



**Cristina López Schlichfing**  
La Tarde

PROGRAMAS

Último Boletín

Encuesta:

¿ Cree que ETA tiene intención de abandonar las armas ?

Línea COPE

Tiempo de reflexión

Buscador

Buscar

Historia de la COPE

Sonidos para el recuerdo

EMISORAS

Encuentra tu frecuencia

PUBLICIDAD

NOTICIAS

actualidad

deportes

religion

# Noticias Online

<<< atrás

IMPRIMIR

NOTICIAS ACTUALIDAD

NOTICIAS DEPORTES

NOTICIAS MUSICALES

La Imagen



## Científicos españoles desarrollan un videojuego de prevención del consumo de cocaína

Un equipo científico español integrado en la compañía TAVAD (Tratamientos Avanzados de la Adicción) ha desarrollado un videojuego para prevenir el consumo de la cocaína entre los jóvenes, que permite a los usuarios a experimentar los efectos de esta sustancia como una "adicción virtual" en una carrera de motos. Esta herramienta, que actúa como una "vacuna psicológica" contra la droga, está accesible gratuitamente a través del web (<http://www.tavad.com>), informó hoy la empresa, durante su presentación en Madrid. El juego consiste en una carrera de motos que tiene las opciones "sin drogas" o "con cocaína". Esta última elección muestra un inicio de la competición muy rápido, mientras que a medida que avanza el juego se observa que el motorista pierde facultades y tiempo "para repostar cocaína", sin la que no puede seguir corriendo, y que cada vez tiene que consumir con más frecuencia.

31/5/2005

Según los resultados de diversas pruebas realizadas con este sistema en escuelas de Madrid, Tel Aviv (Israel) y Nueva York (Estados Unidos), que contó con la participación de 150 niños de entre 12 y 17 años, los jóvenes afirmaron que "jugando con drogas no era posible ser uno mismo". En este sentido, "convertirse en un adicto virtual en un corto periodo de tiempo proporciona una poderosa actitud disuasoria hacia el consumo de drogas", indicó el doctor Legarda.

El inventor del videojuego, el doctor Juan José Legarda, señaló que este juego permite al usuario padecer virtualmente el fenómeno de la tolerancia y la dependencia a la cocaína, al experimentar los efectos negativos del consumo de esta droga. Además, precisó que próximamente iniciará un estudio de seguimiento de los efectos de esta tecnología entre los jóvenes usuarios a los 3 y 6 meses, que contará con la colaboración de la Universidad Complutense de Madrid (UCM).

La compañía Tavad ha invertido más de 4 años en la elaboración de esta herramienta y un presupuesto de 350.000 euros, que espera incrementar en 200.000 euros más para nuevos desarrollos. Asimismo, la empresa -que cotiza en bolsa- espera recibir unas 200.000 visitas al mes en su web para acceder a este videojuego.