

Los adolescentes son más vulnerables al juego online porque su cerebro tiene menor capacidad de control

- **La Sociedad Española de Patología Dual (SEPD) alerta de un aumento importante de la incidencia de trastornos mentales por juego en la población adolescente**
- **Según la SEPD, más del 90 por ciento de casos de adicción al juego están asociados con otros trastornos mentales como fobia social, TDAH, TOC, personalidad límite y psicosis**
- **El juego pasa a considerarse conducta adictiva cuando deja de ser una actividad lúdica e impacta de forma negativa en las relaciones familiares, afectivas y académicas, al tiempo que tiene una repercusión conductual**
- **El nuevo Consejo Asesor de Juego Responsable, dependiente del Ministerio de Hacienda, cuenta con representación de la SEPD y se prevé que esté constituido el próximo mes de febrero**

Madrid, 6 de febrero de 2019.- Según datos de la **Sociedad Española de Patología Dual (SEPD)**, el **96 por ciento de los casos de adicción al juego están asociados con otros trastornos mentales** como fobia social, trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), trastorno obsesivo compulsivo (TOC), trastorno de personalidad límite y psicosis. Se trataría de personas que sufren patología dual, es decir, que tienen una adicción y otro trastorno mental al mismo tiempo.

La prevalencia en adultos del juego patológico se sitúa en torno al uno o dos por ciento, mientras que en adolescentes la cifra aumenta hasta el ocho por ciento. En el año 2013, la clasificación internacional de trastornos mentales DSM-5 incluyó por primera vez los trastornos por juego dentro del capítulo de las adicciones, reconociendo su similitud con los trastornos por uso de sustancias o drogas.

Como explica el **Dr. Néstor Szerman, presidente de la Fundación Patología Dual**, “las personas adultas con un trastorno por juego recurren más a la lotería o a las máquinas tragaperras, mientras que los jóvenes juegan más a apuestas deportivas y póquer online. Por lo tanto, la oferta de **las nuevas modalidades de juego por internet se dirige especialmente al colectivo joven**”.

Dado que el cerebro se desarrolla lentamente hasta más allá de la segunda década de la vida de una persona, “los adolescentes son más vulnerables a la adicción al juego a través de internet porque su cerebro es inmaduro y tiene menor capacidad de control”, detalla el especialista. “El neurodesarrollo, o desarrollo del cerebro, soporta las capacidades afectivas, sensoriales, perceptivas y cognitivas, que se pueden ver expuestas a estímulos poderosos como los que produce el juego online”, añade.

En este sentido, los especialistas de la SEPD advierten de que el juego en línea puede entrañar mayor riesgo de adicción debido a la estimulación visual, la cuantía de apuestas baja, la disponibilidad y accesibilidad 24 horas, y la privacidad. Además, “la accesibilidad y permisividad que existe en relación al juego online expone a una gran proporción de adolescentes a esta oferta, no apropiada para su edad”, indica Néstor Szerman, quien alerta de “un aumento importante de la incidencia de trastornos por juego en la población adolescente”.

Jugar muchas horas no significa adicción

No obstante, el presidente de la Fundación Patología Dual matiza la diferencia entre jugar muchas horas y tener una adicción: “Hablamos de conducta adictiva cuando esta actividad deja de ser lúdica e impacta de forma negativa en estos chicos y chicas, en detrimento de sus relaciones familiares, afectivas y académicas, y tiene una repercusión conductual, ya que, por ejemplo, deben conseguir dinero para seguir jugando”.

Estos cambios comportamentales son los que hacen saltar las alarmas en el entorno del adolescente con un trastorno por juego: “A los afectados les cuesta reconocer que tienen una adicción, lo que retrasa la puesta en marcha de medidas terapéuticas. En el caso de los adolescentes, el juego les produce un efecto sedante y calmante del malestar que ya sufrían previamente”.

Se crea el Consejo Asesor de Juego Responsable

Los expertos de la SEPD consideran que la prevención primaria del trastorno por juego en los adolescentes compete a la Administración del Estado, “que debe poner en marcha medidas y barreras que protejan a esta población”. En esta línea, el pasado 23 de noviembre de 2018 se publicó en el Boletín Oficial del Estado (BOE) la creación, por orden del Ministerio de Hacienda del [Consejo Asesor de Juego Responsable](#), que cuenta con representación de la SEPD y cuya constitución se espera para el próximo mes de febrero.

Respecto a la prevención específica, desde la SEPD defienden el desarrollo de medidas que alerten del riesgo elevado de sufrir esta adicción a las familias con alta densidad de trastornos mentales o, por ejemplo, con adolescentes que sufran TDAH. Por último, subrayan que la prevención secundaria o el tratamiento debe ser realizada por equipos multidisciplinares que inicien un abordaje terapéutico biopsicosocial.

Sobre la SEPD

La Sociedad Española de Patología Dual (SEPD), líder a nivel internacional en este campo, es una sociedad científico-médica sin ánimo de lucro constituida en el año 2005 e integrada en la actualidad por más de 2.000 profesionales multidisciplinares que desarrollan su labor en el ámbito clínico, docente y/o investigador de lo que ya denominamos Patología Dual.

El objetivo de esta Sociedad es el de promover programas de I+D+i en esta área, y formar, difundir y concienciar sobre la problemática de la patología dual entre los profesionales, la administración pública y la sociedad en general.



Gabinete de Prensa: Berbés Asociados

Clara Compairé / Sandra Melgarejo

Tel. 91 563 23 00 / 678 88 96 12

claracompaire@berbes.com / sandramelgarejo@berbes.com