

PROYECTO FES



CONTEXTO ACTUAL

El Sector del Juego, que representa una industria pacífica y profusamente regulada desde hace más de 40 años, se ha visto sometido en los últimos tiempos a una atención social, política y periodística muy intensa.

Son varias las causas a las que se puede atribuir lo anterior, pero se podrían destacar dos como principales:

- **Evolución de la oferta de juego, desde las tradicionales máquinas en bares o los bingos, a otros tipos de locales como los salones de juego, con opciones más visibles y acordes a los gustos sociales actuales.**
- **Excesiva publicidad del juego online.**

La reacción ante el exceso de visibilidad del Sector ha sido de rechazo, desdibujándose su realidad y distorsionándose la percepción social y política sobre el mismo.

Este concepto sesgado del juego se está traduciendo en una presión social que, transmitida a los poderes públicos, está dando lugar a la toma de una serie de decisiones normativas, encaminadas a intentar paliar las posibles externalidades negativas de la actividad, sobre todo en ámbitos de población vulnerable y joven.

La mayoría de estas medidas se refieren a una restricción de la oferta de juego, **solución nada eficaz porque hoy en día la distancia para acceder a casi cualquier tipo de mercado u oferta de ocio, incluido el juego, es la que nos separa de un móvil o de una conexión a internet.**

Además, las medidas restrictivas que supusiesen una disminución del actual mercado legal provocarían de manera simultánea la **aparición de uno ilegal, que carece de todo control y no paga impuestos, además implican una destrucción de empresas y de empleo, opción esta que nuestra economía no se puede permitir, por la brutal crisis económica a la que nos enfrentamos, provocada por la pandemia del covid 19.**

Pero la inquietud social y política es real y no debe quedar sin respuesta, por lo que la Industria del Juego debe ser capaz de **apoyar** a los políticos y las administraciones a mejorar lo que corresponda, proponiendo a los decisores y a los responsables administrativos **actuaciones que demuestren nuestra preocupación y, sobre todo, ocupación, por evitar las posibles externalidades negativas causadas por nuestra actividad, protegiendo a los más vulnerables.**





LA PROPUESTA DE LA INDUSTRIA DEL JUEGO

Una Industria seria y madura debe afrontar de frente los retos que vayan surgiendo, por lo que el Sector del Juego debe encarar las anteriores circunstancias diseñando la **puesta en práctica de soluciones que respondan a las preocupaciones sociales y políticas y que aporten valor.**

Dicho de otro modo: **nos corresponde a nosotros buscar y ofrecer herramientas e iniciativas de prevención**, destinadas a evitar el trastorno por juego entre los más jóvenes, mostrando nuestro **compromiso con un sociedad saludable que no pasa por el cierre de establecimientos, sino por fomentar la prevención primaria, la información y educación a jóvenes, y la formación a padres y profesores.**

Una primera solución, de índole regulatorio y tecnológico, pasa por **la existencia en todos los locales de juego de un control de acceso que impida la entrada de menores y autoprohibidos**. Solo con esta medida se solucionaría la practica totalidad de las incidencias en el juego presencial.

Pero en un mundo plagado de posibilidades de ocio, sobre todo digital, la inquietud del Sector del Juego puede y debe ir más allá, sobre todo en lo referido a la **educación y protección de los jóvenes en los ámbitos de las redes sociales, los videojuegos, los móviles, las nuevas tecnologías...**

Por eso, en las páginas siguientes se describe el **proyecto FES**, que responde a las actuaciones de **Formación, Educación y Sensibilización** que desde esta Industria se proponen como necesarias para fomentar la **prevención primaria**, informando y educando a los jóvenes sobre el riesgo de desarrollar una adicción ante cualquier tipo de oferta de ocio o juego.

Imprescindible en todo ello será el **adecuado acompañamiento y control parental**, para dotar a los padres, y a los propios educadores, de las herramientas necesarias para comunicar con los jóvenes y acompañarles en todo el proceso, con el objetivo final de propiciar, que nuestra juventud haga una **gestión sana del tiempo libre**.

EL PROYECTO FES



FORMACIÓN + EDUCACIÓN + SENSIBILIZACIÓN

El Proyecto FES es una campaña de **Formación, Educación y Sensibilización**, dirigida a jóvenes de entre 12 y 17 años (ESO y Bachillerato), a padres y a educadores, sobre la importancia de la prevención primaria, que significa contar con las herramientas que propicien el control o eliminación de los factores que pueden provocar la aparición de problemas de adicciones comportamentales y sus consecuencias.

Implica informar y educar a toda la cadena implicada, desde **evidencias científicas y no moralistas** con la puesta en marcha de charlas y talleres en los que se demuestre que **la vía de la prevención y la educación es la única realmente eficaz para evitar conductas adictivas por parte de la juventud** y con las que se constate que el **Sector del Juego tiene un compromiso real** con todo lo anterior, ya que fomenta y facilita su puesta en marcha, promoción y difusión.

BASES

Para una eficacia real y alcance total del **proyecto FES**, el mismo ha de sustentarse en tres unidades administrativas:

La Consejería de la que depende el Juego

y particularmente su Dirección General competente

La Consejería de Sanidad

con intereses obvios en apoyar la existencia de campañas que fomenten los hábitos saludables por parte de la juventud

La Consejería de Educación

que además de tener también intereses en el fomento de los hábitos saludables de los jóvenes, con la ayuda de la Dirección General de Juventud definirá la red de colegios autonómicos aptos para llevar a cabo los seminarios, charlas y talleres, y el alcance de toda la campaña.



CLAVES DEL PROYECTO FES

Los **contenidos** de las sesiones formativas y los talleres serán **confeccionados por profesionales médicos dedicados a los trastornos comportamentales y las patologías duales** que crearán un **“kit de formación llave en mano” apto para entregar a la red de educadores** que, definidos por la Consejería de Educación y la Dirección General de Juventud, se **encargarán de hacer llegar la formación a los colegios.**

El **“kit de formación”** estará compuesto por contenidos que ayuden a todos los actores implicados a que los jóvenes adquieran un **adecuado control de impulsos, que les ayuden a gestionar de manera adecuada sus opciones de ocio, en lo relacionado con el uso del teléfono móvil, internet, los videojuegos, las nuevas tecnologías..., y a entender y asumir que los juegos de azar están vetados para menores de edad.**

PROYECTO
FES



El público objetivo de esta campaña de educación y sensibilización serán

- Alumnos de ESO y Bachillerato, a los que se dirigirán las charlas
- Padres de los mismos, para los que se impartirán talleres
- El resto de formadores, educadores y profesores, para que la campaña adquiera total capilaridad

Se definirán una serie de **charlas y talleres magistrales**, que serán **impartidos por Pedro García Aguado ("Hermano Mayor")**, que servirán de punto de arranque o de difusión, todo ello contará con la adecuada campaña informativa y divulgativa a diferentes niveles, de tal manera que exista un goteo informativo ligado al proyecto, y un seguimiento mediático.

Para que el conjunto de todo lo anterior ponga de manifiesto, de manera real, y socialmente muy valiosa, el **compromiso del Sector del Juego Privado con la Comunidad a la que pertenece.**

¡MUCHAS GRACIAS!

crisrina.garcia@juegosostenible.es

Tel. 619199733

C/ Perú 6, Edificio Twin Golf A, Bajo 2
Las Matas (Las Rozas), 28290 Madrid

