

Necesidad de jugar cada vez más, ansiedad si no se apuesta, mentiras y el descuido de las relaciones laborales y personales son algunos de los síntomas que presentan los adictos al jue-

go. En la asociación coruñesa de ludópatas rehabilitados Agalure las consultas atendidas aumentaron un 54% el año pasado, el juego 'online' le gana terreno al tradicional y el perfil del

jugador es cada vez más joven. "Los que en teoría supervisan a los nativos digitales no lo hacen porque se supone que 'ya controlan', pero un abuso puede llegar a convertirse en adic-

ción", advierten desde la entidad. La fuerza de voluntad, aseguran, es esencial para afrontar la rehabilitación, en la que Agalure consigue en torno a un 85% de éxitos

## Atrapados por el juego

Expertos alertan de que las consultas por adicción al juego aumentaron un 54% en el último año en A Coruña ■ Reclaman una mejor legislación para restringir el acceso de menores y ludópatas

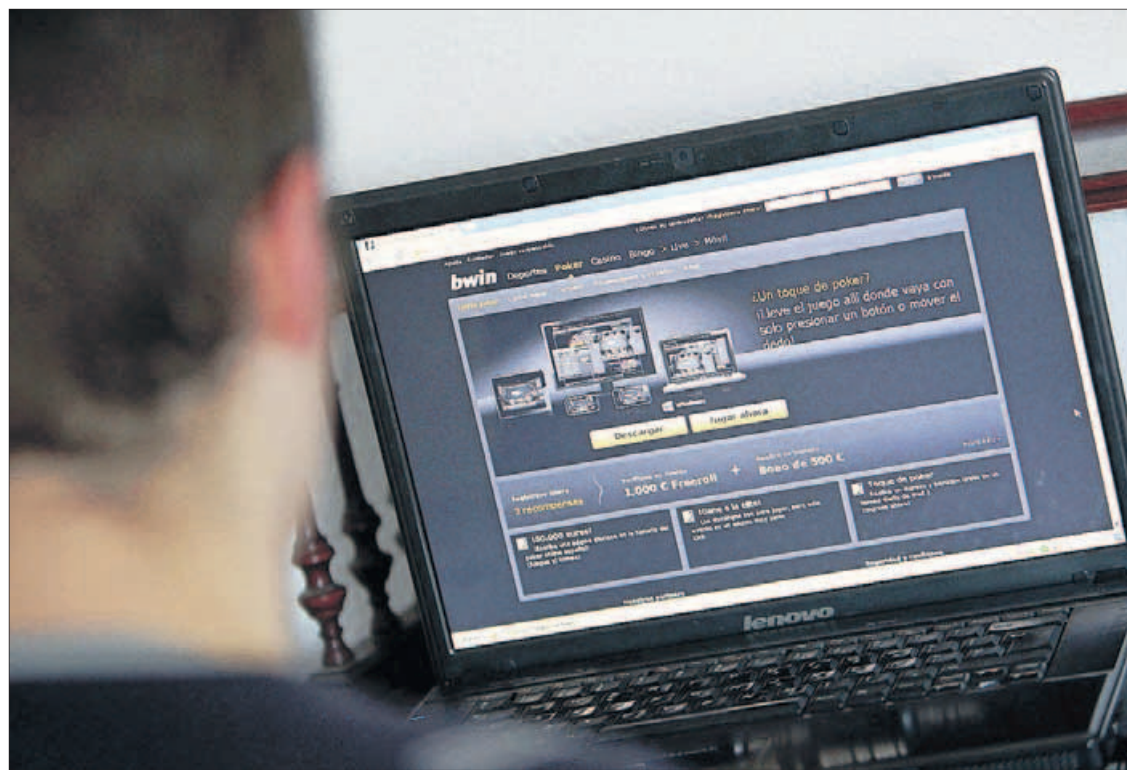
Laura Pazo  
A CORUÑA

"Yo controlo" o "es solo un euro" son algunas de las frases que tienen que escuchar, a menudo, los familiares y amigos de ludópatas en potencia. Los expertos advierten de que cada vez son más los casos de adicción al juego en A Coruña. Agalure, la asociación de ludópatas rehabilitados ubicada en la ciudad, destaca el "espectacular" aumento, en torno a un 54%, de las consultas atendidas el año pasado. El juego tradicional continúa siendo el rey —alrededor de un 35%, cuando antes oscilaba entre el 50 y el 60%—, pero con las apuestas deportivas y el juego *online* pisándole los talones (20%).

El secretario de Agalure, Gerardo Rodríguez, señala que el perfil del adicto a apostar por internet y el ludópata *tradicional* es diferente. "Si antes hablábamos de gente de entre 35 y 45 años, ahora nos encontramos con jóvenes de 20 a 30 años, e incluso menores", advierte Rodríguez. Una realidad que los expertos de Agalure comprueban en los talleres de prevención que desarrollan en 16 institutos de A Coruña. Y es que en los centros que visitaron hasta el momento, uno de cada tres alumnos afirma haber jugado por internet, algo que, confiesan, les deja "asombrados". El tiempo medio de desarrollo de la adicción también varía de una modalidad de juego a otra, ya que "mientras que un jugador tradicional tarda entre cuatro a seis años en convertirse en adicto, en las plataformas *online* se reduce a la mitad", apunta Rodríguez.

La facilidad de acceso a las plataformas digitales es, para los expertos de Agalure, el problema principal. "Los jóvenes de hoy en día son *nativos digitales* y quienes deberían supervisarlos los dejan a su aire porque 'como ya controlan...'. Y el problema es que no lo hacen, y un abuso puede llegar a convertirse en una adicción. Por eso hay que estar alerta", advierte el secretario de Agalure, quien destaca que no es cuestión de cuántas horas se pase delante de la pantalla, sino del control que se tenga cuando se apuesta. "Si yo establezco que voy a jugar un euro no hay problema, pero si mañana juego otro, pasado cinco y con lo que gano vuelvo a apostar... el problema es lo que pienso, no el tiempo ni el dinero", señala.

El *machaque* publicitario de las casas de apuestas es también un hándicap a la hora de prevenir la



Un joven accede a una casa de apuestas 'online' para jugar al póker. | JOSÉ LORES

JOSÉ RECOUSO | Psicólogo de Agalure

### "La base de la terapia es la voluntad, aunque ahora con el juego 'online' tenemos que innovar"

El tratamiento de rehabilitación a ludópatas en Agalure no hace distinciones entre juego tradicional y el *online*. "Lo que pasa es que ahora con los juegos por internet tenemos que innovar, y la dificultad con la que nos encontramos es que siempre vamos por detrás. Hemos establecido controles parentales en móviles, *tablets* y ordenadores, para evitar que puedan acceder a las páginas de juego, incluso en diferido (acceder a una casa de apuestas a través de otra página)", explica el psicólogo de Agalure, José Recouso. Por lo demás, el tratamiento del adicto al juego *online* es similar al que realizan en la asociación desde su fundación, en 1994. "Intentamos fortalecer la voluntad, que aprendan a cambiar el *chip*; no es un

planteamiento de convencimiento sino de que razonen. Se les enseña a valorar todo, tanto lo positivo como lo negativo, ya que esto sirve para impedir que se vuelva a repetir", comenta Recouso.

La rehabilitación en la asociación coruñesa es del 85%. De hecho, solo once las 1.600 personas tratadas en 2015 sufrió una recaída. "El periodo mínimo de exigencia son seis meses de abstinencia, pero cada persona es un mundo, hay quien se tira dos años y medio así. Las recaídas se producen porque mucha gente no es consciente de que esto es para toda la vida y dicen eso de 'ya controlo, ya estoy bien', pero si se abandonan los nuevos hábitos de vida, la recaída está casi asegurada", advierte el psicólogo.

adicción, ya que en muchas ocasiones son los propios jugadores de fútbol, presentadores o actores, los que protagonizan estos anuncios para hacerlos más atractivos. "Es un contrasentido. Como los niños de San Ildefonso colaborando con el juego. Les estamos diciendo a los chavales que jugar y apostar es algo normal... y los operadores miran para otro lado", critica Rodríguez.

En el caso de las apuestas deportivas, la confianza es "lo más peligroso". "Dicen que saben mucho de fútbol, pero el deporte no es solo habilidad, entran en juego más factores. Se confían y ese es el primer error. Por eso hay gente que empieza haciendo una apuesta de prime-

ra división de la Liga española y acaba apostando en la India y al siguiente saque de banda, por la emoción", explica el secretario de Agalure.

En la asociación coruñesa de ludópatas rehabilitados aún no se explican cómo las instituciones permiten los *cebos* en los portales digitales. "En el juego presencial, las máquinas tragaperras no te regalan cinco euros por poner uno. La casa siempre gana", señalan. Otro de los problemas con el que se encuentran en Agalure es "la suplantación de identidad", tanto en menores como en adultos, que utilizan la tarjeta de un familiar para jugar. Cuando empiezan la necesidad de jugar

### Claves

#### ► Apuestas deportivas.

La confianza en creer saber mucho de un juego es el error por el cual se acaba enganchado a las apuestas. "Empiezan apostando en la Liga española y acaban en la liga India, por la emoción", avisan los expertos

#### ► Familias.

Los familiares son una parte fundamental en la terapia de rehabilitación de un ludópata, ya que no tienen la adicción, pero la padecen igual

#### ► Control.

Desde Agalure demandan una mejor legislación por parte de la Xunta para prohibir el juego a menores o a adictos al juego. "Queremos que sea obligatorio aportar el DNI en el juego presencial para favorecer un juego responsable", subrayan desde la entidad

una sustancia. Siempre decimos a las personas que vienen con familiares que son ellos los que sufren la adicción, pero sus familiares también la padecen. Por eso ellos son una parte muy importante en la terapia", apunta el secretario de Agalure.

Los expertos de la asociación coruñesa apuestan por "la prevención" para reducir el porcentaje de adictos al juego, y piden apoyo a las instituciones públicas. "Tenemos muy buena sintonía tanto con el Concello como con la Diputación. Nos falta *mejorar* con la Administración autonómica. El problema es que nos tienen como a los niños pequeños de las adicciones y no se están dando cuenta de que hay un problema de fondo muy importante", alertan desde Agalure, y añaden: "No estamos en contra del juego, estamos a favor de un juego responsable, y eso no significa poner una pegatina donde diga 'juega con responsabilidad', con eso no hacemos nada", advierte Gerardo Rodríguez, quien señala que una de las ventajas que tiene el juego electrónico con respecto al *tradicional* es el sistema de identificación. "En el juego *online* hay una legislación a nivel nacional y la autoprotección no te permite jugar en ninguna casa de apuestas española por internet, precisamente, porque hay que aportar el DNI y con eso ya estás bloqueado. Nosotros pedimos lo mismo para el juego presencial, porque cada comunidad autónoma hace como le da la gana", critica.