

[Nº 40

Diciembre 2019

Jokuzanpo



30 AÑOS
de ASAJER



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN
ERREABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA



Ayuntamiento
de Vitoria-Gasteiz
Vitoria-Gasteizko
Udala



Arabako Foru Aldundia
Diputación Foral de Álava



APOSTANDO POR LAS PERSONAS PERTSONEN ALDE EGINEZ

Edita: ASAJER. Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación

Colaboran: IFBS (Diputación Foral de Álava) y Departamento de Políticas Sociales y Salud Pública - Servicio de Salud Pública (Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz).

Diseño y maquetación: Begoña Paino Ortuzar

Traducciones: ESAN Traducciones y Transcripciones S.L.

Imprime: Gráficas Vicuña

Depósito Legal: VI - 356 / 07



Presentación

30 Aniversario de ASAJER

Llega el año 2019 a su fin, pero no queremos terminar este año sin hacer una mención importante para ASAJER: su aniversario. Además, cumple 30 años.

Estos 30 años representan muchas cosas: trabajo en prevención, la ayuda a personas afectadas y sus familias, proyectos cumplidos y otros por cumplir, retos, ilusiones...

30 años dan para recordar muchas vivencias, anécdotas...personas con nombre y apellidos, tanto hombres como mujeres, personas menores de edad, jóvenes, personas adultas, personas mayores...

En definitiva, la **VIDA DE MUCHAS PERSONAS**, con sus alegrías y tristezas.

También ha habido muchas **DESPEDIDAS**: algunas con la satisfacción de la llegada de una nueva etapa en la vida de muchas personas al haber dejado atrás su problema con los juegos de azar, otras con la tristeza del abandono de seguir luchando por salir del problema y algunas personas nos han dejado porque han fallecido.

Queremos recoger en este boletín fundamentalmente experiencias de personas.

Por otro lado, aprovechando el 30 aniversario, ASAJER ha realizado una **Jornada de Reflexión en torno a la Evolución de los juegos de azar y su problemática, así como qué retos de futuro se pueden proponer**. Hablaremos de dicha actividad y de las conclusiones y propuestas a las que se llegaron.

Por último, haremos un **recorrido sobre los cambios que se han vivido a lo largo de los 30 años**. Os contaremos un **proyecto importante sobre Ludopatía #ADICTLESCENTES**, al que le queremos dar visibilidad porque parte desde la población adolescente y jóvenes.

¡¡¡NUESTRA TAREA CONTINÚA!!!

Ana Herrezuelo
Psicóloga de Asajer

Índice

01

Artículos

6

02

Te interesa...

14

03

Recomienda

25



Artículos ◀

01



¿Qué ha pasado en estos 30 años?

ASAJER, 2019

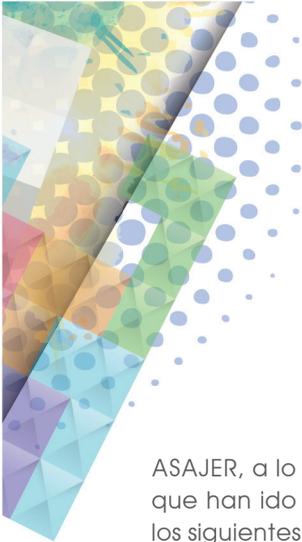
No es fácil resumir en unas líneas lo vivido en estos años. Primero quiero situarme en el **año 1989**, año que **nace ASAJER**. Los inicios fueron duros ya que en aquel momento no existían recursos para abordar la ludopatía. Nos costó unos años contar con un lugar estable para atender a las personas afectadas que nos llamaban. Recuerdo que llegamos a quedar con personas en bares y cafeterías al no tener un local propio. ¡Qué necesidad de ayuda tenían! ¡Qué paradoja! Nos hablaban de su falta de control con las máquinas tragaperras y lo verbalizaban frente a ellas.

Por fin en el **año 1992 conseguimos un local alquilado donde pudimos empezar a tener una estabilidad, espacio en el que continuamos realizando nuestra labor en la actualidad**. Al principio nuestra labor fundamental fue ayudar a personas afectadas por los juegos de azar y sus familias. Enseguida tomamos conciencia que había que hacer algo para parar y frenar la ludopatía y empezamos a realizar **acciones informativas y preventivas** dirigidas a la población en general y en **colectivos vulnerables** como las **personas jóvenes, las amas de casa, personas adictas a sustancias, mujeres que ejercen la prostitución...**

Al poco tiempo **llegó el boom de los videojuegos** y empezamos a recoger consultas de madres y padres preocupados por el comportamiento que tenían sus hijos con relación a las consolas.

Posteriormente vino la **era de internet**. Internet abrió la puerta a **otras adicciones como las compras, el sexo, juego online, redes sociales, así como otra manera de acceder a los juegos de azar y llegaron los casinos online, los bingos online, el póker online**.

Este recorrido hizo que ASAJER en la actualidad aborde todas aquellas **adicciones comportamentales reconocidas a nivel social: juego, compras, sexo, tecnologías, relaciones...**, tanto en la vertiente **informativa, preventiva como asistencial**.



¿Qué ha pasado en estos 30 años?

ASAJER, 2019

ASAJER, a lo largo de los 30 años se ha ido adaptando a los **cambios** que han ido produciendo. Además de los ya mencionados, destaco los siguientes:

- **Cambio en la modalidad de juego.** El paso del juego presencial al juego online. En la actualidad, ambas modalidades son complementarias.
- **Nuevos escenarios de juego:** llegan las casas de apuestas, surge otro modelo de salón de juegos, mayor accesibilidad.
- **Incorporación de la tecnología en la conducta de juego,** lo cual acerca de una manera importante ambos escenarios al colectivo de adolescentes y jóvenes: Móvil/Apuestas.
- **Cambios en el perfil de las personas afectadas:** disminuye la edad, desarrollo del problema más rápido, otros problemas asociados (consumo de sustancias, otros trastornos como depresión, ansiedad, TDAH...)
- **Del juego patológico a Trastorno de juego.**
- **Inclusión la Adicción al juego en planes de adicciones. Es la única adicción conductual reconocida en el plano científico.**

ASAJER ha puesto en marcha diversas **Actividades y Servicios**. Destacamos los siguientes:

- **Atención telefónica y personal.**
- **Grupos de apoyo para las personas afectadas** por la adicción a los juegos de azar y apuestas y otras adicciones comportamentales.
- **Grupo de apoyo para familiares** de personas afectadas por adicciones comportamentales.
- **Terapia individual, familiar, de pareja para personas afectadas y su entorno.**



¿Qué ha pasado en estos 30 años?

ASAJER, 2019

- **Actividades preventivas, de información y sensibilización** dirigidas a la población en general y a los colectivos que lo solicitan.
- **Campañas de Prevención dirigidas a sectores de la población más vulnerables:** mujeres, adolescentes y jóvenes, inmigrantes, personas adictas, personas mayores...
- **Programa BEGIRADA** para la Atención Social y Detección de la Adicción al Juego y a las Tecnologías en el ámbito rural.
- **Programa OHARTU** para la Atención Social y Detección de la Ludopatía en Vitoria-Gasteiz.
- **Servicio de Asesoramiento ONLINE ZUREKIN** dirigido a la población joven.
- **Programa BIDERAKO relacionado con la Inclusión Social.** Soporte para personas que abusan y/o dependen de los juegos de azar y apuestas con dificultades en el control de la economía y relaciones sociales.

Quiero terminar con una frase de **Woody Allen** (actor y director de cine):

“El 90% del éxito se basa simplemente en insistir”

ASAJER, 2019



Una mirada a la evolución de los juegos de azar desde el trabajo social

Natalia Gallego Ugarte

Trabajadora social de ASAJER

Cuando empecé las prácticas en la asociación hace diecisiete años veía los juegos de azar como algo lúdico, entretenido, e inofensivo; algo presente y totalmente integrado en muchos espacios y comportamientos de la población. Una cuestión que en la actualidad me sigue sorprendiendo es que durante mis estudios de Trabajo Social no se abordará la adicción a los juegos de azar, conocida popularmente como Ludopatía. A partir del contacto con ASAJER comencé a conocer otra realidad, en la que además de esa parte lúdica, había otra cara totalmente desconocida.

Echando la vista atrás, y pensando en cómo ha evolucionado los juegos de azar en estos años, destacaría que en los primeros años normalmente acudían a la asociación hombres con una media de edad de 50 años, donde el principal juego problema eran las máquinas tragaperras, y con una vida "normalizada", pero que el juego les estaba generando muchos problemas. Esto, ha ido cambiando notablemente, siendo cada vez más habitual que el perfil que solicita ayuda sea más joven y la evolución de la adicción más rápida y con un mayor deterioro. Respecto a los juegos más atractivos, la llegada de las Apuestas Deportivas y del juego online, ha hecho que dicho sector sea el que más consume este tipo de juegos, a los cuales se puede acceder fácil y rápidamente.

La percepción social de la Ludopatía como enfermedad no ha experimentado un gran cambio, lo cual incide de forma importante en su aceptación social. Todavía hoy en día, las personas adictas al juego siguen viviendo su adicción con vergüenza y sentimientos de culpa, lo que los lleva a esconderse y ocultar su problema, incluso cuando deciden buscar ayuda. Mantener el anonimato es una preocupación habitual en las personas que presentan este tipo de problemas.



Una mirada a la evolución de los juegos de azar desde el trabajo social

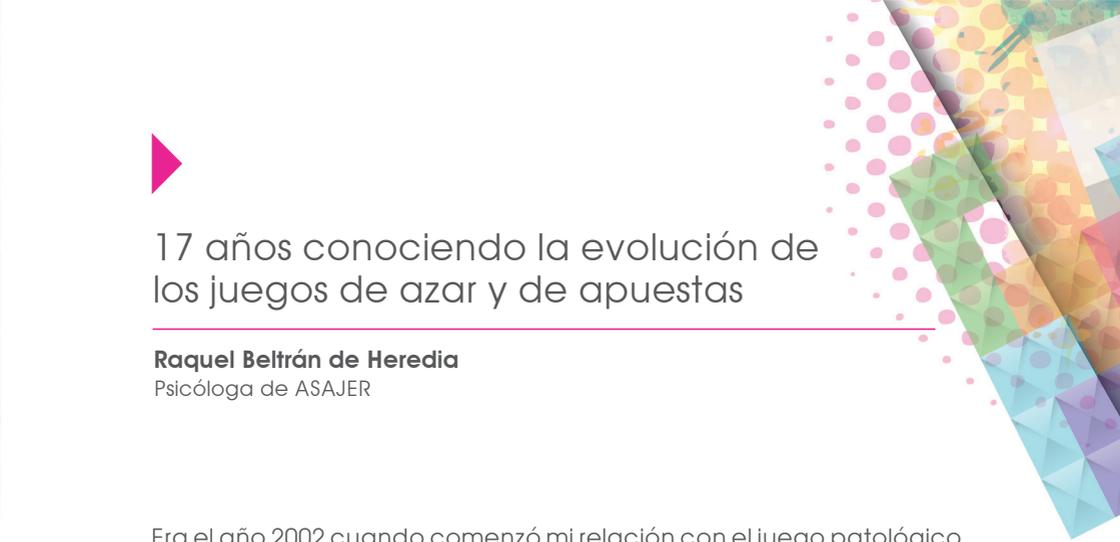
Natalia Gallego Ugarte

Trabajadora social de ASAJER

Comentarios del tipo “el que juega es un vicioso”, “puedes dejar de jugar cuando quieras”, “te estás jugando la comida de la familia” ..., no hacen más que dificultar más el paso hacia un reconocimiento de un problema para el que la ayuda profesional es fundamental.

Así pues, los juegos de azar están evolucionando al igual que la sociedad en la que vivimos, sobre todo en las modalidades de acceso al juego. La llegada de la era tecnológica, igual que en otros ámbitos, ha revolucionado el ocio de muchas personas, sobre todo de las personas más jóvenes. La sociedad tiene que hacer un gran esfuerzo en adaptarse a una realidad diferente y articular maneras de protección a la población más vulnerable y con mayor riesgo a este problema: menores de edad, jóvenes, personas mayores, sin olvidarnos de las mujeres que muchas veces están invisibles.

Tenemos por delante un importante reto y mucho trabajo a realizar.



17 años conociendo la evolución de los juegos de azar y de apuestas

Raquel Beltrán de Heredia

Psicóloga de ASAJER

Era el año 2002 cuando comenzó mi relación con el juego patológico. Tras cursar unos estudios del ámbito de salud pública, en los cuales se trataban exclusivamente las adicciones con sustancia (drogas, alcohol, tabaco...) y ni se nombraba la adicción al juego. Me llamaron para trabajar en ASAJER, una asociación de Vitoria-Gasteiz la cual llevaba por entonces 13 años ocupándose de esta problemática.

Cuando comencé a conocer esta adicción, la mayor parte de las personas que acudían a pedir ayuda a la asociación eran, bien varones de mediana edad con un juego problema de máquinas tragaperras, o algunas mujeres que a través del bingo escondían su problema de soledad.

Yo recordaba los años en los cuales era una niña y debido a la legalización en 1977 de diversos tipos de juego, empezó a aparecer, colocada encima de la barra del bar, una caja con tres rodillos los cuales se movían alocadamente alternando figuras de cerezas, campanas, sandías, etc....mientras un hombre mayor metía monedas en ella. Sin embargo, a principios del año 2000, las personas usuarias de ASAJER ya no eran tan mayores, ni jugaban en aquellas rudimentarias máquinas, sino que venían contando sus dolorosas experiencias de juego con máquinas que, mediante sus imágenes, luces y sonidos, te introducían en historias de gnomos, piratas y demás.

Pasados unos años, el perfil de la persona jugadora se fue modificando a la vez que la industria de juego iba sufriendo también un cambio. Además de las apuestas y otros juegos de azar que a través de internet ya llevaban unos años practicándose de una forma alegal,



17 años conociendo la evolución de los juegos de azar y de apuestas

Raquel Beltrán de Heredia
Psicóloga de ASAJER

en el año 2007, es el País Vasco quien concede las primeras licencias para operar las casas de apuestas. Cuatro años después, en el 2011, con la legalización de distintos canales de juego, el acceso a apuestas y diversos juegos se hace tan accesible que, en cualquier horario, mediante cualquier dispositivo y en cualquier situación, personas cada vez más jóvenes van teniendo más oportunidades de consumir juego. Todo esto acompañado por el crecimiento e incluso empuje de la publicidad para que se juegue.

A raíz de esto, las consultas y demandas de ayuda en ASAJER van aumentando considerablemente, disminuyendo los casos de ese varón maduro, para prevalecer los casos de ese chaval jovencito, acompañado de sus padres sorprendidos y asustados por el problema, que en muchos casos siendo menor de edad ha empezado a apostar y/o jugar online, y que pasado no mucho tiempo lleva una mochila con consecuencias de parecida gravedad que aquellos/as jugadores/as de antaño con un historial de muchos años de juego (deudas, mentiras, problemas familiares, aislamiento, culpabilidad...).

Haciendo una reflexión de todos estos años que llevo conviviendo con el juego y con personas afectadas por el descontrol con éste, considero que la evolución en este campo (aumento de publicidad, formatos de juego tanto online como presencial, ampliación de apertura de locales de juego, diversidad de juegos, recompensa cada vez más inmediata, accesibilidad 24 horas diarias.....) ha sido directamente proporcional con la cantidad de personas con problemas de ludopatía, e inversamente proporcional con la edad en la que está apareciendo el descontrol en las personas afectadas por esta adicción.



Te interesa... —

02



Evolución de los juegos de azar y su problemática: Retos de futuro



Antolatzailea/Organizaa:



Laguntzaileak/Colaboran:



JORNADA

13 DE DICIEMBRE de 2019

PALACIO DE CONGRESOS EUROPA (Vitoria-Gasteiz)

INSCRIPCIÓN GRATUITA (Antes del día 12 de diciembre, jueves)

Dónde y cómo inscribirse (Indicar nombre, colectivo/trabajo, teléfono, correo electrónico):

- e-mail: asajer@telefonica.net
- Tel.: 945 140 468 (ASAJER)

PROGRAMA

8:15 Recepción

8:30 Inauguración de la Jornada

- **D. Emilio Sola Ballojera** (Diputado Foral de Políticas Sociales, Diputación Foral de Álava).
- **Dña. Livia Claudia López Gutiérrez** (Concejala-delegada del Departamento de Deporte y Salud, Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz).
- Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (**ASAJER**).

9:00 Conversación: “Evolución de los juegos de azar y su problemática”.

- **D. Natxo Gatón**. Periodista. GasteizHoy
- **Dª Ana Herrezuelo**. Psicóloga. ASAJER.

10:00 Mesa Redonda: **Los juegos de azar y su problemática hasta el día de hoy/o desde diferentes ámbitos.**

- **D. Aitor Uriarte**. Director de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco).
- **Dña. Irati Sierra y D. Héctor García de Salazar**, coautores del informe “Jóvenes y Juegos de Azar” (Observatorio del Plan Joven Municipal de Vitoria-Gasteiz, 2019).
- **D. José Motoso**. Asesor del Departamento de Educación en el Berritzegune Nagusia.
- **D. Gotzon Mínguez**. Técnico Municipal de Adicciones del Ayuntamiento de Amurrio.
- **Dª Idoia Axpe**. Psicóloga. ASAJER.

11:30 Descanso

12:00 Grupos de trabajo. Retos de futuro.

13:00 Conclusiones

14:00 Clausura

CONCLUSIONES

— RELACIONADAS CON LA PROBLEMÁTICA:

- Importancia y necesidad de visibilizar problemáticas como la Adicción a los juegos de azar y apuestas.
- Hacer entender que no son un vicio.
- Informar, valorar medios sobre cómo saber ayudar a las personas afectadas. INFORMACIÓN/CAMPAÑAS.
- La importancia del entorno a la hora de ayudar a las personas afectadas. CONCIENCIACIÓN.
- La mujer como población de riesgo. Mujer y soledad. La importancia de visibilizar esta situación y la importancia del trabajo específico con este colectivo.
- Se habla de otros colectivos como el de las personas discapacitadas intelectualmente, personas con trastornos mentales, que es necesario tener en cuenta de manera más específica. Se trataría de valorar el trabajo que se ha de realizar con estos colectivos.

— CONOCIMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA Y PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN AL JUEGO DE AZAR:

- Visibilizar a través de diferentes actividades la problemática. Foros como la Jornada sirven para dar visibilidad al tema.
- Se habla de realizar actividades con el colectivo de las personas mayores para que conozcan el tema.
- Trabajar en la Educación en valores, las competencias saludables, ... De manera más inespecífica se puede realizar un buen trabajo preventivo. Educar a la Persona.

— PUBLICIDAD Y JUEGO:

- Hay quien comenta que la publicidad que se hace del juego de azar es "Tremenda". Es absolutamente necesaria la regulación de

la publicidad del juego de azar y apuestas tanto a nivel estatal como autonómico. Y que se haga ya.

— LA SOCIEDAD:

- Todos somos agentes y somos capaces de transformar. La importancia de la sociedad a la hora de inducir cambios.
- La movilización social ha llevado a pensar qué es lo que no está bien y sería necesario cambiar, o al menos, sobre lo que pensar.
- Se habla de una “doble moral”: Todo el mundo echa la culpa a las administraciones, a las empresas de juego y hay quien se pregunta “¿y la sociedad?”. ¿Qué hace en relación al juego? Si no me afecta, ¿no pasa nada? ¿Sólo me afecta lo que está cerca? Sería necesario **REFLEXIONAR** sobre ello y no poner siempre la responsabilidad fuera sino asumir la propia.
- La sociedad como elemento de cambio. Es ella la que va a ir marcando los cambios. **Es importante dar visibilidad al juego de azar y apuestas, a los temas relacionados con el mismo, a su problemática. Todo ello hará que en la medida de que la sociedad vaya tomando conciencia solicitará esos cambios.** Se habla del cambio en la normativa del juego. Se pensaba que los cambios podrían haber sido más rápidos teniendo en cuenta la experiencia que se tiene en otros ámbitos como el del alcohol, el tabaco. La sociedad marcará.

- Una conclusión global es que cada una de las partes implicadas en el tema del juego de azar y apuestas y su problemática (sociedad en general, familias, administración, grupos deportivos, empresas de juego) debería de aportar soluciones al tema. Es importante ir en la misma dirección (entiendo que la protección de las personas) y por ello se valora como fundamental el **TRABAJO EN RED**. Todos/as juntos/as seremos más eficaces. Se valoran de manera positiva foros como la Jornada realizada.

RETOS DE FUTURO

- Se valora como necesario seguir informando sobre la Problemática del juego de azar y apuestas. Dar visibilidad el tema a través de campañas, foros como el que hemos desarrollado, con el fin de que la sociedad pueda tomar conciencia.
- Tener en cuenta colectivos como el de las personas discapacitadas intelectualmente, personas con trastornos mentales, con el fin de realizar un trabajo más específico con ellos/as.
- Acercar el tema a la Educación pero teniendo cuenta aspectos como la Educación en valores, las competencias saludables,... Se trata de formar a personas que puedan tener recursos para afrontar diferentes dificultades.
- Decreto sobre Publicidad y Juego ¡Ya! Llevamos tiempo esperando que se haga y es absolutamente necesario que se regule. Y no sólo del juego llamado "privado" sino también es necesario regular el juego de la LAE y de la ONCE porque lo que venden también es juego.
- El TRABAJO EN RED: Sociedad en general, familias, administración, grupos deportivos, empresas de juego. El objetivo fundamental es la protección de las personas y teniendo en cuenta que el juego de azar va a seguir estando se tendrán que buscar los medios para poder conseguir dicho objetivo.



Día sin juego de azar

29 de octubre

En el año 1989 nació la **Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER)**. Han sido 30 años a través de los cuales hemos ido conociendo a personas afectadas por la adicción a los juegos de azar, a sus familias. La sociedad consideraba que una persona con problemas de descontrol con el juego de azar era una persona “viciosa” y esto hacía que se le considerara de manera muy negativa. Veíamos a personas adultas con problemas pero también a jóvenes. Sería el descontrol ante las máquinas tragaperras lo que más veíamos en las personas que acudían. El bingo presencial, la máquina de bolas de bingo, las cartas,... eran otros juegos por cuya conducta descontrolada acudían también las personas.

En ASAJER se ha valorado la importancia de la Prevención cuando esta problemática era poco conocida y poco considerada. En los años 90, la Asociación ya realizaba programas preventivos, campañas, materiales, acercamiento a colectivos con el fin de dar a conocer el juego patológico. Por un lado buscábamos que la sociedad pudiera conocer la realidad para cambiar el prejuicio y hacer que las personas afectadas pudieran ser apoyadas y por otro el poder informar para intentar prevenir esta problemática.

Eran casi ninguno los estudios que se realizaban para conocer la realidad del juego de azar y su problemática en nuestra sociedad. De hecho, los dos estudios que se realizaron en Vitoria-Gasteiz lo fueron a iniciativa de la Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación.

Los datos eran un elemento arriesgado teniendo en cuenta que se valoraban, desde diferentes espacios, conceptos como “muchos/as afectados/as”, “pocos/as afectados/as”. Y de esta valoración podía depender que se diera importancia o no a una problemática.

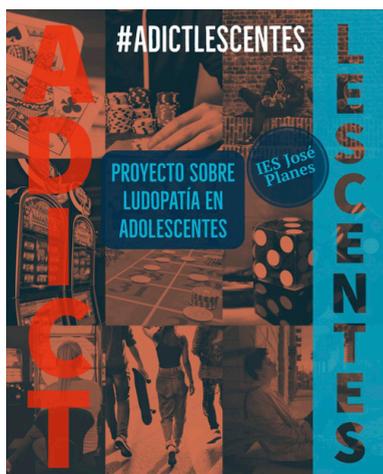
En los últimos años han aparecido otros modos de acceder al juego (el juego online), y otros juegos como las apuestas deportivas. Se ha producido una visibilización de los espacios de juego, que se han abierto. Y se ha dado importancia a la población menor de edad y a los jóvenes como población de riesgo. ASAJER ya llevaba años hablando de esta población y de cómo era necesario tener muy en cuenta la misma. Hemos realizado campañas preventivas dirigidas a

la población joven y campañas dirigidas a padres y madres con el fin de poder informarles sobre el tema y que pudieran tomar conciencia de lo importantes que eran como modelos.

En el Día Sin Juego de azar, la Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER) considera:

- Acercuen el juego de azar y su problemática a la población menor de edad y joven es importante. Señalar que la Asociación puso en marcha un programa escolar que durante años no fue acogido por los centros escolares de Vitoria-Gasteiz.
- El seguir acercando a través de diferentes iniciativas el juego de azar y su problemática a la población en general también ha de seguir teniendo su lugar. Es importante que se tome conciencia de cómo puede llegar a afectar y sus consecuencias.
- Tomar una actitud crítica ante la publicidad del juego de azar y no sólo del juego privado sino también del juego público, ante el cual hay una mayor permisividad. Es importante que de una vez se regule la Publicidad del juego.
- Que la información y la concienciación puede llevar a sensibilización. Las empresas de juego y las empresas que venden juego, los espacios en los cuales hay juego, deberían de contar con personal formado, que tenga información sobre el tema y que, ante algunas conductas, puedan actuar de manera adecuada, buscando que la persona que juega de manera compulsiva pueda parar y darle un espacio para pensar.
- Que se habla de Juego Responsable pero fundamental es la Responsabilidad ante el Juego: informar, conocer, y en consecuencia, actuar.
- Que se ponga en valor la trayectoria de colectivos sociales que, como ASAJER, llevan 30.

Proyecto “Adictlecentes: “Más vale prevenir que apostar”



El proyecto “Adictlecentes: Más vale prevenir que apostar” nace de la observación de los hábitos de muchos alumnos relacionados con las apuestas ON LINE, así como de sus frecuentes visitas a casas de juego.

En la actualidad el número de jóvenes y adolescentes que se acercan al mundo de las apuestas crece de una manera alarmante. Es indudable la normalización que la sociedad está haciendo de esta práctica; potentes campañas publicitarias, una legislación laxa y

otros aspectos como la falta de conciencia del problema nos dirigen a un abismo difícil de describir y que desde la etapa educativa hemos de frenar con todos los medios que tengamos a nuestro alcance.

Es por lo tanto obvia la necesidad de una reflexión seria y compartida sobre el tema que nos ocupa.

Desde la comunidad educativa y con ayuda y colaboración de distintas asociaciones especializadas en ludopatías en adolescentes y jóvenes, así como del Centro Cultural de Espinardo (Ayuntamiento de Murcia) y de la Consejería de Sanidad vamos a intentar situar a los alumnos en el problema y frenar en lo posible su peligrosa propagación.

Intentaremos hacer a los alumnos protagonistas de una seria investigación, así como de la difusión de las conclusiones a las que lleguemos utilizando para ellos diversos materiales que se confeccionarán: reportajes, posters, presentaciones...

MANIFIESTO ADICTlecentes

Al Gobierno regional, al Gobierno Central, a los medios de comunicación, a los deportistas y personajes famosos que participan del negocio de los juegos de azar. Son muchos los receptores de esta carta, pero realmente solo hay uno: la ambición, el poder económico.

Os decimos, suplicamos, que paréis, que seáis conscientes del peligro en el que nos estáis poniendo a los adolescentes y jóvenes. Esa ambición os ciega, ¿es que no veis que nosotros somos vuestro futuro? ¿No veis que de lo que llegue a ser nuestra generación dependerá también la vuestra? ¿No sois capaces de pensar que todo lo que hoy recaudáis es mucho menos de lo que os costará rehabilitar, si es que es posible, nuestras vidas? Tendréis que gastar en salud mental, en terapias, en psicólogos, medicación... Mantener a hombres y mujeres sin vida, sin hogar. Porque es fácil perderlo todo cuando se juega. Detectamos en vosotros un pensamiento a corto plazo, no reparáis en todo lo negativo que vendrá a continuación, pero es un peligro real.

En el nombre de todos los jóvenes y adolescentes, aquellos que piensan como nosotros y los que no pueden pensar porque ya han caído en las redes del juego de azar, en todos nuestros nombres: **¡PARAD!** Dejad de colocar establecimientos en las puertas de nuestros institutos, **dejadnos crecer sanos y libres**. Hacednos deportistas, músicos, bailarines, ayudadnos a ser adultos fuertes y críticos. No agujeréis nuestras cabezas que todavía son débiles.

¡PARAD! Por favor, dejad de poner publicidad que incite al juego en todos los partidos que retransmitís. Si queréis unirnos al deporte hacedlo construyendo polideportivos, abriendo lugares públicos donde podamos reunirnos sin ningún coste económico, darnos alternativas.

A los deportistas o personas famosas que han participado de este negocio, sabéis perfectamente que sois "influencers" nuestros, que os seguimos, os imitamos ¿No os da vergüenza? ¿Necesitáis

de verdad el dinero que ganáis por hacerlo? Os hablamos con franqueza: habréis ganado dinero, pero habéis perdido el respeto y la admiración de todos nosotros. No nos creeremos más vuestra participación en proyectos solidarios, ONGs. Si hacéis esto no podéis tener el alma limpia.

Por último, a todos los adultos, profesores, tíos, abuelos, hermanos mayores, ayudadnos a que seamos oídos y luchad por nosotros. **Cuidarnos de peligros como este es la mejor manera de demostrarnos vuestro cariño.**

NOSOTROS, LOS JÓVENES Y ADOLESCENTES

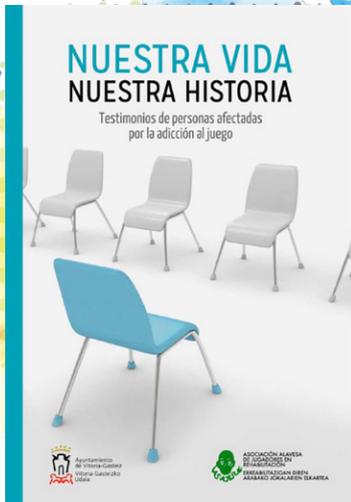


Recomienda ■

03



Libro recomendado



NUESTRA VIDA, NUESTRA HISTORIA

TESTIMONIOS DE PERSONAS AFECTADAS POR LA ADICCIÓN AL JUEGO

He aquí, las historias, vidas y opiniones de personas que han pasado por la Asociación y que han querido dejar constancia de su problema y del camino de su recuperación.

Para algunas de estas personas no ha sido fácil expresar lo que pensaban y sentían. Puede haber pasado tiempo, pueden sentir que su dolor va remitiendo, va dejando de formar parte de la cotidianidad. Pero el recordar las circunstancias, las emociones, los sentimientos, que acompañaron a sus vidas durante un largo tiempo ha podido provocar un malestar y un dolor que habían olvidado.

Hay personas que muestran que las ganas de salir de su problema con el juego y de todas las consecuencias que ello trae, el cómo la pelea diaria con el deseo de jugar les ha fortalecido y enseñado un nuevo camino.

Pero, sobre todo, lo que prevalece es el optimismo. Se puede salir. Se puede volver a vivir. Se puede dejar el juego e iniciar una nueva vida sin él. Hay que pelear, sí, pero la recompensa es lo suficientemente importante como para no dejar de intentarlo: VIVIR. Vivir sin juego, vivir con uno/a mismo/a tranquilo, vivir sin mentiras, vivir con la familia, los amigos... Vivir sin ser esclavos/as del juego de azar, dinero y apuestas.

Os invitamos a que leáis cada historia, que os toméis un rato y reflexionéis sobre las mismas. Y encontraréis detrás a personas optimistas, que han decidido que merecía la pena dar la cara, pelear por sus vidas y seguir adelante.

Puedes descargar el documento en:

www.onlinezurekin.net/archivos/materiales/libro_testimonios-ES.pdf