

Expertos alertan de la adicción a juegos y apuestas por la cuarentena

La Universitat de València y la Fundación Mapfre publican un informe sobre la dependencia tecnológica de los adolescentes

E. RODRÍGUEZ

VALENCIA. El informe de 'Detección temprana y prevención de adicciones tecnológicas en adolescentes', presentado ayer por la Universidad de Valencia (UV) y Fundación Mapfre, alerta del incremento de la adicción a las apuestas 'online' y de la dependencia de las tecnologías entre adolescentes durante el periodo de confinamiento decretado por el Gobierno con motivo de la alarma sanitaria por el Covid-19.

Según Mariano Chóliz y Marta Marcos, investigadores de la Unidad de Investigación, Juego y Adicciones Tecnológicas de la UV y autores del informe, «la necesidad de usar las tecnologías para llevar a cabo actividades que antes de la pandemia del Covid-19 podían hacerse de forma alternativa ha hecho que muchos adolescentes no solamente utilicen las TIC –Tecnologías de la Información y la Comunicación– más que antes, sino que también puedan llegar a depender de ellas con mayor intensidad después de que pase la crisis sanitaria».

Por ello, los investigadores invitan a los padres a «estar atentos» a que estos nuevos patrones de conducta «no generen o agraven las adicciones tecnológicas en los adolescentes». Por el momento, los expertos creen que el confinamiento puede haber favorecido que se juegue más 'online' –tanto videojuegos convencionales como los de apuestas–

– y «que se incrementa, por lo tanto, el riesgo de adicción».

La investigación, resultado de una encuesta realizada durante los meses previos al confinamiento a un total de 2.808 estudiantes entre 11 y 20 años, pone de manifiesto que el móvil se ha convertido en el principal «objeto de deseo» de los adolescentes españoles. Por edades, los jóvenes con mayor dependencia al móvil tienen entre 18 y 20 años y aquellos con mayor riesgo de adicción se encuentran en la franja comprendida entre los 15 y los 16.

Las chicas, en concreto, muestran niveles de adicción más elevados que ellos –8,2% de las féminas frente al 3,2% de los varones– y también mayores conductas de riesgo de dependencia –24,7% de las encuestadas frente al 12% de los chicos–, lo que puede deberse a que la principal función del móvil es la comunicación instantánea. No obstante, la adicción a videojuegos es mayor en el colectivo masculino (17% de adictos frente al 2,2% de las chicas).

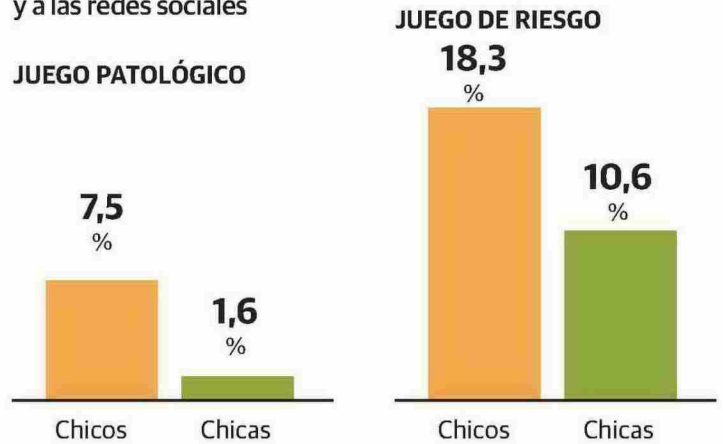
El peligro del azar

Por lo que respecta a las apuestas a través de juegos por internet, los varones, especialmente entre los 15 y 16 años, tienen más riesgo de desarrollar una adicción a las apuestas 'online', una actividad «más adictiva que el juego tradicional y que representa un problema de salud que afecta gravemente a todas las fases de la adolescencia», según el estudio.

En concreto, el 18,3% de los chicos, frente al 2,2% de las chicas practica el juego 'online' como una forma de ocio y para establecer relaciones sociales. Los que ya sufren la adicción (1,22%) «son conscientes de que

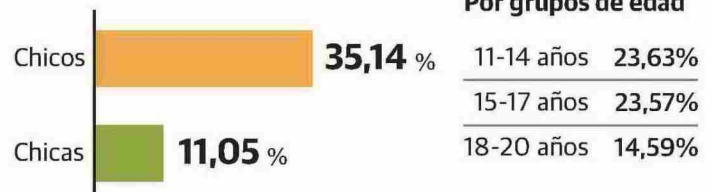
Adolescencia y adicciones

Los niños, a los videojuegos y las niñas al móvil y a las redes sociales



DEPENDENCIA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS (Media)

VIDEOJUEGOS



Por grupos de edad

11-14 años	23,63%
15-17 años	23,57%
18-20 años	14,59%

MÓVIL



Por grupos de edad

11-14 años	21,72%
15-17 años	29,98%
18-20 años	30,29%

VIDEOJUEGOS



Por grupos de edad

11-14 años	19,34%
15-17 años	29,70%
18-20 años	26,42%

Fuente: "Detección temprana y prevención de adicciones tecnológicas en adolescentes", UV y Mapfre.

GRÁFICO P. C. LAS PROVINCIAS

deben dejar de jugar, pero reconocen que necesitan apostar cada vez más para conseguir los efectos deseados, lo que les provoca pérdidas económicas», indica el informe. También admiten que en alguna ocasión han mentado sobre su implicación en el juego y que necesitan a los

demás para solventar las deudas contraídas.

Fruto de estos datos, la UV ha creado, junto a la fundación, un test «pionero en España», según indican desde la institución, para detectar la adicción al móvil, redes sociales, videojuegos y juegos de azar, llamado 'TecnoTest'.