

Adicciones sin sustancias

España cuenta con la tasa más alta de Europa de ludópatas entre 14 y 21 años

► Reclaman medidas de prevención, regular la publicidad del juego de azar y que se considere un problema de salud pública

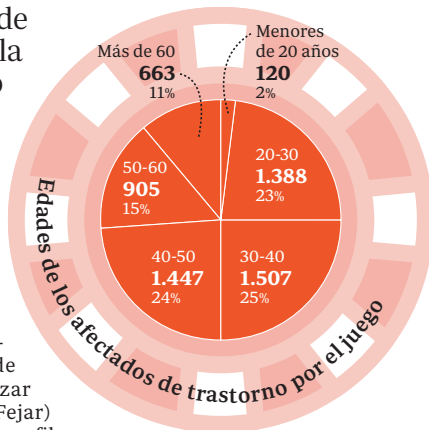
Laura Peraíta Madrid

Desde la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (Fejar) alertan de que el perfil del ludópata en España está cambiando rápidamente. Así lo advierte Juan Lamas, director técnico de esta federación, al asegurar que si hace unos años el adicto al juego era mayoritariamente un hombre casado entre los 35 y 45 años, hoy a las asociaciones de Fejar en todo el país llegan jóvenes de entre 18 y 25 años. «Es relevante también el aumento de consultas de familias con hijos menores de edad en relación con los juegos de azar y apuestas que, a pesar de que legalmente no puedan apostar hasta los 18 años, consiguen jugar».

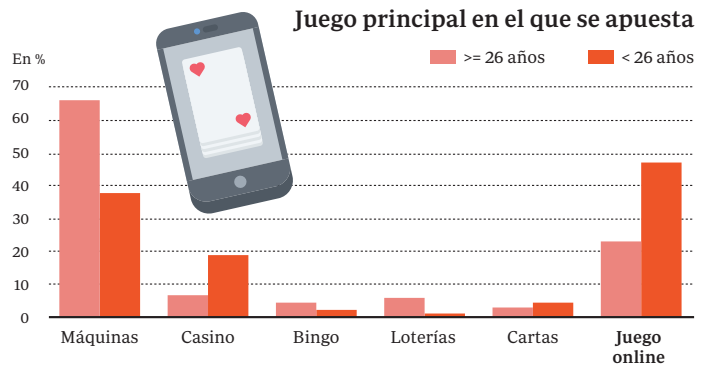
Mecanismos insuficientes

Los mecanismos para que los operadores de juego online puedan controlar que quien está jugando es mayor de edad «son todavía insuficientes», tal y como señala la Guía Clínica «Jóvenes y Juego Online», elaborada por Fejar y financiada por el Ministerio de Sanidad. Cualquiera menor podría llegar a usurpar la identidad, por ejemplo, de uno de sus progenitores, con los datos de una tarjeta de crédito.

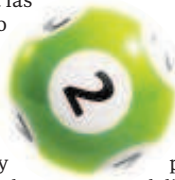
Por ello, desde Fejar insisten en que los jugadores patológicos son



Fuente: Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (Ministerio de Sanidad)



ABC/E. SEGURA



cada vez más jóvenes y que, a diferencia de lo que ocurría hace una década, en que el 75% de los casos eran adictos a las máquinas de tragaperras -y el resto a otras modalidades presenciales como rascas, quinielas...-, hoy los más jóvenes están seducidos por las apuestas deportivas y el póker en la modalidad online.

Son varias las razones de esta adicción tan temprana. En 2011 entró en vigor la regulación del juego online en España con la Ley 13/ 2011. A partir de esa fecha se incentivaron las estrategias de publicidad en medios de comunicación y redes sociales. El aumento de reclamos, como bonos de bienvenida, promociones o anuncios es muy relevante en grupos más vulnerables, como los jóvenes y adolescentes. Precisamente, «en 2015 hubo un 16% de acogidas de jóvenes en busca de ayuda para salir de su adicción, cuando antes de la legalización había un 3,8%», señala Lamas.

Según Guillermo Ponce,

psiquiatra especializado en adicciones, «España tiene la tasa más alta de jóvenes ludópatas (de entre 14 y 21 años) de toda Europa». Algunos estudios hacen referencia a la prevalencia en población general a nivel mundial entre 0,4 y 7,6%, con una prevalencia media global de 2,2%. En España, según las fuentes consultadas, la media oscila entre el 0,8% y el 1% de la población.

Explica Ponce que los jóvenes están muy familiarizados con el uso de las tecnologías digitales, lo que los expone masivamente al juego. «Numerosos informes ya han señalado que la prevalencia entre los adolescentes de conductas de juego problemático es, por lo menos, el doble que en adultos».

Uno de los factores que lo motiva es que el estado del desarrollo neurobiológico en la etapa infantil y juvenil determina una mayor sensibilidad a las recompensas y a implicarse en conductas de riesgo. Ponce asegura que el efecto estimulante del juego puede aliviar transitoriamente estados de ansiedad y tristeza propios de la ado-

lescencia. «Además, a estas edades hay más dependencia del reconocimiento social y se acepta la presión del grupo ante este tipo de prácticas».

Tampoco hay que pasar por alto que la expansión de modalidades de juego y su difusión en internet suponen una mayor disponibilidad para jugar.

Si hace años se comprobó que la mayor disponibilidad de

juego (más centros de apuestas, casinos o tragaperras) se asocia con un aumento de casos de ludopatía, «es fácil entender que la promoción digital del juego y las múltiples posibilidades de practicarlo impliquen un aumento del riesgo entre los usuarios digitales», explica Guillermo Ponce.

Por otro lado, señala que «está firmemente constatado que el inicio más temprano a estas prácticas se asocia con una mayor rapidez de la progresión a la ludopatía y una mayor gravedad de esta. Anteriormente había una media de 5-6 años desde el inicio de la conducta de juego hasta que se desarrollaba la adicción, mientras que en la actualidad, en solo unos meses se ven atrapados por la facilidad de acceder a él en cualquier lugar y las 24 horas del día.

Guillermo Ponce también alerta de las modalidades encubiertas, como el juego sin dinero de los videojuegos, o el juego de prueba, en modo «demo», en páginas de juegos de azar que no restringen esta modalidad a menores, y en las que, por estrategia promocio-



Cambio de patrones

Los jugadores más jóvenes están «enganchados» a las apuestas deportivas y el póker en la modalidad online

Motivos para no parar de apostar

El desarrollo neurobiológico infantil y juvenil es muy sensible al efecto estimulante de las recompensas y de asumir riesgos





Señales de alerta

El trastorno de juego se define como una

conducta problemática persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta por la presencia de diferentes criterios establecidos. Es necesario que se presenten cuatro (o más) de los siguientes criterios durante 12 meses:

- ▶ Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
- ▶ Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
- ▶ Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
- ▶ Con frecuencia tiene la mente ocupada en las



apuestas (reviviendo con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero y apostar).

- ▶ A menudo apuesta cuando siente desasosiego (por ejemplo desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
- ▶ Después de perder dinero en las apuestas suele volver otro día para intentar ganar («recuperar» las pérdidas).
- ▶ Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
- ▶ Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
- ▶ Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

nal, se facilita la consecución temprana de ganancias elevadas. «La experiencia de obtener esta ganancia puede ser un disparador del hábito de jugar hasta niveles peligrosos. Esta ganancia elevada puntual, conlleva a la creencia falsa de una gran probabilidad de conseguirla o de una especial habilidad personal para lograr éxito en los juegos», explica este psiquiatra.

Trampas encubiertas

Por este motivo, recomienda a los padres que vigilen a sus hijos en internet y no dejen que caigan en estas trampas encubiertas. «Los videojuegos son solo la fase inicial porque, aunque carecen de ganancia económica, les aporta esa sensación gratificante de ser buenos cada vez que consiguen ganar puntos o pasar niveles y de ser ellos los que dominan las jugadas».

Uno de los mayores problemas para el director técnico de Fejar es que «la Administración considera el juego de azar como un mecanismo recaudativo, y no como un canal adictivo que genera graves problemas, tanto en el propio individuo atrapado por el juego como en su entorno familiar, social... Es una adicción sin sustancias con consecuencias psicosociales muy graves y, por ello, -insiste- el Estado debería asumir también parte de su responsabilidad con los costes de salud pública necesarios para recuperar a estos ludópatas desde edades cada vez más tempranas. En España, hasta el 1% de la población juega de manera patológica; es decir, hay afecta-

das unas 400.000 personas, a lo que hay que sumar el trastorno que genera en la familia, lo que supone que finalmente incide en un 2,5% de la población, un millón de personas».

En este sentido, y para evitar que estas cifras aumenten, el director técnico de Fejar apunta que es necesaria una regulación de la publicidad, que se considere el juego de azar como un problema de salud pública, sobre todo en sectores más vulnerables como la juventud y la infancia, y que se adopten medidas de prevención.

Juan Lamas destaca que cuando un joven se convierte en ludópata no se puede culpar a los padres. «Existe una responsabilidad compartida entre familia y Administración. Los progenitores no pueden luchar por ellos mismos contra los mecanismos de la Administración. Lo único que pueden hacer es informar a sus hijos de los riesgos que supone iniciarse en este tipo de prácticas que están diseñadas precisamente para atraer en sucesivas ocasiones a su consumo», concluye.



La medida de la AEP busca luchar contra la obesidad infantil ABC

Los pediatras recomiendan ir al colegio a pie

- ▶ Ir andando a clase mejora la salud de los niños y cuida el medio ambiente

en salud infantil y en el cuidado del medio ambiente.

Ir andando a clase es una práctica asequible que beneficia a la sociedad, una oportunidad de fomentar la sostenibilidad y enriquecer las relaciones familiares. Aunque las evidencias científicas son limitadas, esta iniciativa trae grandes ventajas para los jóvenes y el mundo que heredarán.

Afrontar retos

La obesidad infantil y la contaminación son dos de los retos a los que se enfrenta nuestra sociedad. Andar un kilómetro ida y vuelta a clase supone dos terceras partes de la actividad física que la Organización Mundial de la Salud (OMS) recomienda para los niños.

«El corazón de quienes hacen ejercicio funciona mejor, un claro indicador de salud», apunta Julio Álvarez Pitti, vocal de actividad física del Comité de Promoción de la Salud de la AEP. Además, se ha probado que los jóvenes que caminan al colegio sacan mejores notas que los que no. Su mayor capacidad para concentrarse y memorizar se traduce en un mejor rendimiento.

«Un escolar que va solo a la escuela descubre que puede hacer más cosas de las que creía y desarrolla confianza en sí mismo», afirma el experto que señala un menor riesgo de depresión y un descenso del estrés como otras de las ventajas que aporta la iniciativa.

CYNTHIA FALCÓN
MADRID

Nueve de la mañana. Coches en doble fila se amontonan en el acceso de un colegio mientras niños adormecidos arrastran sus mochilas hacia el interior.

Entre bocinas y gritos, así inician muchos jóvenes su jornada. Las risas que inundaban las calles hoy son vehículos que corren para que sus hijos lleguen antes de que suene el timbre.

Muy accesible

Recientes estudios han mostrado un preocupante descenso en el número de niños que usan transporte activo para ir a la escuela, en varios países desarrollados las cifras cayeron del 43% en 1969 al 13% en 2001. Desde la Asociación

Española de Pediatría (AEP) buscan cambiar esta estampa y ayer presentaron «Caminando al cole», un modelo para innovar

