

## Las tres cosas que activan el cerebro

13/12/2019



Hace unos días escuche a José Ramón Gamo, investigador y extraordinario comunicador, hablar de las tres cosas que activan el cerebro: *la curiosidad, la necesidad y el placer.*

Estamos en la era del hedonismo rápido y sin esfuerzo. Uno de los mayores *placeres* del ser humano ha sido la lectura. A través de ella nos adentramos en mundos desconocidos, y página tras página nos transforman en protagonistas o espectadores de historias y aventuras alucinantes, llegando a hacernos reír o llorar.

Todo el potencial imaginativo de nuestro cerebro, se pone al servicio de la historia, creando una "película" tan real que no sólo nos emociona, sino que nos cuesta salir

de ella cada vez que tenemos que desconectar para volver a la otra realidad, la del trabajo, las obligaciones, la familia...

Pero hoy en día, a través de las tecnologías se nos dan hechos esos mundos diferentes, coloridos y fantásticos.

Ahora, **no necesitamos ni saber leer** para ponernos al mando e interactuar con la tecnología que nos convierte en el protagonista de la historia.

La constancia, el esfuerzo y la frustración son valores desconocidos para muchos de nuestros adolescentes que además se han refugiado en el hiper-proteccionismo de las familias, creando un **mundo tan ideal como irreal,**

el de los **ninis** (ni estudian ni trabajan).

Pero el problema no queda ahí, pues son muchos miles de estos adolescentes los que han ido un paso más allá, fabricando sus mundos de fantasía sin necesidad de un videojuego; han encontrado en el consumo de cánnabis su videoconsola virtual.

El problema está cuando vuelven a la realidad. Pero esto es algo temporal y de fácil solución; basta con volver a encender otro porro para desconectarse de algo de lo que quieren huir.

Y así porro a porro, se van enganchando hasta acabar sin poder distinguir la ficción de la realidad, o con un brote psicótico (primeros síntomas de una enfermedad mental).

Es algo muy grave no solo porque afecta a muchísimos de nuestros adolescentes, sino porque si no se interviene, pueden pasar de ser el futuro de nuestro país a un lastre para sus familias y la sociedad, el resto de sus vidas, acabando con toda probabilidad en la delincuencia, la prostitución o con una enfermedad limitante.

Ser padres no es procrear, tirar hijos al mundo: es dedicar la parte más importante de nuestras vidas a cuidar y educar con el único objetivo de verlos marchar en busca de su propio futuro. Pero cuando se niegan a tomar el vuelo, refugiándose en los mundos de **fantasía cannábica**, hay que actuar.

Tomando unas palabras del juez de menores D. Emilio Calatayud: "*Si se niegan por lo civil no tendremos más remedio que hacerlo por lo penal*". Osea a las malas.

Este artículo también lo podéis encontrar en el blog <http://www.adiccionesadolescentes.es>

<https://www.youtube.com/watch?v=5KdQozdyAs8&feature=youtu>

Mi próximo artículo se titulará:

**"¿Cuándo nos convertimos en adultos?"**

Thanks to the translation done by Sara Cremades González (teacher and philologist), you can read this article in English:

## **The three things that activate the brain**

Some days ago I heard José Ramón Gamó, investigator and extraordinary communicator, talking about the three things that activate the brain: *curiosity, necessity, and*

*pleasure.*

We live in the era of fast and no effort hedonism. Reading has always been one of the biggest *pleasures* of humankind. Thanks to it, we have the opportunity to discover unknown worlds and, page-by-page, they turn us into the main characters of incredible stories and adventures, making us laugh or cry.

All the imaginative potential of our brain is put towards the service of history, creating such a real 'movie' that not only excites, but also makes it difficult for us to come back to the real world (work, family, etc.).

Though nowadays, new technologies provide us with those colourful and fantastic worlds.

Now, **we do not need to know how to read** to interact with technologies that make us be the protagonist of the story.

Perseverance, effort, and frustration are unknown values for many teenagers that find refuge in the over-protection of their families, creating an **ideal and unreal world**, the **ninis world** (neither study nor work).

The problem, though, does not stop here. There are thousands of teenagers that have gone further, creating their worlds of fantasy without the necessity of a video game; they have found their virtual console game in the consumption of cannabis.

The problem appears when they come back to reality. Fortunately, this is something temporary and easy to solve; it is likened to smoking another joint in order to disconnect from something of which they want to escape.

And, like this, they remain more and more addicted, until they end up being unable to distinguish between fiction and reality, or suffering from a psychotic outbreak (first symptoms of a mental disease). It is something that is very serious, not only because it affects too many of our teenagers, but also because if we don't act, they can move from being the future of our world to being a ballast to their families and society for the rest of their lives, ending up in crime, prostitution, or with a debilitating disease.

Being a parent is not just about procreating, but rather it includes dedicating the most important part of our lives to educate and care for our children, with the only main of watching them go look for their future. But when they don't want to go and they are taking refuge in one of these **fantastic cannabian** worlds, we need to act.

In words of the juvenile judge D. Emilio Calatayud: "*if*

*they refuse to do it under civil action, we will have no choice but doing it under criminal action".*