

Portada

Adicciones

- Enciclopedia
- Reportajes
- ▶ Noticias
- Especiales

Nutrición

Corazón

Mujer

Niños

Piel y belleza

Sexualidad

Enciclopedia

Reportajes

Noticias

Especiales

Chequea tu salud

El médico, tu amigo

Medicina Profesional

Avalado por



Envía tus sugerencias

 ¿De qué quieres que hablemos?


## Adicciones &gt; Noticias

31/05/2005 13:38

### Un equipo científico español desarrolla un videojuego de prevención del consumo de cocaína gratuito en Internet

EP. 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>), ha informado la empresa durante su presentación en Madrid.

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).

En concreto, 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.

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 experto destacó la necesidad de llevar a cabo multitud de iniciativas en materia de prevención ya que en los últimos diez años el número de adolescentes de entre 14 y 18 años que han consumido o consumen cocaína en España se ha multiplicado por cuatro hasta alcanzar el 9 por ciento de este colectivos, según los datos del Observatorio Español sobre Drogas.

La compañía Tavad ha invertido más de cuatro 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.

PUBLICIDAD

Si lo tuyo es...

aventura

llamar

stop