



Diario

Egoitz, mi hermano mayor, me ha contado que ayer él y sus amigos Gotzon e Iñigo ganaron 300 euros apostando en las máquinas del local de apuestas que hay cerca de su instituto. Me ha dicho que no les diga nada a aita y a ama porque si no le van a echar la bronca y puede que le lleguen incluso a quitar el dinero.

Yo no sabía nada pero parece que llevan tiempo yendo los fines de semana y, a veces, incluso entre semana en la hora del recreo o después de las clases.

Me ha contado que con poco dinero te puedes sacar un buen bote y que, además, los dueños del local son muy enrollados e incluso te dan el desayuno gratis si juegas a las máquinas. Al parecer, en muchas máquinas te regalan dinero para que puedas empezar a jugar y debe de haber una en la que sale Messi, que te regala hasta 10 euros. ¡Qué chollo! Así no pierdes nada porque con lo que ganas con esos 10 euros puedes seguir apostando para ganar más.

Con todo lo que yo controlo de fútbol, seguro que no me resultará difícil ganar mucho dinero haciendo apuestas deportivas... ¡Me voy a forrar!

Mañana en la escuela voy a decirles a Dani y a Goiko a ver si se animan a ir juntos el finde. Desayuno gratis y pasta fácil... ¡planazo!



La salud de nuestros hijos e hijas “en juego”

Los **juegos de azar** son aquellos métodos de diversión en los cuales las probabilidades de ganar o perder dependen exclusivamente del azar, quienes participan deben apostar algo (generalmente dinero) para obtener beneficios en caso de que el azar les haga ganar. Hoy en día existe una amplia variedad: loterías, juegos de cartas (póquer o el blackjack), juegos de dados, bingo, ruleta, apuestas deportivas, máquinas tragaperras, tarjetas rasca y gana, etc.

Los juegos de azar tienen una larga historia, existiendo constancia de su práctica desde hace 5.000 años. En sus orígenes tenían mayoritariamente una función lúdica, lo que facilitó su rápida expansión y el que sea considerada una actividad socialmente aceptable, al igual que ocurre con otras conductas aceptadas socialmente como, por ejemplo, el consumo de alcohol.

En los últimos años han crecido a un ritmo sin precedentes, convirtiéndose en una actividad cada vez más popular. Este rápido crecimiento se ha visto favorecido por una creciente oferta de juegos puestos a disposición de las potenciales personas usuarias, gracias fundamentalmente a la expansión de los **juegos y apuestas por Internet**.

Este tipo de prácticas o rutinas de conducta, en principio inofensivas, en función de la frecuencia e intensidad con la que se realizan pueden derivar en una adicción. En este caso estaríamos hablando de **adicciones comportamentales**. Lo esencial de este tipo de adicciones conductuales es que la persona pierde el control sobre una actividad y continúa con ella a pesar de la amplia variedad de consecuencias adversas que ésta produce.



El inicio temprano con los juegos de azar incrementa notablemente el riesgo de sufrir problemas de adicción

El juego online, gaming y gambling

La expansión del **juego online** es altamente preocupante, sobre todo teniendo en cuenta que la mayoría de las y los jugadores online son personas jóvenes. La evidencia científica confirma que el inicio temprano con los juegos de azar incrementa notablemente el riesgo de sufrir problemas de adicción (la mayoría de las personas que tienen problemas con el juego comenzó a jugar en edades tempranas).

En inglés se cuenta con dos términos diferenciados: **Gaming**, para definir los *juegos sin apuestas*, basados principalmente en habilidades e indicadores contextuales de progresión y éxito y **Gambling**, para referirse a *juegos de apuestas* monetarias, cuyos resultados están predominantemente determinados por el azar.

Especialmente relevante es el rol que se está confirmando a los **videojuegos (gaming)**, una forma común de entretenimiento en la sociedad actual que, en nuestro país, constituye la primera opción de ocio audiovisual, principalmente entre los 6 a los 11 años. Este sector dedica una parte importante de su tiempo a jugar con ellos, frecuentemente a través de Internet. No podemos olvidar que el uso de ciertos videojuegos puede ser una vía de acceso a otros juegos con apuestas.

Existe una cada vez mayor falta de definición de límites entre algunos tipos de juegos de azar y videojuegos. Ello contribuye a su normalización, considerándolos actividades adecuadas y aceptables, e induciendo a algunos niños, niñas y jóvenes a desarrollar un interés en los juegos de azar y de apuestas a una edad temprana. Los diversos estudios alertan de una mayor **dificultad para distinguir** entre ambos, dado que cada vez es más frecuente encontrarse con juegos electrónicos muy interactivos o videojuegos que incorporan apues-

El uso de ciertos videojuegos puede ser una vía de acceso a otros juegos con apuestas

tas monetarias, y juegos de azar que adoptan características de los videojuegos. Los niños, niñas y adolescentes que frecuentemente juegan a este tipo de videojuegos pueden comenzar a creer que las actividades de juego se rigen bajo la premisa de que “las habilidades y prácticas específicas son responsables del éxito, y que su pericia adquirida pueden influir en el resultado de un juego de azar”.

Estos videojuegos ofrecen, entre sus servicios, opciones de compra (generalmente pequeñas) conocidas como “*microtransacciones*”, que permiten obtener premios o contenido adicional para jugar, como elementos virtuales, trajes/máscaras, monedas o niveles (un ejemplo de ello son el **Candy Crush**, el **Fortnite** o el **FIFA**). Una innovación reciente son las “*loot boxes*” o “*cajas botín*”, un sistema de recompensa integrado en el juego, que se puede comprar con dinero real, para obtener una selección “aparentemente” aleatoria de artículos virtuales. Numerosas investigaciones señalan que las “cajas botín” comparten características psicológicas y estructurales con el juego de azar, por lo que recomiendan su regulación para evitar el riesgo de desarrollar un problema de juego.



Es prioritario emprender medidas para prevenir y evitar la exposición a los juegos de azar y de apuestas

Publicidad y regulación

El fácil acceso a internet y la amplia publicidad que anuncia los juegos de azar como un entretenimiento divertido, con el que, además, se obtienen ganancias y puede compartirse con los amigos y amigas hacen que la posibilidad de que la población más joven desarrolle conductas adictivas a los juegos de azar sean muy altas.

El poder de la publicidad sobre las personas jóvenes es intenso: Neymar, Cristiano Ronaldo o muchos otros deportistas internacionales anuncian este tipo de juegos online: «Regístrate ahora y consigue 10 € para jugar!», así de sencillo.

19 de los 20 equipos de la primera división de fútbol tienen acuerdos con casas de apuestas y la propia Liga también tiene patrocinio de una empresa de ese sector. En los equipos de baloncesto también lo vemos muy de cerca: RETAbet Bilbao Basket, KirolBet Baskonia....

La falta de una regulación estricta sobre la publicidad de estos juegos y de políticas que velen por la salud mental de los y las menores por encima de las ganancias de las empresas de juego, promueve el juego problemático. Las estrategias de marketing están dirigidas a los más jóvenes que eligen como protagonistas a sus ídolos, lo que contribuye a la normalización de la conducta y el deseo de querer ser como ellos.

Aunque el Real Decreto de Comunicaciones Comerciales limita la publicidad de las apuestas deportivas, obliga a los anunciantes y a las páginas web a incluir advertencias sobre la prohibición de jugar a menores, a restringir este tipo de publicidad en algunas franjas horarias y también prohíbe la aparición de personajes famosos en publicidad sobre apuestas que, por alguna razón, **no se aplica**.

El papel que está adquiriendo la difusión en los medios de comunicación no es nada desdeñable: la OCU (2018) advierte de un aumento, entre 2013 y 2017, en la emisión de anuncios de juego online, pasando de 128.000 a 2,7 millones de euros en este período de tiempo. Asimismo, el 45,3% de los anuncios de tipología de juegos y apuestas online suele emitirse en diez de las televisiones estatales

durante el horario protegido para los menores, siendo una de las técnicas más frecuentemente utilizadas el uso de personajes famosos o ídolos entre los más jóvenes.

Atendiendo a todo lo anterior, y considerando la especial vulnerabilidad de los niños, niñas y adolescentes a los problemas de adicción, **es prioritario emprender medidas para prevenir y evitar su exposición a los juegos de azar y de apuestas**.

Características de jugadores y jugadoras online

El perfil del jugador habitual adolescente que apuesta en línea es un chico varón de 14 a 17 años, que empezó a usar internet antes de los 10 y que pasa en internet un promedio de entre 2,2 y 3,5 horas al día.

Al principio pierden pequeñas cantidades de dinero y las familias no lo detectan. La alarma salta

cuando ya son mayores de edad, tienen acceso a más dinero y están más desinhibidos.

Algunos de los principales factores personales que contribuyen a que niños, niñas y adolescentes se inicien en los juegos de azar y apuestas son: una mayor preferencia por apuestas que requieran algún tipo de estrategia -junto con la creencia irracional de que sus habilidades se transferirán al juego de azar-, las tendencias en la toma de decisiones, la impulsividad y la búsqueda de sensaciones, la socialización, la motivación, la satisfacción personal, los estilos de afrontamiento disfuncionales, los problemas de autorregulación, o como vía de escape ante problemas o estados de ánimo disfóricos.

El *período de latencia* -tiempo que pasa desde que alguien empieza a jugar hasta que llega a tener una conducta patológica- en los juegos online es de tan solo **un año y medio** respecto a los presenciales, que la media ronda entre cinco y siete años.

La posibilidad de que los y las menores en la actualidad desarrollen conductas adictivas a los juegos de azar son muy altas.

La industria de los juegos de azar, tiene un nicho de mercado en los hoy niños, niñas y adolescentes, y, por ello, crean juegos de azar para adolescentes con sus personajes favoritos, para agradales y atraerles, siendo sus futuros clientes potenciales y pudiendo convertirse en clientes cautivos en los casos en los que ya se ha generado una adicción.

Lo que las familias deben saber

Es importante que las familias mantengan un diálogo constante y educativo con sus hijos e hijas respecto a los peligros y consecuencias de los juegos de azar online. La constante supervisión y control sobre las cuentas que usan los y las jóvenes y la restricción en el acceso a internet se han convertido en el arma más poderosa para alejarles de este problema.

El control parental y los planes de gobierno son imprescindibles para desarrollar programas de prevención que incluyan el acompañamiento social y diferentes alternativas para incentivarles a buscar otras opciones de diversión, ocio y entretenimiento acordes con su edad.

Muchas veces el juego se inicia en el núcleo familiar, en donde se juega a juegos de mesa como el bingo, ruleta y similares. Si bien están dentro de un entorno seguro, esas son formas de que conozcan en primera persona de qué se trata. Pero muchas veces el juego en el hogar puede extenderse a otros ámbitos de la vida de las personas adolescentes, por eso es necesario conocer ciertas señales de cuando tienen problemas relacionados al juego.

La constante supervisión y control sobre las cuentas que usan los y las jóvenes y la restricción en el acceso a internet se han convertido en las armas más poderosas para alejarles de este problema



Señales de que tu hijo o hija participa en juegos de azar

Dificultad para concentrarse, problemas para dormir y mayor cansancio que de costumbre.

Depresión, ansiedad e inestabilidad emocional.

Conflictos con amistades. Pérdida de relaciones presenciales, lo que conlleva una pérdida de competencias, habilidades de comunicación, interacciones, etc.

Ausencias a clase y/o malas calificaciones.

Faltan objetos o dinero en casa, o pide dinero prestado de forma frecuente y gasta sumas de dinero considerables sin que sepas para qué.

Conflictos en la convivencia familiar, aislamiento.

No para de mirar, bien en el móvil, bien en internet, páginas de apuestas.

Se aísla del entorno social.

Miente de manera reiterada.

Informar a los y las adolescentes sobre los riesgos que supone realizar apuestas online y la repercusión que tiene en la salud sería fundamental para reducir el número de jóvenes que se encuentra actualmente en esta situación y para



Qué hacer si tu hijo o hija tiene problemas con los juegos de azar

En primer lugar es recomendable que le supervises y tengas información sobre los sitios que asiste, con quién acude y para qué sale de casa. Esa misma supervisión en cuanto al mundo virtual.

Háblale y ofrécele tu ayuda; intenta acercarte de forma abierta sin juzgar ni amenazar para permitirle que se exprese sin miedo.

Coméntale acerca de las consecuencias que puede tener si sigue jugando; quizá no tenga conocimiento de que el juego puede derivar en una adicción.

Elimina cualquier actividad lúdica en el hogar que esté relacionada con juegos de azar.

No dudes en buscar ayuda si crees que se encuentra en una situación de la que le es difícil salir por sus propios medios.

promover un uso de juego responsable. Igualmente la realización de campañas de sensibilización y prevención de conductas adictivas y juego compulsivo, dirigidas tanto a niños, niñas y adolescentes como a sus familias.



RECURSOS [Recomendaciones]

Jokover

La sensibilización y la reducción de riesgos vinculados a los juegos de azar son el objetivo del videojuego JOKOVER, herramienta educativa elaborada por la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco y la Fundación Etorkintza. Se plantea desde un enfoque lúdico y se dirige a jóvenes de entre 13 y 22 años, incidiendo en el uso de un juego responsable y el conocimiento de los efectos positivos y negativos derivados de un proceso de toma de decisiones.

http://www.euskadi.eus/web01-a2joko/es/contenidos/informacion/info_jokover/es_def/index.shtml



San Juan, 26 (Lonja) - 48901 Barakaldo
Telf: 944 388 665 - Apto. correos: 224

ekintza.aluviz@telefonica.net
ekintza-aluviz@fejar.org
www.ekintza-aluviz.org

EKINTZA ALUVIZ

Es una asociación de ayuda sin ánimo de lucro que trabaja desde 1989 en la rehabilitación e inclusión social de las personas afectadas por ludopatía y otras adicciones sin sustancia.

Escuela de Familias de Getxo

Calendario de actividades Enero-Mayo 2020

TEMA	FECHA	HORA	CENTRO
Hezkidetza: berdintasunean hezten (Euskaraz)	14, 21, 28 Enero	17:00-18:30	San Nikolas Ikastola
¿Hablamos sobre drogas?	15, 22, 29 Enero	15:00-16:30	CEP Geroa
Herramientas para afrontar la presión de grupo en la adolescencia	3, 10, 17 Febrero	17:30-19:00	Ntra. Sra. Europa
Adicciones sin sustancia: videojuegos, apuestas y menores	6, 13, 20 Febrero	17:00-18:30	CEP Romo
Cómo hablar de sexualidad con niños y niñas (Infantil y Primaria)	28 Febrero / 6, 13 Marzo	15:00-16:30	Ntra. Sra. Europa
Cómo educar en el uso seguro de las TIC	16, 23, 30 Marzo	17:30-19:00	Santísima Trinidad
Cómo afrontar la adolescencia en la familia	22, 29 Abril / 6 Mayo	18:00-19:30	IES Julio Caro Baroja
Educando a nuestros hijos e hijas en Inteligencia Emocional	8, 15, 22 Mayo	14:30-16:00	CEP Zabala
“Ez dut eskolara joan nahi” Bullying (Euskaraz)	13, 20, 27 Mayo	18:00-19:30	IES Aixerrota

- Las sesiones de la Escuela de Familias son gratuitas y están abiertas a todas las familias de Getxo. No es necesario que tus hijos e hijas asistan al centro en el que se imparte la sesión.
- Es necesario inscribirse previamente mediante un formulario online que se os hará llegar por email a través de vuestra AMPA o centro escolar. También a través de gurasoeskolakgetxo@gmail.com
- Es imprescindible un mínimo de 6 personas para poder llevar a cabo la Escuela. En caso de no llegar al mínimo requerido, se informará a las personas apuntadas de la suspensión de la sesión.
- La duración de los cursos es de tres sesiones y las fechas las indicadas en la tabla.
- Si por cualquier causa no pudierais acudir el primer día, podéis hacerlo en las siguientes sesiones, pero debéis inscribiros igualmente.

+info
94 466 01 51

