

## SALUT ADDICCIONS



Un usuari jugant a una màquina escurabutxaques en un bar de Lleida.

## LES DADES

2%

## DE LA POBLACIÓ

Es calcula que el joc patològic afecta al voltant d'un 2% de la població.

35-40

## ANYS

L'addicte als jocs presencials té de mitjana de 35 a 40 anys i un nivell baix d'estudis.

25

## PRIMERES VISITES

Des que la nova unitat del Santa Maria es va estrenar a l'octubre ha atès 25 persones.

37%

## ABANS DE L'EDAT LEGAL

Estudis apunten que el 37% dels ludòpates es van iniciar en el joc abans de l'edat legal.

# Pla contra la ludopatia

L'hospital Santa Maria preveu atendre prop de 250 lleidatans a l'any a la nova Unitat de Joc Patològic i Altres Conductes Addictives || Els experts alerten que el sobreús de les tecnologies i l'increment de la publicitat d'apostes han agreujat el problema

## M. CABELLO

L'hospital Santa Maria preveu atendre prop de 250 lleidatans a l'any amb addicció al joc. Ho farà en la seua nova Unitat de Joc Patològic i Altres Conductes Addictives, que des que va entrar en servei el mes d'octubre passat ha ofert al voltant de vint-i-cinc primeres visites a pacients majors de 17 anys. Segons la psicòloga de la unitat, Neus Aymamí, es tracta sobretot d'addiccions a jocs d'apostes, com són les màquines escurabutxaques, les apostes esportives o la

persones més joves amb una formació acadèmica més gran. "Molts dels ludòpates comencen a jugar abans de l'edat legal, un problema que ara s'ha agreujat amb l'ús dels mòbils i l'increment de la publicitat de cases d'apostes", assegura aquesta psicòloga, que destaca que "hem de replantejar-nos el sobreús que estem donant a les tecnologies, ja que és un mal model a seguir per als adoles-

cents, que pensen que cal viure connectats a la xarxa". I és que "els menors són especialment vulnerables a la publicitat i al màrqueting, ja que creuen que les apostes formen part de l'experiència social i poden derivar amb el pas dels anys en una addicció". Els jocs o l'ús de les tecnologies es converteix en un problema "quan deixen de ser un passatemps per passar a ser una necessitat que interfereix

en la vida personal", explica Aymamí. Per resoldre aquest problema, "és bàsic que el pacient estigui motivat i disposat a aprendre mecanismes d'autocontrol que l'ajudin a suportar l'abstinència del joc". Així mateix, Aymamí va apuntar que la nova unitat del Santa Maria ha reduït l'edat d'atenció a partir dels 17 anys perquè "aquests joves estan a mig camí entre els Centres de Salut Mental In-

fantil i Juvenil, per la qual cosa volíem donar-los continuïtat en el tractament".

Per la seua part, el Col·legi de Metges de Catalunya va alertar recentment de l'increment de les addiccions als jocs d'apostes en línia, sobretot entre els menors d'edat, per la qual cosa va exigir una regulació urgent de la publicitat i del màrqueting d'apostes, similar a la de l'alcohol i el tabac.

## A PARTIR DELS 17 ANYS

La unitat lleidatana atén pacients a partir de 17 anys, a mig camí entre els centres infantils i juvenils

ruleta virtual i "només prop d'un deu per cent de les consultes se centren en compres compulsives i addiccions a les noves tecnologies". Quant al perfil del jugador patològic, la majoria són homes d'entre 35 i 45 anys que van tenir un primer contacte amb les apostes en la joventut, encara que en el cas del joc online solen ser

Neus Aymamí  
PSICÒLOGA

## ENTREVISTA

## «La publicitat converteix les apostes en una experiència social per als menors»

Com podem detectar que un passatemps s'ha convertit en una addicció?

Quan deixa de ser una activitat lúdica per convertir-se en una necessitat que comença a interferir en la vida personal, laboral i social del jugador patològic. L'entorn més proper adverteix que cada vegada són més habituals les discussions pel fet que el joc s'ha convertit en la prioritat de la persona. Es pot desta-

car que la fàcil disponibilitat de determinats jocs és un dels factors que afavoreix la conducta patològica, com en el cas de les màquines escurabutxaques, que es troben en la majoria de bars, o els jocs online, que són a l'abast en qualsevol moment amb els telèfons mòbils.

Quin impacte té la publicitat d'apostes en l'increment de conductes patològiques? Està demostrat que la publi-

cat va estretament relacionada amb l'increment de problemes de joc patològic, especialment en col·lectius vulnerables com els menors, que veuen famosos jugant i creuen que les apostes formen part de l'experiència social. També és important l'excés que donem a les tecnologies, que fa que els menors creixin amb la idea que cal viure contínuament connectats a la xarxa.