

Experts en psiquiatria alerten que no s'ha de banalitzar el consum de cànnabis

El consum continuat de la substància pot agreujar un trastorn mental de base entre els adolescents, van advertir ahir

A. CARALT

El consum de tòxics com el cànnabis de manera continuada entre els adolescents és un dels factors de risc que pot agreujar un trastorn mental de base i que també pot alterar, pels seus efectes psicotròpics, les funcions cognitives i emocionals bàsiques d'una persona en aquesta franja d'edat.

Així ho va explicar, ahir al migdia a Amposta, una de les responsables de la Unitat de Conductes Addictives en Adolescents de l'Hospital Clínic Universitari de Barcelona, Rosa Díaz. L'experta va oferir una conferència específica sobre aquesta substància dins la jornada adreçada a més de 200 professionals de tot Catalunya sobre els programes d'atenció al trastorn psicòtic incipient.

Entre el 5 i el 10 per cent

Segons la dades ofertes, s'estima que un 5 per cent dels joves escolaritzats a Espanya d'entre 14 i 18 anys consumeixen cànnabis de manera continuada, un percentatge que altres països comunitaris propers i amb dades més precises assoleix el 10 per cent.

La mitjana d'edat d'inici al consum es situa entre els 14 i 15 anys tot i que hi casos d'adolescents de 12 i 13. A Espanya el pic de consum es va produir el 2004 i des de llavors s'ha mantingut «en nivells elevats, és una dada greu», subratlla Díaz.



L'experta en psiquiatria juvenil Rosa Díaz, a l'esquerra de la imatge, ahir a Amposta. FOTO: JOAN REVILLAS

L'APUNT

El risc dels jocs de rol en línia

■ Altres experts presents a la jornada van apuntar el risc associat al consum de substàncies com el cànnabis i també als comportaments addictius. Aquest és el cas, per exemple, dels jocs de rol en línia, una modalitat de joc molt estesa entre els adolescents que ha començat a generar preocupació entre els professionals.

El consum de cànnabis entre els adolescents, assenyala, pot crear addicció i alterar negativament el desenvolupament de certes funcions cerebrals, claus en aquest període de la vida. El consum continuat i abús impedeix l'aprenentatge d'habilitats so-

Javier Goti, de la Unitat de Conductes Addictives en Adolescents de l'Hospital Clínic, explicà que de manera majoritària es tracta de jocs en línia d'estètica medieval on el jugador s'ha de subscriure i genera un 'avatar' amb el que juga en xarxa amb milers d'avatars més. «El problema és que el joc no s'atura mai i com

els adolescents tot mitificant els seus efectes beneficiosos.

Pel que fa a l'ús terapèutic apel·la a un estricte control en el subministrament de la substància i reclamà l'aplicació de lleis per frenar l'autocultiu massiu per a usos lúdics.

més fidelitat hi tinguis més augmenta el teu prestigi i puntuació entre els altres jugadors». Goti posà d'exemple el joc *The World of Warcraft*, amb 11 milions de subscriptors. Un ús excessiu d'aquest i altres jocs en línia, al seu parer, pot disminuir el rendiment escolar, les relacions personals i generar síndrome d'abstinència.