

INCIDENCIA DEL USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS POR JÓVENES, EN EL CAMBIO DE HÁBITOS DE SOCIALIZACIÓN, COMO FACTOR DE RIESGO PARA LA CONDUCTA ADICTIVA

*INCIDENCE OF THE USE OF NEW TECHNOLOGIES BY YOUNG PEOPLE IN THE
CHANGE OF SOCIALIZATION HABITS. AS A RISK FACTOR FOR ADDICTIVE BEHAVIOR*

Investigadores USAL: Devoto, Jorgelina (jdevoto@usal.edu.ar); Raijenstein, Gloria;
Contartese, José, Casanova Ferro, Julio; Serrat, Silvia; Gutiérrez, Carolina.

Palabras clave: TICs; Riesgo; Adicciones comportamentales; Socialización; Prevención.

Keywords: TIC's, risk, behavioral addictions, socialization, prevention

Resumen

Las nuevas tecnologías de información y comunicación (TICs) son un cambio revolucionario en la historia de la comunicación humana, ya que organizan modelos de relación que influyen en la construcción de la identidad de adolescentes y jóvenes en un momento vulnerable de su evolución vital. Los jóvenes viven en un contexto en el que internet tiene una presencia fundamental y su uso es inevitable, aunque necesario. Cabe entonces preguntarse de qué manera dicha presencia puede constituirse en un factor de riesgo para lo que se conoce actualmente como adicción comportamental o adicción sin sustancias. Es justamente esta pregunta la que ha guiado esta investigación. Como antecedente se cita la realizada por este equipo en el año 2017, con pacientes con adicciones en distintas modalidades de tratamiento, a quienes se les aplicó una encuesta de carácter descriptivo. Por los resultados obtenidos, se decidió aplicar el mismo cuestionario, con algunas modificaciones, a la población en general. Los objetivos planteados buscaron conocer la función que cumple internet para adolescentes y jóvenes, conocer las características del uso de las TICs y detectar factores de riesgo que pudieran estar actuando en la génesis de una posible adicción comportamental. Se realizó un estudio descriptivo cuantitativo; se aplicó un cuestionario autoadministrado y anónimo a una muestra no aleatoria formada por 746 sujetos de ambos sexos entre 15 y 35 años, distribuidos en distintos lugares del país, a los que se pudo acceder por la colaboración de alumnos de 1° y 2° año de la Maestría del IPAD, procedentes de dichos lugares.

Se enunciarán a continuación los principales factores de riesgo que, de acuerdo con el análisis de los datos obtenidos, los investigadores consideran destacables: sobreoferta y fácil acceso a los diferentes soportes técnicos de internet y redes; baja edad de inicio (el 72% obtuvo su primer celular entre los 6 y 10 años); la mayoría lleva el celular siempre consigo, no lo apaga nunca y vuelve a buscarlo si lo olvida —esto permite pensar en una conducta de abuso digital, compulsiva a la conexión con una disminución de la capacidad de autocontrol—; ante la falta del celular, más de un tercio de los indagados afirman experimentar sensaciones negativas como “ansiedad”, “enojo”, desesperación”; preguntados por los motivos para conectarse a las redes, aparece en primer lugar “jugar” para

los varones entre 16 y 20 años. El DSM5 (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) incorpora en su sección III al “trastorno del juego por internet” dentro de las afecciones que se considera conveniente seguir investigando. Al respecto, la OMS incluirá a partir del 2020 la adicción al juego por internet como un nuevo tipo de trastorno mental: ¿está actuando el dato mencionado como predictor de una posible futura adicción comportamental? Por último, se destaca la existencia de baja percepción de riesgo, no solo por los jóvenes, sino también por los adultos; cuando las familias tienen conciencia del problema no saben, por lo general, de qué estrategias valerse para enfrentarlo. Los factores enunciados no son solo diagnósticos, sino que operarán como insumos para proyectar intervenciones preventivas. Se trata de reflexionar para actuar sobre los peligros y los desafíos que se dan dentro de este ámbito de socialización y sociabilidad de adolescentes y jóvenes.

Abstract

The new Information and Communication Technologies (ICT) are a revolutionary change in the history of human communication. For instance, creating new relationship patterns that influence the building of adolescent identity, in a time when they are really vulnerable. Teenagers are living a new age where Internet has a great presence and its use is both inevitable and necessary. Then, we should wonder in which ways that presence would become a risk factor for what is known as behavioral addictions. That is the question that drove this research. A former research carried out in 2017 by this group, which involved addicted patients subjected to different treatment modalities to whom a descriptive survey was applied, is cited as data background. Therefore, the authors decided to apply the same survey, with some changes, to the general population. The postulated objectives were to recognize the role of Internet in teenagers' lives, the characteristics of the use of the ICTs and to detect the risk factors that could be acting at the origin of a possible behavioral. For that purpose, an extensive and quantitative study was done. This was a self-administered and anonymous survey that was made to a non-random sample formed by 746 people of both genders, between 15 and 35 years old, distributed in different areas of the country, who were approached with the cooperation of the first and second grade IPAD master students.

Based on the results, the researchers highlight as the main risk factors detected: - oversupply and easy access to different kinds of Internet and network technical supports; -beginning at a young age, 72% got their first cell phone between the ages of 6 and 10; -most of the respondents always carry their cell phones with them, don't turn it off and need to come back home if they leave it; this leads to think of a digital abuse conduct, compulsive to connection, with a decrease of self-control; - when they do not have their cell phone, a third of them experience negative feelings such as anxiety, anger or despair; the main reason for using the network, for boys between 16 and 20 years old, is “to play”, the DSM-5(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders)'s Section III introduces the “Internet Gaming Disorder” as one of the disorders that need further research. In addition, the Internet Gaming Disorder is going to be included by the World Health Organization as a mental disorder; this year: is this information predicting a future behavioral addiction? Finally, it is worth noting the low risk perception in this matter, not only in teenagers but also in adults. In general, when families take notice of the problem, they lack strategies to find the way out. These factors are not only diagnoses, they could also work as a measure for prevention programs. These results make us question about the dangers and challenges that occur within this space of socialization and sociability of adolescent and teenagers