

ESTUDIO SOBRE ADICCIONES EN ESPAÑA

Los psicólogos clínicos afrontan ahora una «epidemia» gestada durante años

Los pacientes de 20 a 35 años son mayoría, y cada vez son más las mujeres

J. V. LADO

REDACCIÓN / LA VOZ

El estancamiento o incluso reducción en algunos aspectos de la adicción al juego que apuntan las estadísticas de Sanidad, de momento, no se ve por ningún lado en los despachos de los psicólogos clínicos de dentro y fuera de Galicia consultados.

Rafael Yanguas, que es experto en el tratamiento de adicciones, habla de «una epidemia», con lo que entiende que esa aparente disparidad entre lo que dicen las estadísticas y lo que se ve en la calle puede deberse a un desfase temporal. «Cuando algo se inicia de manera tan abrupta como esto [el juego en línea y las apuestas deportivas], puede ser que haya podido bajar o esté bajando, pero a nosotros los casos críticos todavía nos están llegando ahora».

José Manuel Recouso, de la Asociación Galega de Ludópatas en Rehabilitación (Agalure), va más allá. Aunque no entra a valorar estos datos concretos porque todavía no los ha analizado, incide en que la metodología en muchos casos de este tipo condicionan los resultados. «As preguntas teñen que ser encubertas, porque acontece o mesmo ca co alcoholismo: sabes que o que estás facendo está mal e tratas de tapalo», señala el profesional, que pone distintos ejemplos. «Cando lle preguntas a unha persoa canto bebe, igual che contesta que “o normal”, pero resulta que en realidade despois che di que bebe oito cubatas cando sae a fin de semana, e iso, evidentemente, non é normal. E, se lles dis que que sustancias consomen, a resposta é que ningunha. Entón preguntásteles: “Tabaco e alcohol?”, e dinche: “Ai! Tabaco e alcohol si”», relata.



Un hombre joven jugando en una máquina de apuestas deportivas. CARMELA QUEJEIRO

Sara Meca, que trabaja en la ciudad de Valencia, también confirma que a su consulta no paran de llegar pacientes con este tipo de problemas. Asegura que en la mayoría de los casos «son gente joven de entre 20 y 35 años». Lo que sí cree que se puede estar dando es un trasvase «del juego presencial al virtual», aunque considera que la problemática es muy parecida. «La sintomatología mayoritaria es la ansiosa, inicialmente, y luego la depresiva, por la desesperanza», señala la directora de la clínica G. Sin Adicciones, que suele ver como sus pacientes muchas veces presentan cuadros asociados de insomnio o dolores de cabeza y también como, en algunos casos, arrastran este problema aparejado a otros como el consumo de alcohol y de distintas sustancias estupefacientes.

Evidentemente, no todas las personas que juegan tienen una adicción. Ni siquiera son mayoría las que acaban con un trastorno, pero los que sí desarrollan una patología casi siempre comparten el problema de no verle sentido a la vida. Además, como sus deudas van en aumento, tienen mucho más riesgo de caer en estafas, buscar préstamos clandestinos o incluso llegar a delinquir.

Anular el pensamiento crítico

A nivel mental, aunque, como explica Yanguas, no hay una afectación física de los circuitos cerebrales, como sí ocurre con las adicciones por consumo de sustancias, los adictos sí comparten muchas disfunciones con los usuarios, especialmente los más jóvenes, enganchados a las pantallas o a la pornografía, que son los campos de estudio principa-

les del psicólogo José Luis García. A su juicio, nada de esto ocurre de manera casual. Detrás hay «una industria imparable», además, ahora espoleada con el triunfo de Donald Trump en EE.UU. «Lo único que busca es que seamos consumidores compulsivos adictos a las pantallas y que no tengamos pensamiento crítico», afirma el profesor universitario, que ve estos fenómenos «especialmente peligrosos para la gente joven, inmadura, cuyo cerebro está en construcción y que no tiene todavía capacidad para tomar decisiones evaluadas». Todo esto se traduce, desde su punto de vista, en una serie de disfunciones que afectan directamente a la salud, como son «trastornos alimenticios del tipo de la anorexia y la bulimia», la participación en «retos virales de alto riesgo» e incluso «autolesiones».

Las apuestas a través de internet agudizan el efecto de «non ver o valor dos cartos»

REDACCIÓN / LA VOZ

La ludopatía, al contrario que otras adicciones, suele salir a la luz por la vía económica. Al margen de que el jugador patológico trastoca por completo su estilo de vida, hasta el punto de que todo gira en torno al juego, el elevado gasto, el pedir dinero prestado a amigos o familiares y la acumulación de deudas acostumbran a revelar el problema. Por eso, como destaca José Manuel Recouso, los casos más llamativos empiezan a verse en edades en las que las personas empiezan a contar con cierto poder adquisitivo. Eso no implica que no haya jóvenes que se juegan «a paga da avoa», pero no es lo más habitual.

En lo que sí coinciden la práctica totalidad de los adictos al juego es en «non ver o valor dos cartos», algo que para Recouso todavía se agrava más en las modalidades digitales porque al perder el contacto físico con el dinero se banaliza aún más. La utilidad del dinero es «apostalo para ver se se recupera o perdido», pero eso nunca pasa «porque, se gañan, volven apostar ata que o perden todo», señala el psicólogo, que cita ejemplos dramáticos de personas que llegan a jugarse el dinero del pago del alquiler o de la hipoteca. Además, advierte de que en este campo sí avanza la igualdad, porque cada vez hay más mujeres con los problemas tradicionalmente atribuidos a los varones.

Contratan a neurocientíficos

Para el profesor José Luis García, nada de esto es casual. Detrás hay empresas que «contratan a los mejores psicólogos y neurocientíficos» para enganchar a la gente y quitarle lo más preciado que tienen, que no solo es su dinero, sino también su tiempo. De ahí que el problema no sean solo las apuestas, sino que hay jóvenes gastando lo que no tienen «en criptomonedas» o «supuestas inversiones financieras». Rafael Yanguas, que coincide al describir la problemática, dice que no quiere «ser catastrofista» porque el juego forma parte de la naturaleza del ser humano y corremos el riesgo de «estar creando una sociedad demasiado puritana» en la que todo se patologiza. Eso sí, también advierte de que el que desarrolla la adicción tiene «un problema crónico» que lo acompaña «de por vida».

China limita los videojuegos a 15 horas al mes

MADRID / EUROPA PRESS

Las autoridades chinas buscan acotar las horas que los usuarios menores de edad dedican a jugar a videojuegos durante sus vacaciones escolares, y han impuesto un límite de alrededor de 15 horas de juego durante un mes.

Esta medida se aplica desde este miércoles 15 de enero y se extenderá hasta el próximo 14 de febrero, contando con el apoyo de dos de las grandes empresas desarrolladoras de videojuegos de origen chino, Tencent y NetEase.

China ha desarrollado esta limitación para reducir la dependencia de las pantallas de los jó-

venes y adolescentes, una normativa que toma el testigo de otra impuesta en agosto del 2021, tal y como ha recordado *South China Morning Post* (SCMP).

Entonces, las autoridades de este país impusieron un límite de tiempo para los jugadores de juegos en línea más jóvenes, de una hora al día durante los fines de semana —viernes, sábados y domingos— y los festivos.

Ahora, China ha optado por reunir el tiempo de juego en aproximadamente 15 horas mensuales durante las vacaciones escolares de invierno de estos menores, un tiempo al que se han

adaptado los creadores de *League of Legends* y *Diablo Immortal*, según ha adelantado el citado medio.

Hace dos semanas, Tencent señaló que los niños menores de 18 años podrían jugar hasta 15 horas entre el 13 de enero y el 13 de febrero, mientras que NetEase avanzó que restringiría esta limitación a no más de 16 horas entre el 15 de enero y el 14 de febrero.

Si bien estas empresas de videojuegos se han comprometido con el Gobierno chino para evitar el «juego excesivo» por parte de los jóvenes, llevan ya un tiempo empleando el reconocimien-

to facial para identificar a los jugadores y asegurarse de que los niños no usen cuentas de adultos para eludir los límites.

En este sentido, Tencent ha apuntado en una publicación de WeChat que ha mejorado su procedimiento para detectar y castigar a quienes intenten sobrepasar las restricciones durante el periodo de tiempo comentado. Para ello ha creado una «base de datos de riesgo», que identifica las cuentas que presenten signos de haber sido prestadas por adultos a menores, activando el reconocimiento facial para verificar a los usuarios.