

COMPORTAMIENTOS COMPULSIVOS

El juego y la cocaína activan las mismas zonas del cerebro

EFE

La adicción al juego parece activar las mismas zonas del cerebro que se ponen en funcionamiento con el consumo de la cocaína, según un estudio que profundiza en el mecanismo cerebral de «la recompensa». Este trabajo, dirigido por investigadores del Hospital General de Massachusetts (EEUU) y publicado en la última edición de 'Neuron', indica que la expectativa de una gratificación económica pone en funcionamiento el sistema del cerebro que también procesa la «recompensa» que ofrecen las drogas o la comida.

Los investigadores creen que descubrir las zonas del cerebro implicadas en el juego puede ayudar a tratar este problema y, en general, todos los desórdenes de tipo compulsivo. Solo en EEUU, el juego mueve cerca de 500.000 millones de dólares cada año y destruye la vida de decenas de miles de personas.

El estudio efectuado por la Clínica Mayo de Rochester, en Minnesota, compara el desarrollo de la adicción compulsiva al juego - denominada en psiquiatría como ludopatía - con el de la dependencia del alcohol y los psicotrópicos.

Una larga historia

Desde mediados de los 70 se había localizado en el cerebro una región en el sistema límbico, la misma que parece procesar las emociones, en la que están localizados los «receptores de sustancias opiáceas endógenas» donde las drogas descargan su recompensa de euforia.

Edmund Rolls, del departamento de Psicología Experimental de la Universidad de Oxford, en Inglaterra, ha identificado en su libro 'Brain and Emotion' (Cerebro y Emociones) el córtex orbitofrontal y la amígdala del cerebro como las zonas que procesan en los primates las sensaciones de recompensa y castigo y las emociones.

En el juego compulsivo, según el trabajo publicado en 'Neuron', a medida que disminuye el control sobre el juego, disminuye el control sobre la propia vida del que sufre el problema. Las consecuencias pueden ser impredecibles pero incluyen la ruptura de los vínculos de confianza con la familia, compañeros de trabajo y amigos y el desarrollo de ansiedad y desórdenes depresivos.

¿Qué ocurre en el cerebro?

En ocasiones, añaden, aumenta la tendencia al suicidio. Hans Breiter, quien pertenece al departamento de Radiología del hospital general de Massachusetts, ha podido estudiar lo que ocurre en el cerebro durante el juego gracias a las imágenes de resonancia magnética tomadas a un grupo de voluntarios.

«Hay múltiples áreas en el cerebro implicadas en analizar lo que significa ganar o perder y muchas de esas regiones responden cuando el individuo gana o pierde dinero», ha afirmado Breiter.

Las imágenes de resonancia magnética funcional de alta resolución (fMRI, de sus siglas en inglés) han captado la actividad de esas regiones en experimentos de juego realizados con una especie de ruleta.

«Un incentivo único para los humanos - como es el de ganar dinero- produce comportamientos cerebrales parecidos a los que se dan en respuesta a otros tipos de recompensa», ha indicado Breiter.

El científico ha señalado que «esa similitud sugiere que un circuito del cerebro puede ser usado para varios tipos de recompensa».

Sistema de recompensa y castigo

El cerebro, según opina por su parte el experto en psicología experimental Edmund Rolls, está designado en torno a un sistema de recompensa y castigo, porque ese es el modo en que los genes pueden construir un sistema complejo saludable.

Emociones y motivación implican recompensa y castigo como una solución del cerebro para interconectar diferentes sistemas. El hambre, la sed y el comportamiento sexual son tres de los principios vitales más básicos que funcionan como comportamientos motivados.

Cerca de dos tercios de los jugadores compulsivos son hombres. Aquellos solteros, sean hombres o mujeres, y quienes tienen un historial de depresión, abuso de alcohol, tabaco o drogas ilegales tienen más riesgo de ser jugadores compulsivos.

Como en la mayor parte de los comportamientos adictivos, los ludópatas no son conscientes de la pérdida de control que sufren y, a menudo, niegan la existencia del problema, indican los estudios realizados por la Clínica Mayo de Minnesota.

DEFINICIÓN DEL TRASTORNO MENTAL

Los expertos sugieren que la ludopatía se trate como una 'adicción sin sustancia'

AMÉRICA VALENZUELA

Madrid.- La difusión masiva de las máquinas tragaperras y la creciente oferta de juego a través de Internet ha provocado el aumento de los casos de ludopatía. Se calcula que **hasta un 3% de la población sufre este trastorno mental**. Los expertos se quejan de la falta de atención a estos enfermos por parte del sistema sanitario y piden que la ludopatía se considere como una 'adicción sin sustancia'.

En el marco de la celebración de una jornada sobre juego patológico organizada por las fundaciones Gaudium y Ramón Areces, los expertos reunidos han considerado apropiado un cambio de la catalogación del trastorno mental. Han asegurado que **las características de este desorden encajan más con las de una adicción** que con un trastorno de control de impulsos, que es como está clasificado de manera oficial, junto a la piromanía y la cleptomanía.

De esta forma, según explica Ana Requesans, directora ejecutiva de la Fundación Gaudium, la ludopatía debería beneficiarse de los recursos destinados al Plan Nacional de Drogas.

Asimismo, han sugerido que parte de los impuestos provenientes de las actividades relacionadas con los juegos de azar deberían destinarse a centros de tratamiento para la rehabilitación y a programas de investigación sobre la enfermedad.

La ludopatía suele ir acompañada de otros trastornos, como el **abuso de alcohol**, la depresión o los trastornos de personalidad.

En muchos casos los ludópatas no buscan ayuda terapéutica, niegan su situación o le quitan importancia. "Las personas que están en los centros tienen un larguísimo historial", ha asegurado Enrique Echeburúa, catedrático de Psicología Clínica en la Universidad del País Vasco.

De hecho, "suelen aparecer en los centros después de cinco o hasta 10 años de juego compulsivo, cuando no tienen más remedio y obligados por los problemas con la justicia", ha señalado.

Reto terapéutico

Todo ello plantea la ludopatía como un reto terapéutico. Sin embargo, ni siquiera hay un acuerdo sobre los tratamientos más adecuados para hacerle frente.



(Foto: archivo)

ADEMÁS...

Pregunte al experto

>>> en la Red

El juego y la cocaína activan las mismas zonas del cerebro

Los adictos al juego que ganan beben más

"En general, los ludópatas no tienen asistencia en el sistema sanitario de salud mental oficial. No son atendidos y tienen que **recurrir a las asociaciones**", ha explicado. No obstante, cuando son tratados "culmina con éxito en el 60-70% de los casos".

El tratamiento más utilizado se prolonga durante tres o cuatro meses y consiste en terapia psicológica combinada con fármacos. Los medicamentos aplicados suelen ser del tipo antidepresivo, como los **inhibidores de la recaptación de la serotonina**, para controlar la impulsividad.

"Tres de cada cuatro jugadores en tratamiento logran no volver a jugar, pero existe un gran número de ludópatas que no están siendo tratados y no entran en los circuitos terapéuticos", ha subrayado Echeburúa.