

La ludopatía en la era digital, foco de riesgo para los más jóvenes

Viene de la página anterior

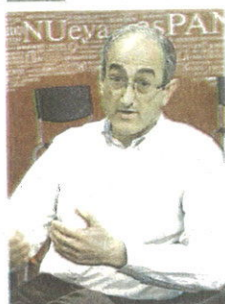
La adicción a las tragaperras y los casinos no es algo novedoso. La ludopatía, históricamente asociada a hombres de mediana edad que acaban arruinados convencidos de que un golpe de suerte podría hacerles recuperar todo el dinero perdido, está ahora mutando en nuevas vertientes. Jonte explica que la más peligrosa es la del juego online, que llama especialmente la atención de los más jóvenes. "En Proyecto Hombre estamos notando ya incrementos en este tipo de conductas que afecta a gente muy joven, que aunque en muchos casos no pueden ser denominados todavía como ludópatas, sí que presentan ya problemas a la hora de controlar el uso de las nuevas tecnologías", explica.

Regular el uso de dispositivos digitales en una generación que nació entre pantallas está siendo complicado. "La tecnología es una herramienta a la que no se puede renunciar; es útil y nos facilita mucho la vida. El problema es que no estamos educados sobre cómo utilizarla y muchas veces no vemos que hay jóvenes que prefieren estar con el móvil antes que relacionarse con sus amigos", completa el experto, que alerta también de que el abuso de las TIC no incluye sólo las apuestas online y los videojuegos, sino que acaba por promover también el "bullying" en redes sociales y el denominado "sexting", el hábito de enviar mensajes e imágenes con contenido sexual que en muchos casos involucra también a menores de edad.

La adicción al juego y las apuestas entra dentro de las denominadas adicciones sin sustancia o comportamentales. "Tienen la misma base biológica, que es un desarreglo en el sistema de recompensa cerebral", matiza Carreño. "En general, cualquier adicción es una conducta desadaptada que pasa a tener más importancia para el individuo que otras cosas que solía hacer habitualmente y que las repite, aunque es consciente de que tiene una consecuencia perjudicial para él, porque responde a un deseo incontrolable que le empuja repetirlo", resume. Ese deseo incontrolable se denomina técnicamente como "craving", aunque no existe una palabra exacta que sirva para traducirla al castellano. Bobes añade que este deseo irrefrenable a repetir una conducta es ahora la "línea roja" que define una adicción, dejando atrás el denominado "síndrome de abstinencia" que, en los casos de adictos al juego, no se presenta de la forma tradicional.

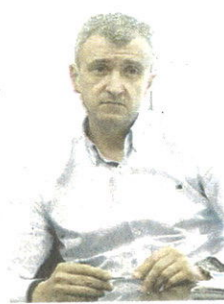
Las adicciones comportamentales son, según Carreño, patologías "más elaboradas" que las de los trastornos compulsivos. "Esas son las que nos obligan a volver a casa para asegurarnos que hemos cerrado bien la puerta. La adicción comportamental no responde a eso, porque lo que persigue es una conducta en un sentido más amplio. Un adicto al sexo lo es también al cortejo y un adicto al juego lo es a todo el proceso que implica jugar y apostar. Es algo más elaborado y a veces se confunden", concreta.

Valoraciones



"La percepción del riesgo de consumir alcohol es casi cero; no se considera una droga"

Luis María Villota
Presidente de Alcohólicos Anónimos



"Debemos adoptar una perspectiva de género contra el consumo de psicofármacos"

Julio Jonte
Presidente de Proyecto Hombre Asturias



"Cualquier adicción hace que el usuario sienta un deseo irrefrenable de repetir su conducta"

Eduardo Carreño
Jefe de servicio de la Unidad de Desintoxicación Hospitalaria del Sanatorio Covadonga



"Cada vez vemos más síndromes alcohólicos fetales, pero nadie lo dice"

Julio Bobes
Presidente de la Sociedad Española de Psiquiatría y catedrático de la Universidad de Oviedo

Estas nuevas tendencias se verán reflejadas en la nueva Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE), que se renovará próximamente en Ginebra, según Bobes. "En el tema de ludopatía serán interesante porque por primera vez el juego online y todo el tema de las 'maquinillas' tendrán una categoría específica como enfermedad", explica. "Esto es relevante porque no existe todavía ninguna evidencia científica que lo avale todavía. Es la primera vez en la historia que se incluye una enfermedad de esta manera. En este caso lo han pedido dos países: China y Japón. Allí todo lo online está mucho más avanzado. En España no podemos decir que ya haya un problema con eso, pero sí que lo habrá", añade.

La adicción al juego online será considerada una enfermedad a petición de China y Japón

Bobes recuerda también que el problema de las adicciones en edades tempranas es que el deterioro es más acusado. "Gastamos mucho dinero en prevención y, con los datos sobre la mesa, no podemos decir abiertamente que esa estrategia funcione. El foco tendría que pasar por el derecho de cada individuo a completar su fase de desarrollo, que no se termina hasta los 25 años. Se está engañando a los jóvenes con hábitos adictivos bajo la premisa de que no pasa nada", lamenta, y pone de ejemplo los problemas de alcohol durante el embarazo. "Cada vez atendemos más partos con síndrome alcohólico fetal, que provocan malformaciones, pero de eso nadie quiere hablar", sentencia.



Más de 50 maquetas y reproducciones de las creaciones de Leonardo da Vinci realizadas por los alumnos del:

REAL INSTITUTO DE JOVELLANOS

Premio Francisco Giner de los Ríos a la Innovación educativa 2018

Del 29 de abril al 23 de mayo de 2019 CENTRO DE CULTURA ANTIGUO INSTITUTO

ENTRADA LIBRE

La Nueva España
www.lne.es

Universidad de Oviedo
University of Oviedo

Gijón



IES Real Instituto de Jovellanos

LE
NAR
D
ARTE Y CIENCIA