La tecnoadicción se incrementa entre los jóvenes del Archipiélago

Las chicas muestran mayor interés por las redes sociales y la mensajería, mientras que los chicos se centran en los juegos online, los videojuegos y las apuestas deportivas

Yanira Martín
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

En la última década se ha producido un incremento de la tecnoadicción entre los jóvenes canarios, que guarda relación con el auge de las nuevas tecnologías. Este hecho se ha traducido en un aumento de las demandas de ayuda para superar la dependencia entre los jóvenes de entre 17 y 25 años. Así lo pone de manifiesto la Fundación Adsis, a través de su centro Aluesa, que lucha contra las denominadas adicciones sin sustancia. Siguiendo esta línea, desde el año 2007, se viene observando un incremento de este trastorno, que cada vez se produce a una edad más temprana. "Las chicas son más adictas a las redes sociales y a la mensajería, mientras que los chicos tienen mayor inclinación por los juegos online, los videojuegos, y las apuestas deportivas por internet, llegando en algunos casos a hacer uso de las tarjetas de crédito de sus padres sin tener autorización", apostilla Óscar Lorenzo, coordinador de proyectos de la Fundación Adsis y psicólogo del centro Aluesa.

Asimismo, según apunta el profesional, las principales adicciones que se tratan en el centro y que están asociadas a este tipo de hábitos mantienen un vínculo muy estrecho con la adicción a los juegos online, los videojuegos, la mensajería instantánea, y muy especialmente a las redes sociales. ""Estas adicciones tienen su inicio en la niñez, y comienzan a mostrar sus efectos en la juventud. De hecho, han llegado a convertirse en las más frecuentes en etapa de la vida", apostilla Lorenzo.

En el transcurso del primer semestre del presente año, con el apoyo de la Consejería de Gobierno de Política Social y Accesibilidad del Cabildo de Gran Canaria y la Fundación CajaCanarias se implementó el proyecto *Espacio Digital Itinerante 3.0*, que implicó actuaciones en diez centros escolares de Educación Primaria y Secundaria en distintos municipios de la Isla. La acción trató a 911 jóvenes entre 11 y 18 años, 100 progenitores, y 45 docentes, y dio pie a validar el *Programa Espacio Digital 3.0 de detección y rehabilitación de las tecnoadicciones con adolescentes*.

Los resultados del proyecto detectaron un 11% de adicciones a los videojuegos y juegos en red, un 8% de adicciones a Internet, y un 4% de adicciones al teléfono móvil. "El estudio pone de manifiesto que se ha ido pasando a un proceso adictivo que manifiesta problemas mucho antes, porque el acceso a la tecnología y el juego se inicia también en una etapa muy temprana". Y agrega que, "lo peor de todo es que esto se realiza sin ningún tipo de control ni supervisión por parte de las familias", indica el psicólogo.

Datos

▶ TECNOADICCIÓN

Edades
Jóvenes de entre 17 y 25 años.

Sexo
Las chicas muestran mayor interés por las redes sociales y la mensajería instantánea, mientras que los chicos se centran en los juegos online, los videojuegos y las apuestas deportivas por Internet.

▶ LUDOPATÍA

Edades
Ludópatas de entre 25 y 35 años combinan las ludopatías clásicas con los juegos de salón, los casinos y las apuestas del Estado, con apuestas online y presenciales. Por su parte, los mayores de 45, prefieren las apuestas clásicas.

Sexo
Las apuestas online (especialmente las deportivas) son más frecuentes en los hombres que en las mujeres. Por su parte, las féminas continúan prefiriendo las salas clásicas.

Apuestas

Asimismo, el creciente aumento de las casas de apuestas online ha hecho que la adicciones comportamentales se produzcan en personas cada vez más jóvenes, dando lugar a un cambio en el tipo del perfil de los afectados por esta patología. Además, se ha constatado una modificiación en las costumbres de los ludópatas, mayores de 25 años, que ahora combinan las ludopatías clásicas –juegos de salón, casinos y las apuestas del Estado– con apuestas online y presenciales, "lo que ha dado lugar al crecimiento del número de personas con ludopatía. En estos casos los pacientes son masculinos y presentan una media de edad que oscila entre los 25 y 35 años", resalta el psicólogo. Si bien es cierto, que los hombre y mujeres mayores de 45 años "siguen prefiriendo los juegos clásicos", aclara.

Sin embargo, otra de las costumbres que preocupan a Lorenzo es la implicación familiar en las apuestas online. "Este hábito es el que más nos ha sorprendido. Muchas de las apuestas deportivas online se realizan en familia, sin ningún tipo de control o percepción de peligro, lo que aumenta también el riesgo adictivo, porque en muchas ocasiones intervienen los menores de edad", comenta. A esto cabe sumarle la vinculación de personajes famosos del mundo deportivo en la promoción de este tipo de juegos, "que ponen en peligro a un mayor porcentaje de la población al incitar al mundo del

Pasa a la página siguiente >>

El profesor de Neurociencia Nikos Makris impartirá mañana en el Club LAPROVINCIA una conferencia que lleva por título 'El impacto de la educación, la mentoría y la creación de hábitos positivos en la toma de decisiones durante la adolescencia'. El objetivo es difundir una serie de conceptos que han sido descubiertos a través de la neurociencia.

Nikos Makris

Profesor asociado de Neurociencia en la Universidad de Harvard

"La genética juega un papel fundamental en el desarrollo de la ludopatía"

Y.M.
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

¿Cuáles son los aspectos más destacados de la conferencia que va a impartir?

Mi conferencia tratará, sobre todo, de la adquisición de buenos hábitos y costumbres, así como de la educación desde la primera infancia, hasta la adolescencia, y también de las adicciones. Además, también hablaré de los mecanismos de prevención de los peligros que pueden surgir a lo largo de la adolescencia. Se trata de una época muy difícil para tomar decisiones, poner en marcha determinados planes, y otorgar prioridades. Esto tiene una explicación, y es que el cerebro aún no se ha formado completamente. De hecho, el lóbulo frontal, que es la que elabora la racionalidad, no está desarrollado del todo. Por tanto, es un momento peligroso en el que los impulsos y las emociones necesitan ser moduladas.

¿Cómo se adquieren esos buenos hábitos?

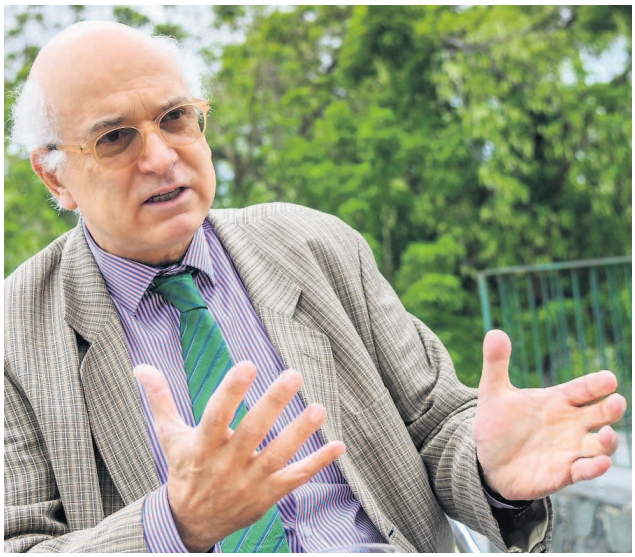
Sin duda, el núcleo familiar desempeña una labor muy importante. Los niños crecen en el entorno familiar, y si los padres realizan buenos hábitos y la familia permanece unida, los pequeños los van a adquirir. En cambio, si la familia está desintegrada, los niños son los primeros que van a sufrir esas consecuencias. Los primeros años de la infancia son muy importantes porque son los que ofrecen la guía y el desarrollo emocional. Lo primero que desarrollan los niños es la parte afectiva, mientras que la razón comienza a hacerlo a los nueve años, y concluye en la veintena.

¿Qué ocurre con las adicciones?

Las adicciones a los juegos, por ejemplo, son una adicción comportamental, mientras que la drogadicción, por ejemplo, es bioquímica. Las adicciones comportamentales comienzan a aparecer también durante la adolescencia, y tienen causas multifactoriales. Una de ellas es la genética, que juega un papel fundamental en el desarrollo de la ludopatía, por ejemplo. Si bien es cierto que aún se desconoce cuáles son los genes responsables. Otra causa son las influencias, es decir, las amistades o personas que llevan a cabo malos hábitos, y que acaban contagiando a otros individuos. Como ejemplo podría decir que si alguna persona comienza a juntarse con otras a las que les gusta apostar en juegos de cartas, muy probablemente acabará entrando en una situación de vulnerabilidad, y adquirirá el vicio.

¿Cómo se pueden prevenir?

Pasa a la página siguiente >>



El profesor de Neurociencia Nikos Makris. | TONY HERNÁNDEZ

Jóvenes participantes en un festival de deportes electrónicos. | KIKO HUESCA

>> Viene de la página anterior

juego con su enorme poder mediático", añade el profesional.

Según indica el coordinador de proyectos, en estos tipos de adicciones también se han producido comportamientos relacionados con el robo de tarjetas, e incluso hurtos y otros tipos de delitos. "Cuando la adicción alcanza un nivel alto, el ludópata es incluso capaz de robar a su círculo más cercano para saciar su adicción", explica Óscar Lorenzo.

Por lo que concierne a los conflictos que genera la ludopatía en la vida de los afectados, el psicólogo asegura que lo más frecuente son problemas psicológicos como la ansiedad o la depresión, insomnio, y una gran cantidad de problemas familiares y sociales, "pero incluso pueden surgir conflictos laborales y penales", enfatiza.

En cuanto a las tecnoadicciones, la problemática habitual se centra los cambios de humor y en el carácter, una disminución de la comunicación, y ausencia de interés por los estudios y aficiones como el deporte,

Para evitar la aparición de esta clase de hábitos, Aluesa aboga por establecer límites horarios en el uso de las tecnologías, que puede estar fijado en un máximo de dos horas diarias. Además, propone cumplir con las edades recomendadas en los videojuegos, situar la tecnología en una zona común de la casa, y como recomendación para los padres, apuesta por controlar la autonomía del menor, hacerlo respetar las horas de sueño y de la comida, y hacer uso del control parental.

La patología afecta a la comunicación, y produce cambios en el humor y en el carácter

Aluesa aboga por establecer límites horarios en el uso de las tecnologías

Con el fin de eliminar las adicciones de la vida de las personas, el centro Aluesa oferta numerosos servicios de rehabilitación para pacientes y familiares de los afectados. Para cumplir con este fin, cuenta con el respaldo del Cabildo de Gran Canaria. De esta forma, se ha podido establecer un programa terapéutico de rehabilitación dirigido a personas que peresentan voluntad de cambio, y que contempla la terapia grupal, individual, y la psicoterapia.

>> Viene de la página anterior

El mejor método de prevención es la educación. Las buenas costumbres adquiridas, como pueden ser la las disciplinas, son algo muy positivo. Sin embargo, otro método de prevención muy importante consiste en saber seleccionar las amistades. Y por supuesto, tal y como he comentado, la familia es un pilar imprescindible. Esto es lo mismo que cualquier otra patología. Hay que conocer los mecanismos de prevención, para evitar que aparezca.

¿Qué explicación científica tendría la tecnoadicción?

Se trata de una adicción generacional. Hay que tener en cuenta que la tecnoadicción nació después de 1978, y los primeros estudios los hemos tenido a lo largo de los últimos años. En la actualidad, los jóvenes crecen disponiendo de un ordenador y de un teléfono móvil de última generación. Hoy en día, lo primero que tienen los niños son videoconsolas, en lugar de muñecos. Por tanto, tenemos que hacer referencia de nuevo a los buenos hábitos, que además deben ser adquiridos desde la infancia.

Por lo que concierne a la drogadicción, ¿qué factores intervienen?

Este tema es muy importante en la neurociencia. La resonancia magnética nuclear nos ha permitido saber que existen unos circuitos cerebrales que influyen en la drogadicción, y que no funcionan de manera regular en las personas que sufren este problema. Sin embargo, esto se integra también en el ámbito de la genética.

> "Un método de prevención muy importante consiste en saber seleccionar las amistades"

> "El objetivo de mi conferencia es integrar una serie de conceptos que han emergido desde la neurociencia"

¿A qué tipo de público pretende dirigirse a través de su ponencia?

A la sociedad en general. Desde mi punto de vista, es fundamental sensibilizar a las personas para que tomen conciencia de todos estos asuntos. De este modo, no solo pretendo dirigirme a los neurocientíficos, a pesar de tratar algunas cuestiones técnicas. En realidad, el objetivo de mi conferencia es integrar una serie de conceptos que ha emergido desde la neurociencia. Se trata de una disciplina que integra muchas otras, y que pretende entender cómo funciona el cerebro. Sin embargo, mi otra meta es sensibilizar a la clase política. Si los políticos no comprenden la importancia de todos estos conceptos, no podrán ayudar a la sociedad. No hablo solo de financiar ciertos proyectos, sino que comprendan la forma en la que los ven la población más joven.

A lo largo de esta semana, usted también participa en la *28ª NA-MIC Project Week*, ¿qué aspectos se tratan en esta ocasión?

Se están tratando conferencias relacionadas con las neurociencias, especialmente, centradas en el impacto que tiene la tecnología de la neuroimágen en evidenciar la estructuras y las funciones del cerebro humano. El evento reúne a profesionales de la medicina, la ingeniería y de la tecnología médica.

▶ **Evento.** Conferencia, "El impacto de la educación, la mentoría y la creación de hábitos positivos en la toma de decisiones durante la adolescencia'.
▶ **Ponente.** Nikos Makris.
▶ **Lugar.** Club LAPROVINCIA.
▶ **Día.** Mañana, 26 de junio.
▶ **Hora.** 19.00 horas.

Gran Canaria, sede de un encuentro de tecnología médica

Europa Press
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Las Palmas de Gran Canaria acoge desde hoy al 29 de junio la *NAMIC Project Week*, un encuentro internacional de equipos de trabajo en tecnología médica de imágenes promovido por la National Alliance for Medical Image Computing y liderada por la Facultad de Medicina de la Universidad de Harvard.

La cita se lleva a cabo gracias a la iniciativa del coordinador del Proyecto Interreg-MACbioIDi, el catedrático de la ULPGC en Teoría de la Señal y las Comunicaciones e Investigador Principal del Proyecto MACbioIDi, Juan Ruiz Alzola.

NAMIC Project Week se celebra dos veces al año, en invierno en EE. UU, en el Massachusetts Institute of Technology de Boston, y la edición de verano es en un país de Europa. Junto a la NAMIC Project Week también tendrán lugar las II Jornadas del Proyecto INTERREG MACbioIDi, Tecnología Médica para el Desarrollo Sostenible.