

Jóvenes y juego

PROPUESTAS DESDE EL CJEX

FECHA: 24-05-2017



AREA DE
RELACIONES
INSTITUCIONALES

Jóvenes y juego

INTRODUCCIÓN

La liberalización del sector de las apuestas ha culminado con el desarrollo de un nuevo sector comercial de gran envergadura que abarca desde nuevos formatos de modalidades más tradicionales a formatos de negocio novedosos o servicios vinculados con hostelería y otras actividades. Las apuestas se han convertido en un elemento de ocio para gran parte de la población, siendo la juventud sobre la que las empresas buscan realizar mayor incidencia. Esto está llevando al desarrollo de situaciones de adicción en edades muy tempranas en las que antes no existía este problema.

El juego ha dejado de ser una actividad elitista en sus formas más costosas y marginal en su formato de consumo general. Sin embargo, los nuevos formatos vinculados a las nuevas tecnologías superan esas dos visiones, aportando el prestigio social de todo lo tecnológico y la accesibilidad de precios por apuestas de baja cuantía y en gran abanico de intereses. El anonimato de las apuestas a través de plataformas digitales enmascara aún más este problema, que en su formato hostelero ha terminado por convertirse en una actividad de ocio de fin de semana en paralelo a determinadas actividades deportivas sobre las que se realizan las apuestas.

PROPUESTAS

El Consejo de la Juventud de Extremadura ve con preocupación el desarrollo de hábitos perjudiciales para la juventud, asumiendo además que esta edad se puede convertir en puerta para costumbres y aficiones de vida, que generen problemas de mayor envergadura e impacto. Por todo ello proponemos el estudio de las siguientes medidas:

1. Aplicar a los establecimientos de apuestas una normativa muy restrictiva sobre su emplazamiento, que contemple su distancia con centros escolares, universitarios, juveniles, deportivos, o espacios urbanos de ocio juvenil referidos dentro de las políticas regionales de Convivencia y Ocio. Con esto pretendemos que la juventud no esté familiarizada con este tipo de establecimientos y se encuentren lo más alejados posibles de sus lugares de ocio y entretenimiento.
2. Limitar su publicidad exterior y desarrollar todas aquellas normativas nacionales en la materia, para destacar la amenaza que supone para la juventud. En este sentido se debe contemplar el análisis de la normativa nacional para señalar todas aquellas carencias existentes y darle traslado al Gobierno de España a través de la Dirección General de Ordenación del Juego, así como por cauce parlamentario.
3. Campañas de información sobre los efectos del juego en la población y difusión de las consecuencias sociales y personales de estas adicciones. Para todo esto se harán necesarias determinadas acciones como:
 - a. Estudios sobre los riesgos de la oferta y formatos de juegos para la juventud y su vulnerabilidad a campañas de publicidad y oferta.
 - b. Análisis socio-económico de los impactos del juego en los hábitos sociales y económicos de la población juvenil, datos sobre adicción en números totales y principales perfiles a trabajar a nivel de sensibilización.
 - c. Estudio de los mejores cauces para la información y sensibilización transversal sobre los riesgos del juego y las apuestas.
4. Plan de formación interna para docentes y empleados en contacto con la juventud. Con esta acción se pretende la información de todas aquellas personas con autoridad

o responsabilidad sobre la juventud y con capacidad de sensibilización e información en la materia, para evitar su acceso a las amenazas sin la información necesaria, así como la capacidad de activar la alerta temprana ante la detección de problemas, tanto individuales como colectivos, sobre los que llamar la atención de la administración en cualquiera de sus ramas.

5. Sensibilizar a los adultos sobre el consumo de este tipo de ocio y las consecuencias de una educación inadecuada para la juventud. Ofrecer, en este sentido a los padres, recursos para afrontar la educación de sus hijos con garantías, información e indicaciones. Esto es necesario en la medida en que la curva de aprendizaje tecnológico para la juventud es menor y pueden llegar antes a las amenazas que sus padres. Con acciones de información y sensibilización para los progenitores podemos ofrecerles de modo preventivo todos los recursos necesarios.
6. Política restrictiva de acceso y sanciones. Se deben aplicar sanciones severas a aquellos establecimientos o aplicaciones y dispositivos que faciliten el juego de menores. En este sentido debemos ofrecer respuesta a un mercado cambiante, por lo que el marco normativo debe tener en cuenta el elevado grado de tecnificación y modernidad de los recursos dispuestos por las empresas oferentes en materia de juego. Para poder atenderlas con capacidad, se debe exigir un elevado grado de seguridad en el acceso al uso de estas aplicaciones y la vigilancia de los establecimientos. A todo esto debe acompañar un régimen sancionador que contemple todas las tipologías y formatos existentes, así como contemplar formatos posibles de un modo suficientemente genérico como para poder restringir y sancionar a las empresas que intenten sortear este marco de modo torticero.