

Aumenta la adicción a videojuegos y series

El estudio plantea nuevas adicciones emergentes derivadas del uso compulsivo de Internet

J.F.

■ Los cambios de dinámicas también han hecho necesario replantear este estudio. La llegada del uso desmesurado de internet, videojuegos con dinero o incluso las series de televisión visionadas en plataformas digitales han obligado a los investigadores de la Universidad de Alicante a incluir preguntas sobre las nuevas adicciones emergentes.

De los más del 97,5% de adolescentes que manifestaron usar internet para divertirse y jugar a videojuegos, un 19% fue diagnosticado con posible riesgo de compulsividad en el uso de la red. En estas cuestiones, son más los chicos los que reflejan un uso desmesurado, por ejemplo, con videojuegos. A través del uso de la escala Gaming Addiction Scale, se ha conseguido observar que el 31% de los encuestados hacen un uso exce-

sivo de las consolas, mientras que un 10% sufren un juego patológico.

Las observaciones sobre las nuevas formas de adicción también hacen hincapié en el juego con dinero, tanto en línea como presencial. En estos casos, los estudiantes de 15 y 16 años que manifiestan haber realizado esta práctica alguna vez son el 18,3%, siendo los hombres (24,1%) los que doblan las cifras de las mujeres (10,9%). Las cifras son más pequeñas si se trata de atender a conductas adictivas, donde un 2,1% manifiestan la necesidad de apostar más y más dinero y un 1,8% llega a mentir acerca de cuánto juegan. De cara al futuro, se estima que un 3% de los estudiantes de ESO podrían presentar trastornos patológicos en el juego en un futuro.

Por último, el estudio también hace un análisis del consumo de series de televisión en plataformas digitales. La nueva televisión, que ofrece todos los episodios de golpe, permite grandes maratones que pueden derivar en comportamientos compulsivos. Según esta encuesta, un 10% de los estudiantes de ESO mostrarían un visionado compulsivo de series o programas de televisión.