

■ Nota de premsa ■
20/06/2013

Joan Josep Isern: “La tasca dels monitors de *Game Over* té una conseqüència directa en les generacions més joves”

El director del Servei Català de Trànsit (SCT), **Joan Josep Isern**, ha inaugurat aquest matí la ***II Trobada sobre les noves tecnologies en la prevenció dels accidents de trànsit. Una oportunitat al servei de l'educació viària***, que ha tingut lloc a l'Institut Guttmann. Isern ha agraït la tasca de sensibilització que duen a terme els monitors del programa *Game Over* en els centres educatius i ha subratllat que **“hem de seguir treballant en aquesta línia d'èxit que implica una reducció de la sinistralitat a les nostres carreteres”**. Segons el responsable de l'SCT, **“les conductes preventives i el descens de l'accidentalitat entre els joves és una realitat”**. Isern ha destacat que mentre durant l'any 2000, uns 900 joves catalans menors de 35 anys van patir lesions greus a causa de sinistres viaris, aquesta xifra es va situar l'any 2012 en prop de 190 persones, i ha afegit que aquesta davallada suposa que sigui **“el grup que en els darrers 10 anys ha tingut una reducció més important d'accidents de tota la societat”**.

D'altra banda, el director de l'SCT ha explicat que un pas endavant en l'àmbit de la conscienciació consistiria en la introducció de la seguretat viària com a assignatura obligatòria en el currículum educatiu. Isern ha insistit en els resultats satisfactoris de reducció de la sinistralitat que han obtingut alguns països de la UE que han apostat per aquesta mesura. Joan Josep Isern també ha fet èmfasi en el rol preventiu dels menors com a copilots per contribuir a eludir situacions de risc. **“Hem d'intentar que els nanos siguin els grans promotors per evitar distraccions per part dels seus pares”**, ha matisat. I respecte a les distraccions com a causes dels sinistres viaris, Isern ha destacat que **“avui dia les noves tecnologies són motiu de gran part dels accidents provocats per aquest factor”**.

En la inauguració també ha estat present el director gerent de l'Institut Guttmann, el **Dr. Josep María Ramírez**, qui ha subratllat que el programa *Game Over* “no ha servit només per contribuir a baixar la sinistralitat sinó també a canviar actituds entre els més joves”. Ramírez també ha destacat que les persones amb

lesions medul·lars **“aporten valors, economia i en conseqüència una millora de la societat”** i que aquesta millora social no es pot aconseguir sense la tasca que fan els monitors de Game Over i els monitors en seguretat viària de les Polícies Locals i Mossos d'Esquadra.

El tema central de la trobada ha estat l'ús i l'eficàcia de les noves tecnologies com a eines de prevenció dels accidents de trànsit. **Josep Maria Navarro**, monitor d'educació viària de la Guàrdia Urbana de Badalona, ha explicat el projecte d'un nou programa d'educació viària badaloní. Navarro ha comentat que es tracta d'un projecte conjunt, que surt de les escoles, que suposa la implicació de la ciutadania civil i social de la ciutat i que té com a objectiu arribar a tots els escolars de Badalona, des d'Educació infantil a Batxillerat.

Manuel Armayones, professor dels Estudis de Psicologia i Ciències de l'Educació de la UOC, ha exposat de quina manera poden contribuir les eines 2.0 en la conscienciació i en la prevenció viària. Segons **Armayones**, les noves tecnologies són eficaces per modificar actituds i valors i per assolir canvis de comportaments amb la implicació dels pares o dels mestres. El professor de la UOC ha posat com a exemple d'eines tecnològiques que poden ser útils per conscienciar els més joves, els jocs de simulació i els concursos *on-line*, xarxes socials com Facebook o Youtube, blocs, sistemes de missatgeria instantània o *apps* específiques i innovadores.

Xavier Romero, monitor del programa *Game Over*, ha destacat que s'hauria de fer ús d'algunes xarxes socials per insistir i reforçar els missatges que es transmeten en les xerrades del programa *Game Over*. Segons Romero, **“d'aquesta manera els missatges de prevenció perdurarien en el temps”**. El monitor de *Game Over* també ha proposat que es dissenyi un material de suport preventiu adient per a menuts a partir de 4 anys, per exemple *apps* visuals i interactives, atès que ajudarien a què en el futur **“tinguin certs valors més interioritzats”**.

La cap de premsa i comunicació de l'SCT, **Verònica Pardo**, ha comentat quines són les noves tecnologies que utilitza l'SCT per fomentar la seguretat viària, i ha destacat entre aquestes el Twitter (que té uns 22.000 seguidors) i el canal YouTube de l'SCT (amb més de 26.000 visualitzacions). Pardo també ha explicat que les campanyes de conscienciació no resulten eficaces per elles mateixes sinó que han d'anar acompanyades d'altres accions comunicatives. La responsable de premsa i comunicació de l'SCT ha ressaltat els bons resultats de la campanya publicitària de l'SCT de l'any passat **“Sí, podem evitar-ho”**; una campanya protagonitzada per testimonis reals, víctimes i familiars d'accidents de trànsit, que ha obtingut uns nivells molt alts de notorietat i record entre la ciutadania.

Conclusions de l'estudi d'avaluació de l'impacte del programa Game Over

Game Over és una iniciativa impulsada al 2007 per l'Institut Guttmann juntament amb el Servei Català de Trànsit que consisteix en xerrades informatives i de sensibilització als instituts i escoles de Catalunya impartides per joves monitors amb una lesió medul·lar a conseqüència d'un accident de trànsit.

En l'acte d'aquest matí s'han presentat les conclusions d'una avaluació d'impacte realitzada enguany per l'Institut Guttmann en col·laboració amb l'SCT sobre la campanya *Game Over* a una mostra de 1.231 nois i noies durant el darrer trimestre del 2012.

Segons les conclusions d'aquest estudi, el **88%** dels alumnes recorden perfectament el relat de l'experiència personal del monitor i el **96%** recorda molt bé les conseqüències que les conductes de risc en la conducció poden provocar, com ara les importants seqüeles altament discapacitats, fruit de lesions neurològiques. El **78%** dels estudiants enquestats reconeix que les xerrades del *Game Over* són molt útils per a la prevenció d'accidents. A més, el **38%** dels alumnes reconeix haver practicat en alguna ocasió conductes de risc relacionades amb el trànsit i manifesten que arran la xerrada han canviat els seus hàbits sobre tot els relacionats amb la seguretat (cinturó, casc...) i la prudència (respectar senyals, reduir velocitat...).

Aquest **primer semestre de 2013**, de gener a juny, els monitors del programa *Game Over* han fet **660 xerrades** a **312 escoles** i han arribat a **34.600 alumnes**. Durant el 2012, van realitzar **760 sessions** a **336 escoles** i un total de **35.474 alumnes d'ESO i Batxillerat** van assistir-hi. Des de la posada en marxa de la campanya són ja **184.435 els alumnes** que han participat en aquestes xerrades a un total de **2.800 escoles i instituts** de tot Catalunya a través de **4.348 sessions**. Aquestes dades fan palesa la consolidació d'aquest programa com a eina de prevenció dels accidents de trànsit i de conductes de risc viàries entre els joves de Catalunya i que any rere any *Game Over* va augmentant la presència en els centres escolars.

Convé recordar que el **37%** dels pacients ingressat a l'Institut Guttmann durant el 2012 amb una lesió medul·lar per causa traumàtica va ser com a conseqüència d'un accident de trànsit i el **69%** d'hospitalitzats per traumatismes cranioencefàlics també ho van ser per un sinistre viari.