

Influencia de las nuevas tecnologías en los problemas de juego y en las compras impulsivas en los jóvenes

Influence of new technologies on the young's problems with gambling and compulsive shopping

Francisca Cantero Araque* y José Manuel Bertolín Guillén**

* Unidad de Conductas Adictivas. Hospital Marina Salud (Denia, Alicante, España).

** Servicio de Psiquiatría y Salud Mental. Hospital de Llíria. Departamento de Salud Valencia-Arnau de Vilanova-Llíria. (Llíria, Valencia, España)

Recibido: 30/06/2015 · Aceptado: 04/12/2015

Resumen

Las nuevas tecnologías suponen una herramienta avanzada para el uso habitual de redes de comunicación y servicios pero, por otro lado, pueden intensificar ciertas patologías en las conductas de juego, las apuestas y las compras. Los estudios realizados hasta la fecha sobre esas conductas señalan que se trata de prácticas frecuentes entre la juventud y algunas personas las vivencian como necesarias e irresistibles. Este artículo pretende dar a conocer datos relevantes de la situación actual de la actividad de juego, apuestas y compras al utilizar las nuevas tecnologías de la información y comunicación desde el punto de vista de la frecuencia de uso en la población juvenil, la problemática o abuso, la prevención y el tratamiento. De la presente revisión narrativa sobre los estudios recientes se concluye que existe un número insuficiente de investigaciones que delimiten el concepto de uso, abuso o adicción, que aporten datos claros y suficientes para su prevención y que detallen tratamientos específicos para una población más joven que la acostumbrada.

Palabras Clave

Nuevas tecnologías, juego, compras, uso, abuso, población juvenil, prevención, tratamiento.

— Correspondencia a: _____
Francisca Cantero
e-mail: francisca.cantero@marinasalud.es



Abstract

New technologies are an advanced tool for habitual use of communication networks. But they can, on the other hand, intensify certain pathologies regarding gambling, betting, and shopping behavior. The studies made to date on these conducts point out that these are frequent practices amongst the young, but sometimes, these habits are experienced as something necessary and irresistible. This article attempts to show some relevant data about the current situation of gambling, betting and shopping when using new communication and information technologies, considering how often young people use them, the problem of abuse, prevention and treatment. From our narrative review on recent studies, we conclude that there is not enough research to delimit the concepts of use, abuse or addiction, to provide clear data for prevention and explain detailed specific treatments for a population younger than was usually the case.

Key Words

New technologies, gambling, shopping, use, abuse, young population, prevention, treatment.

INTRODUCCIÓN

La tecnología, como conjunto de instrumentos o recursos técnicos, es una herramienta habitual para mejorar la calidad de vida de las personas. Pero como ya indicaran Labrador y Villadangos (2010), su implantación en nuestra vida cotidiana no está exenta de polémica. Por tanto, si el manejo adecuado de las tecnologías facilita nuestra existencia, la utilización excesiva puede dificultarla y preocupa a nuestra sociedad máxime cuando se trata de adolescentes o jóvenes donde su uso es extensivo. En cuanto a las conductas del juego y de las compras, al usar como herramienta las nuevas tecnologías se agrupan en este artículo por su característica en común, es decir, la realización a través de Internet de dichas actividades por la juventud para obtener una gratificación inmediata. El aumento de la demanda de ayuda en el tratamiento de las conductas problemáticas relacionadas con las nuevas

tecnologías (Echeburúa, Salaberría y Cruz, 2014), el perfil de los usuarios y el número de jóvenes cada vez mayor (DOGJ, 2014), hacen que se preste atención a este tipo de comportamientos. La revisión narrativa y actualizada de esa realidad como la que se realiza en este artículo pretende ayudar a plantear nuevas necesidades en el abordaje de dichas conductas problemáticas.

Cualquier actividad gratificante es potencialmente problemática si se repite aun entendiendo que perjudica a la persona. Puede convertirse en patológica en función de la intensidad, frecuencia o cantidad de dinero invertida en la actividad y del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales o laborales de las personas implicadas (Chóliz, 2010; Echeburúa et al., 2014). El juego patológico y las apuestas (y en estudio el trastorno de juego por Internet) se incluyen en los trastornos adictivos (APA, 2013). Con respecto al juego la definición diagnóstica es