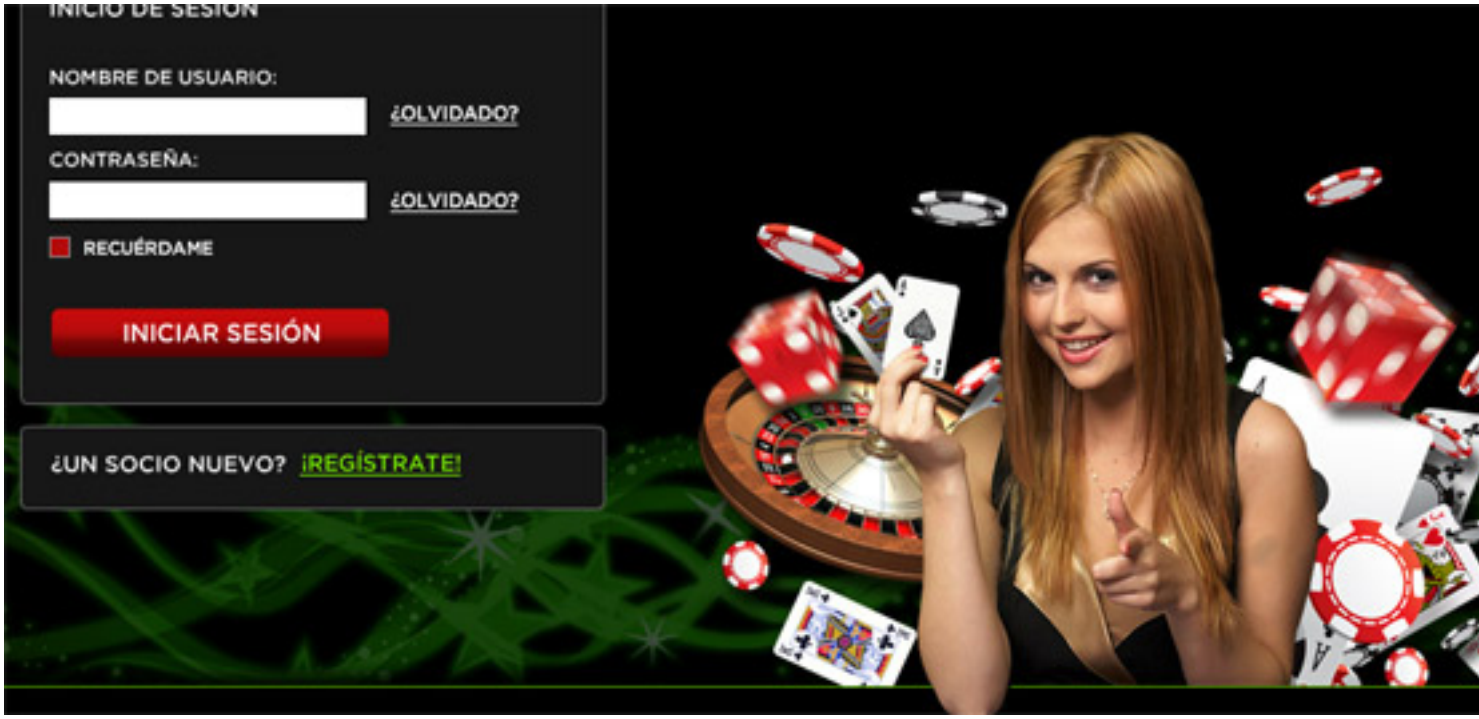
El juego 'online' es la segunda causa de ludopatía en apenas tres años desde su legalización

Escrito por 20MINUTOS.ES / EFE
Martes, 09 de Septiembre de 2014 12:37

Solo por detrás de las máquinas tragaperras.

"Cada vez estamos viendo a más jóvenes de veinte años que llegan a las asociaciones en busca de tratamiento", advierten los especialistas.



Los juegos online crean adicción en un plazo cuatro veces más breve que el juego presencial

(EFE, 08/09/2014) En apenas tres años desde su legalización, el **juego *online*** se ha convertido en la segunda causa de ludopatía con más pacientes adictos en tratamiento, por detrás de las máquinas tragaperras. Así lo han puesto de relieve representantes de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (Fejar), durante la presentación de una campaña de prevención de la **ludopatía** y otras adicciones dirigida a adolescentes.

El presidente de Fejar, Máximo Gutiérrez, ha señalado que, según estimaciones, entre un 1,5% y un 2,5% de los que juegan online pueden desarrollar un **uso patológico** y ha manifestado su

preocupación por el aumento de los casos de adicción, especialmente entre los más jóvenes. "Estamos detectando que el segundo problema es el juego online y cada vez estamos viendo a más jóvenes de veinte años que llegan a las asociaciones en busca de tratamiento", ha subrayado el presidente de Fejar.

los jóvenes que demandan tratamiento han empezado a jugar con 18 años o menos

Un asunto que preocupa especialmente a la federación, máxime si se tiene en cuenta que en este tipo de juego la ludopatía tarda en desarrollarse de 1,5 a 2 años frente al **periodo de latencia de entre 6 y 8 del juego tradicional presencial.**
Esto significa, según Gutiérrez, que los jóvenes que demandan tratamiento han empezado a jugar con 18 años o menos.

Por ello, la federación ha puesto en marcha la **campaña de prevención**, dirigida a adolescentes de 12 a 15 años, y que cuenta con el aval de la
Delegación Nacional para el Plan Nacional sobre Drogas
. Su presidente, Francisco de Asís Babín, ha manifestado la apuesta del Ministerio de Sanidad por la prevención en este campo, especialmente entre los adolescentes, que "pueden verse más afectados por su
inmadurez
y acabar jugando en webs no controladas".

LOS MENORES NO PUEDEN JUGAR

Los menores de edad en España no pueden jugar online, salvo que suplanten la personalidad de un adulto o en páginas ilegales. Babín ha anunciado que la próxima Encuesta Estatal sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias (Estudes), que se elabora cada dos años, incorporará un apartado específico sobre el juego.

La campaña, llamada **Nocaigas.com**, es la primera iniciativa integral de prevención que se realiza en España dirigida a adolescentes, en la que se implica a las familias y los educadores.

...se trata de una población que "probablemente" no hubiera tenido problemas con el juego tradicional y

Mariano Chóliz, profesor de Psicología de la Universidad de Valencia, entidad que ha colaborado en el desarrollo de este plan de prevención, ha señalado que el juego online, al igual que las tragaperras, se caracteriza por su inmediatez (la respuesta de si ganas o pierdes es inmediata), disponibilidad y accesibilidad, lo que explica el por qué puede llegar a ser tan adictivo.

Aunque no existen datos de cuantos jóvenes pueden estar afectados por esta **adicción**, este experto ha señalado que se trata de una población que "probablemente" no hubiera tenido problemas con el juego tradicional y sí los tiene con la versión online.

El director técnico de Fejar, Juan José Lamas, ha incidido en que la campaña no va contra el juego, ni contra el WhatsApp, ni contra las redes sociales, sino que está dirigida al buen uso de las nuevas tecnologías. Lamas ha lamentado que no haya una política sobre un uso responsable de estas nuevas herramientas y ha considerado que tampoco hay una corresponsabilidad en su utilización por parte de los padres. Antes, el **"canguro más barato" eran los vídeojuegos** , y ahora lo son las redes sociales, ha asegurado Lamas.

El delegado del Plan Nacional sobre Drogas ha alertado sobe los **indicios** que apuntan a un uso de riesgo de las nuevas tecnologías por parte de los adolescentes como son aislamiento, ocultación de lo que hacen, angustia por tener que abandonar la actividad y dificultades en su rendimiento escolar.

Fuente: 20MINUTOS.ES / EFE