Publicado en Barcelona el 24/07/2018

La revista INFONOVA dedica su número 34 a patrones de consumo y nuevas formas de adicción

Las tecnologías de la comunicación, Internet, los teléfonos móviles y los videojuegos entran en las grandes agendas sobre adicciones y desórdenes mentales

Alejandro Bassas Reina – Pedro suspendió aquel curso casi todas las asignaturas. En su familia no se lo explicaban porque se pasaba horas en su cuarto “estudiando” hasta altas horas de la madrugada. En realidad, Pedro no abrió un solo libro en todo el año, sino que se dedicó a jugar a un videojuego en línea que le absorbió por completo. Fue él mismo quien pidió ayuda a su familia entendiendo que tenía un problema. Antes de hacerlo quiso documentarse en Internet sobre si lo suyo era una adicción, pero la cantidad de información que encontró no se lo dejó nada claro.

La revista INFONOVA dedica su número 34 a patrones de consumo y nuevas formas de adicción

Y es que Pedro se sumergió en pleno debate sobre los malos usos de las nuevas tecnologías. Un debate en el que las teorías de los expertos se cruzan con los titulares, a veces muy sensacionalistas, de los medios de comunicación. A fecha de hoy no hay consenso sobre la clasificación que merece un uso problemático de Internet, los teléfonos móviles o los videojuegos. La OMS, en una decisión no exenta de polémica, ha incluido el “trastorno por videojuegos” (gaming disorder) en la decimoprimera edición de su lista de su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11).

Para la OMS existe el gaming disorder cuando hay un patrón de comportamiento de juego “continuo o recurrente” vinculado a tres condiciones negativas: la falta de control de la conducta de juego en cuanto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización y contexto en que se juega; el aumento de la prioridad que se otorga a los juegos frente a otros intereses vitales y actividades diarias; el mantenimiento o escalada de la conducta a pesar de tener conciencia de las consecuencias negativas.

Este patrón de comportamiento causaría un deterioro importante en las áreas del funcionamiento personal, familiar, social, educativo o laboral. Las voces críticas que se han levantado contra esta consideración creen que se fundamenta en una base científica demasiado débil para afirmarlo con tanta contundencia. De hecho, el otro manual de referencia sobre trastornos mentales, el Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V), no lo tiene tan claro ya que considera “el trastorno de juego por Internet” (que incluye a los videojuegos y otros juegos en línea) dentro de los trastornos que precisan más estudio para ser incluidos en una próxima edición.

Internet en la nueva estrategia de Adicciones

El Plan Nacional sobre Drogas del Gobierno de España presentó hace unos meses su nueva Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 sin rehuir este debate de creciente interés en el que están las también llamadas adicciones comportamentales o sin sustancia -de la que la única reconocida oficialmente de momento es la ludopatía-. De ahí que por primera vez contemple los usos inadecuados de Internet y los teléfonos móviles especialmente entre la población juvenil. Tal como

aparece en el texto de la estrategia:

“Vivimos en sociedades cada vez más dinámicas y cambiantes donde el abordaje de las nuevas tecnologías es fundamental. Existe una preocupación creciente por el aumento del uso “patológico” de Internet, los medios digitales y las redes sociales, así como por el papel de las nuevas tecnologías como facilitadoras del acceso a y potenciadoras de otras conductas adictivas, especialmente de los juegos de apuesta y el juego online entre adolescentes, muy mediado por una publicidad agresiva”.

Revista INFONOVA
La revista sobre adicciones de Dianova España INFONOVA ha dedicado ya dos números a este asunto. El último de ellos, precisamente, el nuevo número 34 coincidiendo con la publicación de la nueva estrategia del PNSD y que cuenta con aportaciones como las de Elisardo Becoña, catedrático de Psicología Clínica de la Universidad de Compostela, quien en su artículo “Adicciones comportamentales: separando el grano de la paja” asegura que “a día de hoy solo hay consenso clínico sobre las adicciones producidas por las diferentes sustancias, por el juego patológico, en parte con los videojuegos, y nada más”.

Becoña advierte de los riesgos de psicopatologizar la vida cotidiana y pide seguir profundizando en lo que son y lo que no son verdaderas adicciones: “Hoy no podemos hablar de adicción a Internet. Otro tema distinto es que sea inocuo para todos sus usuarios y que a algunos no les cause problemas, aunque ello no significa que sea una adicción, aunque sí deberían buscar ayuda profesional de un psicólogo clínico si les incide en aspectos negativos de su vida. Es decir, tener un problema no significa tener un trastorno clínico”, afirma.

Datos de contacto:
Mario Prieto
34679488364

Nota de prensa publicada en: Barcelona

Categorías: Nacional Sociedad E-Commerce Consumo Gaming

NotasdePrensa
https://www.notasdeprensa.es