante papel de la familia para prevenir que los jóvenes caigan en la adicción al juego

Una persona mira el móvil delante del ordenador para comprobar resultados de una apuesta. DN

M. CARMEN GARDE Pamplona

Los navarros gastamos cada vez más dinero en probar fortuna en los diferentes juegos de azar. Durante este año, que enfila su recta final, se estima que la cantidad jugada superará con facilidad los 360 millones de euros (una media de 560 euros por navarro al año), de los que más de 150 millones son apuestas. El avance de este desembolso abruma. Hace tan solo seis años, en 2013, el desembolso era de 294 millones (una media de 460 euros por navarro).

Este despegue del juego hunde sus raíces en la enorme accesibilidad que los jóvenes tienen al juego, en especial a las apuestas deportivas. Su progresión es tal que cuesta vislumbrar el alcance que el problema de la adicción tendrá en los próximos años. La prevención es clave para proteger a las nuevas generaciones. Así lo ha entendido Fundación Caja Navarra que ha unido, en un programa, por primera vez a tres entidades navarras con experiencia en la ludopatía: Proyecto Hombre, Aralar y Antox. Serán las encargadas de diseñar una estrategia, un modelo de actuación integral, que permita afrontar con la máxima eficacia la prevención de la ludopatía. El programa se desarrollará en el trienio 2020 y 2022 y la Fundación destinará 300.000 euros.

Deportistas y competitivos

Se equivoca de lleno si cree que el prototipo del ludópata joven se corresponde con el hijo de una familia desestructurada y con problemas en los estudios. La psicóloga de la asociación Antox, Blanca Martínez contaba ayer el último caso que ha atendido: "Un universitario, muy deportista, un hijo que se diría modélico y que, de pronto, utiliza la tarjeta de sus padres para gastar en apuestas por internet".

La experta explicaba que el juego por internet es mucho más adictivo. "Se acelera el proceso porque se necesitan pocas cantidades. ¿Qué adolescente no tiene un euro? Y otro atractivo para los jóvenes es la inmediatez: ven pronto el resultado, si ganan o no", añadía la psicóloga, para quien la sociedad navarra ha tenido siempre "muy normalizado el juego". Como prueba de ello, la presidenta de la asociación Aralar, Rakel Pardo, comentaba lo siguiente: "Es muy habitual que un padre o una madre te diga: 'Prefiero que mi hijo vaya a hacer apuestas a que se drogue o que fume porros'. Y lo dicen con naturalidad".

El responsable en Proyecto Hombre del programa Suspertu (apoyo a adolescentes en dificultades), Garikoitz Mendigutxia, apuntaba a que el hecho de ganar dinero rápido con un solo euro está ligado a factores como la falta de cultura de esfuerzo de los jóvenes y a características propias de la adolescencia como "no ver las consecuencias a largo plazo, el carácter más impulsivo en esas edades y las ganas de experimentar".

"La moratoria de licencias es un parche"

El 30 de octubre el Gobierno de Navarra aprobó una moratoria de seis meses para la concesión de licencias a nuevos establecimientos de juego. Para Proyecto Hombre, Antox y Aralar, la medida es "correcta", pero no deja de ser "un parche", porque lo importante, destacan, es redactar una nueva ley "específica" para el juego y que aborde el problema "con seriedad".

Para los tres, el papel de la familia es "fundamental". Rakel Pardo, que es profesora, habla de que hay padres sobreprotectores y padres colegas. "Hay que buscar el término medio" y estar pendientes de ellos porque, según Martínez, la adicción al juego es un "trastorno mental" catalogado con una conducta tipificada. Entre ella, la dependencia psicológica (estar todo el tiempo pendiente de jugar), necesidad de apostar cada vez más para lograr el estado de excitación, abandonar aficiones y amistades, mentir para obtener dinero, interferencia del juego en los estudios, en la vida profesional, etc. Según los tres expertos, si se observan indicios lo mejor es hablarlo y pedir ayuda a un especialista.

¿Qué pueden hacer los padres de adolescentes y jóvenes?

- **OBSERVACIÓN.** Saber observar la conducta y el comportamiento de un hijo es una herramienta vital. Ojo si deja de hacer cosas que antes hacía, miente para conseguir dinero, etc
- **CONTROL.** Saber cuánto gasta, cómo lo gasta, tener control de nuestras tarjeta de débito por si falta dinero, conocer a sus amigos, saber qué hacen. Para ello hay que tener una buena comunicación.
- **LÍMITES.** Son necesarios, aunque le cueste asumirlos para conocer sus derechos y sus obligaciones. Es necesario que asuman la autoridad de los padres y sus normas.
- **ACOMPAÑAMIENTO.** La adolescencia y juventud son etapas nuevas. Los padres deben estar ahí para acompañarles en las dificultades, dudas, etc. Lo necesitan igual que antes.

El juego en Navarra

FRASES

Blanca Martínez
ASOCIACIÓN ANTOX

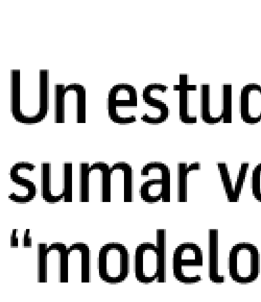
"Los jóvenes que llegan con problemas son muy deportistas, competitivos y conocedores. Se creen que ellos controlan"

"El juego online es mucho más adictivo que el juego presencial"

Garikoitz Mendigutxia
PROYECTO HOMBRE

"Por un euro ganar dinero está ligado a la falta de cultura de esfuerzo de los jóvenes, a la inmediatez"

"El juego tiene un carácter funcional. Juegan porque a nivel social se sienten bien y les aporta cosas"



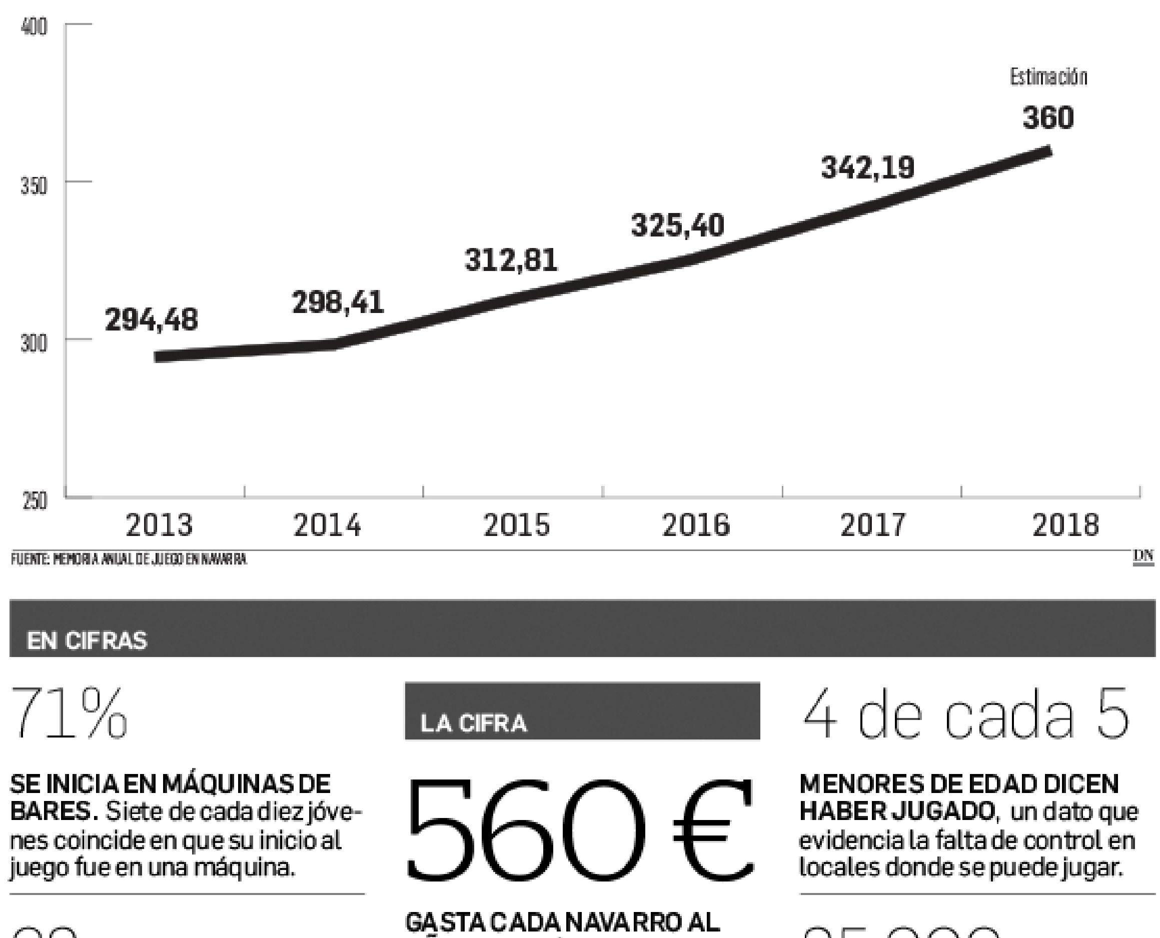
Rakel Pardo del Burgo
ASOCIACIÓN ARALAR

"Están los dos extremos: padres sobreprotectores y padres que van de colegas. Hay que buscar el término medio"

"Oímos a padres: 'Prefiero que apueste a la máquina a que fume porros', dicen"

Dinero que se gastan los navarros en juegos de azar

En millones de euros



FUENTE: MEMORIA ANUAL DE JUEGO EN NAVARRA · DN

EN CIFRAS

71% · **SE INICIA EN MÁQUINAS DE BARES.** Siete de cada diez jóvenes coincide en que su inicio al juego fue en una máquina.

62 · **ESTABLECIMIENTOS** hay en Navarra: 50 salones de juego, 9 tiendas de apuestas y 3 bingos.

LA CIFRA

560 € · **GASTA CADA NAVARRO AL AÑO** en los diferentes juegos de azar (apuestas tradicionales, quinielas, apuestas deportivas, lotería, casinos, bingo, etc). En 2013 ese gasto per capita era de 100 euros menos, 460 euros.

4 de cada 5 · **MENORES DE EDAD DICEN HABER JUGADO**, un dato que evidencia la falta de control en locales donde se puede jugar.

25.000 · **APUESTAS CADA DÍA** se realizan en máquinas instaladas en los 62 locales navarros.

Un estudio pionero por sumar voces y buscar un "modelo" de prevención

• Fundación Caja Navarra se planteó analizar la relación jóvenes y juego después de preguntar a 900 agentes sociales sus preocupaciones

M.C.G. Pamplona

La Fundación Caja Navarra decidió el año pasado, para abordar su nuevo plan estratégico (2018-2022) escuchar a 900 agentes sociales. De ahí, salió la iniciativa de un programa de intervención preventiva ante los juegos de azar para jóvenes. Así lo contó el presidente de la Fundación, Javier Miranda Erro.

"Vimos que la preocupación por el juego y los jóvenes era recurrente. Lo importante del proyecto es plantear una estrategia. Sumar los esfuerzos de todos. Desde el punto de vista operativo es innovador porque trabajan tres entidades juntas por primera vez. Y, desde el punto de vista de los resultados, puede ser mejor porque la zancada será mayor", agregó.

Incorporación de más voces

Miranda comentó que, a lo largo del proyecto, se incorporen nuevas entidades y voces como áreas del mundo de la educación y del Gobierno de Navarra. El plazo durará tres años y 300.000 euros. Todo es modulable. "El fin es dar con un modelo que sirva par afrontar esta situación. Se trata de plantear cómo se puede afrontar el resolver la problemática. Sería un modelo que pudiera ser replicable en otros lugares", agregó.

Los firmantes del programa. Por la izda: Alfonso Arana (director de Proyecto Hombre), Rakel Pardo (presidenta de la asoc. Aralar), Javier Miranda (pte de Fundación Caja Navarra) y Carmen Jubilar (directora Antox).

El programa se desarrollará en tres fases. Un diagnóstico de la situación actual de los juegos de azar entre la juventud a través de estudios cualitativos y/o cuantitativos (terminado para octubre de 2020). Tras esta fase, está prevista la publicación de un informe y la organización de unas jornadas a nivel nacional en diciembre del 2020 en Civican.

Los resultados en 2022

La segunda fase consistirá en el análisis de los datos recogidos en el estudio y generación de una intervención preventiva. Se prevé que esté terminada para septiembre 2021. Y la última fase será la puesta en marcha de esta intervención en los diferentes ámbitos de aplicación. Antes de fin de 2022, habrá una evaluación y se presentarán los resultados.