



Bloque de interés

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



clara y se mantiene en el DSM-5, que compila los trastornos psiquiátricos en la misma categoría que el resto de adicciones a sustancias. Ya no resulta tan evidente, por la falta de estudios, el llamado juego por Internet. Una de las dificultades encontradas es valorar qué criterios son precisos para establecer si una persona presenta adicción a través de esas nuevas tecnologías. En cuanto al uso de la Red para realizar compras y su conducta patológica, no se encuentran clasificadas como trastornos adictivos y tampoco lo están en el epígrafe de otros trastornos disruptivos, del control de los impulsos y de la conducta que aparecen en el DSM-5. Hay publicaciones que sugieren clasificar las denominadas compras compulsivas en los trastornos del control de los impulsos pero, en todo caso, no existen suficientes datos para incluirlas con entidad propia (Grant et al., 2014).

USO Y ABUSO DE INTERNET

En España en el año 2014, según datos del Instituto Nacional de Estadística, el 74,4% de los hogares disponía de conexión a Internet y el 77,1% de los usuarios accedía a la Red mediante el teléfono móvil. Si hablamos de menores (de 10 a 15 años) la proporción de uso de tecnologías era, en general, muy elevada: el uso de ordenador entre los menores alcanzaba el 93,8% y el 92% utilizaban la Red (INE, 2014).

La revisión de la literatura especializada entre los años 2000-2009 en EEUU y en Europa hecha por Weinstein y Lejoyeux (2010) señaló una tasa de prevalencia entre 1,5-8,2% en uso problemático de Internet. En relación con la población juvenil, entre las publicaciones sobre el uso excesivo de las nuevas tecnologías, Gross (2004) ya apuntó que se debía a la gran oferta de contenidos y servicios en la Red y su carácter multitarea. En el estudio realizado por Tsitsika, Tzave-

la, Mavromate y EU NET ADB Consortium (2013) con adolescentes entre 14-17 años y una muestra representativa (13.300 encuestados) de Islandia, Alemania, Países Bajos, Polonia, Rumania, España y Grecia, indicaron que el 92% del total de la muestra son miembros de al menos una Red Social. En España, los estudios sobre prevalencia de Ruiz, Lucena, Pino y Herruzo (2010) con la participación de 1.011 estudiantes, 42,7% hombres y 57,3% mujeres, con un rango de edad entre 18-29 años, concluyeron que la mayoría realizan un uso moderado de conductas como navegar por Internet, el juego, las compras y el teléfono móvil, siendo un grupo muy reducido de jóvenes los que sí se encuentran cercanos a tener un problema con este tipo de comportamiento. Carbone, Fúster, Chamarro y Oberst (2012) al revisar doce estudios empíricos publicados por investigadores españoles sobre adicción a Internet y teléfono móvil entre 2002 y 2011, indicaron que no se puede confirmar la existencia de un trastorno adictivo grave y persistente relacionado con el móvil e Internet en base a estas encuestas poblacionales. Próximo a nuestros días, destacar el estudio realizado con una población de alumnos de educación secundaria sobre la actitud, percepción y uso de Internet. El análisis cualitativo mostró que la implantación de Internet para esa franja de edad era elevada y habitual, y se describieron diversas motivaciones para su uso: conectarse a las redes sociales (85%), realización de descargas (64,4%), búsqueda de información para sus estudios (60,2%) y uso del correo electrónico (52,1%). Señalar también que a través de las entrevistas realizadas el alumnado manifestó, entre otras opiniones, un uso de Internet poco recomendable por la juventud de su entorno, pero no apreciaban el uso problemático de sí mismos (Rial, Gómez, Braña y Varela, 2014).



JUGADORES Y APUESTAS ONLINE EN ESPAÑA

En España el juego se legalizó en 1977. A partir de entonces es habitual el entretenimiento en casinos o bingos, con quinielas, loterías y apuestas deportivas o con máquinas recreativas y en la actualidad con su variante de apuestas por Internet, tanto de azar como deportivas. La novedad no es el tipo de juegos o apuestas (se puede apostar por casi todo), sino su accesibilidad a través de los dispositivos electrónicos, sobre todo teléfonos móviles (Sarabia, Estévez y Herrero, 2014).

Hasta la Ley 13/2011 de 28 de mayo, de Regulación del Juego, el juego en la Red no se permitió en España. Las primeras licencias aparecen en 2012. Dicha ley ha regulado el sector *online* (en línea) es decir, aquella actividad de juego de azar con apuestas a través de Internet que incluye entre sus objetivos la prevención de conductas adictivas y la protección de los derechos de los menores (Algarra y Barceló, 2015). En 2014 la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), aprueba la disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas de juego, trazabilidad y seguridad que deben cumplir los sistemas técnicos de juego de carácter no reservado objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011 (BOE, 2014).

En 2012 la Dirección General de Ordenación del Juego señaló que la población española gastó en juegos legales de azar 28.698 millones de euros. De esa cantidad, aproximadamente 5.438 millones correspondían al juego *online* (DGOJ, 2014). Asimismo la multinacional española de juego privado CODERE, a través de su fundación, publicó el Anuario del Juego en España 2013-2014, y explicó que se jugaron 5.600 millones de euros en webs legales (con licencia de la DGOJ), predominando las apuestas deportivas (41,3%), el póquer (34,7%) y los juegos

de casino (20%), con tendencia a usar dispositivos electrónicos como el teléfono móvil (Gómez, 2014).

Después de la Ley 13/2011, ha habido mucha oferta de juegos y se ha promocionado con publicidad intensa y sin regulación específica hasta la fecha. Existe fuerte presión para el consumo de juegos de azar *online*, que proclama ganancias y éxito asegurados. Entre sus reclamos aparecen los “bonos de bienvenida”, “bonos extra por invitación”, “bonos combinados” o los “bonos sin depósito” que permiten jugar gratis e incluso ofrecen dinero (contrariamente al artículo 8 de dicha ley que prohíbe al sector el préstamo para jugar) y que incita a jugar a personas que en otras condiciones no lo harían.

Si bien en cuanto al juego patológico la literatura científica es bastante abundante, hay menos estudios de calidad con jóvenes y adolescentes. Por tanto, es imprescindible continuar el largo camino para la comprensión del juego juvenil y sus problemas como ya indicaron Volberg, Gupta, Griffiths, Olason y Delfabbro (2010) en la revisión realizada sobre prevalencia de juego en adolescentes en América del Norte, Europa y Oceanía. Estos autores subrayaron la importancia de comprender la incidencia de esa conducta como respuesta a las transformaciones en el entorno social y cultural. Otros ejemplos de estudios realizados por los países que han impulsado investigaciones en relación al juego en adolescentes y jóvenes: en Reino Unido la encuesta de prevalencia, muestra de 8.958 adolescentes (entre 11 y 15 años), realizada a finales de 2008 y en 2009 por Forrest y McHale (2012) quienes señalaron que el problema con el juego es mayor en la adolescencia con relación a la edad adulta. Los resultados mostraron que la prevalencia en ese grupo de edad fue de 1,9% y en las encuestas oficiales de adultos fue entre 0,6-0,9%. Las características del hogar, sobre todo la actitud de los progenitores y su modelaje, mostraron ser factores de riesgo.



En Canadá, Derevensky, St-Pierre, Temcheff y Gupta (2014) concluyeron que era necesario aumentar la concienciación y la formación del profesorado al investigar la actitud y percepción que los docentes tenían en relación con los juegos de azar entre su alumnado (estudiantes entre 12-18 años de edad). Una encuesta al profesorado mostró que tenían conocimiento sobre las apuestas que se realizaban, reconocieron la naturaleza adictiva de los juegos de azar y aunque sobrestimaron la proporción de jóvenes con problemas de juego, éste fue visto como el menos grave de los que afectaban a la juventud. En EEUU, Scholes-Balog, Hemphill, Dowling y Tombourou (2014) realizaron un estudio en población adolescente de una amplia gama de factores de riesgo y de protección para los juegos de azar. Se hallaron numerosos factores predictivos asociados con la familia, la escuela y el propio individuo. Sin embargo, al realizar un análisis multivariado, solo dos predictores fueron estadísticamente significativos: el género femenino, que se asociaba con un menor riesgo de problemas con el juego; y las familias, como refuerzo para la implicación prosocial, ya que reducían el consumo de alcohol en la adolescencia y los problemas con el juego en jóvenes. En España se llevó a cabo un estudio con jóvenes estudiantes de la Universidad de Córdoba para ahondar en los factores asociados a dicho uso problemático, conocer los hábitos relacionados con posibles conductas adictivas y relacionar esos comportamientos con diversas variables como edad, sexo, ramas de conocimiento y año que cursaban. De los resultados se subraya que había un uso normal de Internet en el 94,7% y posible uso abusivo en el 0,7%, que existían pocos problemas con el juego (1,3%), moderado con las compras (16%) y uso más abusivo del móvil (32,6%) (Ruiz et al., 2010). En general los estudios existentes muestran una proporción elevada de jóvenes entre los jugadores problemáticos.

En su variante *online*, las investigaciones sobre los problemas de juego aumentan en

los últimos años. Olason, Kristjansdottir, Einarsdottir, Haraldsson, Bjarnason y Derevensky (2011) en un estudio realizado en Islandia con una muestra de 1.537 estudiantes de entre 13-18 años de edad mostraron que el 56,6% jugaron como mínimo una vez durante el año anterior al estudio y el 24,3% lo hicieron a través de Internet. McBride y Derevensky (2009), con una muestra de 563 participantes entre 18-65 años de edad, evaluaron los patrones (frecuencia o duración), el tipo y los problemas del juego, además de examinar la participación en el juego *online* sin apostar. Cuando se les preguntó por qué eligieron jugar en Internet y sin apuestas las principales razones fueron por diversión, entretenimiento, relajación, para aliviar el aburrimiento y por la emoción. El 42% refirió haber apostado *online* el año anterior al estudio y el 77% refirió juego presencial. Entre el grupo de jugadores *online* el 29% realizaron uso problemático con propensión a pasar más tiempo apostando por sesión, a jugar en solitario, con más dinero y utilizando el móvil. Floros, Siomos, Fisoun y Geroukalis (2013) investigaron la prevalencia del juego entre adolescentes en un estudio, muestra de 2.017 estudiantes entre 12-19 años de edad, donde el 37% participaron en juegos de azar de Internet y el 4% fueron clasificados como jugadores con problemas. Wong y So (2014) investigaron la participación en juegos de azar por Internet y el juego patológico presencial en adolescentes de Hong Kong entre 12-19 años de edad, muestra de 1.004 estudiantes, cuyos resultados indicaron que la participación en juego presencial fue el 63,5 % y *online* el 3,5%, pero estos últimos tenían de una a tres veces más probabilidades de desarrollar juego patológico. La mayoría (94,3%) apostaron *online* en casa y el 91,4% hicieron su primera apuesta antes de los 18 años, el 71% describieron el juego de azar por Internet como una moda y el 54,3% como un entretenimiento seguro. En



este estudio las apuestas problemáticas por Internet se asociaron significativamente con el género masculino. En España, señalar el estudio realizado en 2012 con metodología cualitativa y una participación total de 79 jóvenes y adolescentes para analizar el perfil de jugadores patológicos incluido el juego *online*. Los resultados señalaron que jugaban antes de cumplir la mayoría de edad, a pesar de la prohibición de acceso; la razón para iniciarse como jugadores era conseguir algún premio (reforzador); preferían el juego deportivo; la opción *online* se daba por la facilidad de conexión a través de los diversos dispositivos electrónicos; y se buscaba como meta ganar dinero jugando a la mayor apuesta (Sarabia et al., 2014). En resumen, los estudios empíricos señalan un aumento de los problemas de juego *online* en la población juvenil.

PATOLOGÍA DERIVADA DE LA CONDUCTA PROBLEMÁTICA EN EL JUEGO ONLINE

La conducta problemática del juego se calificó como patología mental en los años 80 del pasado siglo. Es el hecho en sí, es decir, la actividad de jugar la que puede ser patológica. La literatura científica revela el problema de salud asociado al juego por la puntuación más elevada en relación con los no jugadores en las siguientes variables: impulsividad, conductas adictivas con y sin sustancias, ansiedad, somatización, obsesión, compulsión, sensibilidad interpersonal, depresión, ira-hostilidad, ideación paranoide y psicoticismo (Leeman y Potenza, 2012; Estévez, Herrero, Sarabia y Jáuregui, 2014; Martín, Usdan, Cromeens y Vail-Smith, 2014).

Las nuevas tecnologías han influido de manera muy significativa en el desarrollo del trastorno de juego patológico en la juventud (Griffiths y Parke, 2010; Potenza et

al., 2011). Según algunos autores (Olason et al., 2011; Brunelle et al., 2012) las nuevas modalidades de juego a través de Internet son más adictivas que el juego presencial al incluir las principales características del juego adictivo y potenciar dicho efecto con otras específicas como la mayor accesibilidad y privacidad. La modalidad de juego *online* presenta características que pueden potenciar su uso problemático como son: estímulos visuales para llamar la atención, indicaciones que dan sensación de control al jugador, oportunidad de jugar en solitario, apuestas de bajo coste e intervalos de tiempo cortos entre la apuesta y el resultado, lo que supone un refuerzo inmediato. Además, acentúa el problema la disponibilidad y accesibilidad de este tipo de juegos comparado con el presencial y la privacidad al usar un instrumento cotidiano como es Internet a través de dispositivos personales. Mencionar que después de la Ley de Regulación del Juego, la Unidad de Juego Patológico del Hospital Universitario de Bellvitge (España) registró un aumento de consultas en un 13,1% asociado al juego de azar en Internet (Castilla, Berdullas, de Vicente y Villamarín, 2013). Asimismo en la población juvenil obtener dinero rápido se considera un factor que favorece el inicio en el juego *online* al ser un medio fácil para conseguirlo, permitir evadir más fácilmente las prohibiciones legales y al estar sus apuestas condicionadas por cómo se publicitan, con páginas que aparecen mientras se navega por la Red (Sarabia et al., 2014; Mazon, 2014; Yau et al., 2014).

MEDIDAS DE PREVENCIÓN PARA EL JUEGO Y APUESTAS ONLINE

En el III Congreso Internacional (2011) sobre “casos docentes en marketing público y no lucrativo”, la compañía de Juegos PAF explicó que su empresa informaba a los



clientes acerca de los diferentes instrumentos para poder limitar el juego y ofrecían una aplicación para poder ver cuánto tiempo le dedicaban al juego. Tal y como manifestó la compañía a través de su página web, pretendían un juego responsable y remarcaban el prestigio de estar entre las mejores compañías del mundo en esa condición (Błaszczynski et al., 2011).

En España, debido a las repercusiones negativas del juego *online* en la población, la DGOJ creó en 2013 el Consejo Asesor de Juego Responsable, en el que formaban parte representantes de la Administración, de la sociedad civil (clínicos, científicos y afectados por ludopatía) y de las empresas del sector, presentando una “estrategia de juego responsable” con la intención de reducir al mínimo los efectos nocivos del mismo. Por otro lado, el informe presentado el 17 de junio de 2014 en la Ponencia Mixta Congreso-Senado para el estudio del problema de las drogas planteaba el “juego ético”, que iba más allá del “juego responsable”, al asumir la responsabilidad tanto del Gobierno como de las compañías del sector en la prevención de la adicción (Chóliz, 2013 y 2014).

Algunas medidas para evitar la conducta problemática que se sugieren con respecto al juego responsable son: informar de la prohibición de participar a los menores de edad, verificación de la edad, establecimiento de límites de gasto y tiempo, pausas obligatorias entre apuestas, posibilidad de autoexclusión, limitaciones en publicidad del juego *online* con el objeto de proteger a los menores, realización de campañas de sensibilización dirigidas a la población juvenil e información sobre los efectos nocivos del juego *online* (Algarra y Barceló, 2015; Chóliz, 2014).

En cuanto a los programas preventivos se favorece la formación integral para adolescentes y jóvenes donde trabajar los factores de riesgo y de protección en diversas áreas

(individual, grupo de iguales, familiar, escolar, laboral, comunitario y socioambiental) y habilidades para mejorar su calidad de vida. La campaña en la Red llamada “*nocaigas.com*” es la primera iniciativa integral de prevención que se realiza en España dirigida a adolescentes, en la que se implica a las familias y los educadores.

JÓVENES ESPAÑOLES Y LAS COMPRAS A TRAVÉS DE INTERNET

El acceso a Internet se ha normalizado y en consecuencia sus servicios, incluyendo entre ellos el comercio *online*. Esta herramienta se usa en los hogares y por casi todos sus miembros creando un hábito para el consumo, lo que ha supuesto una revolución para el sector empresarial. En 2012, según el informe anual del Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información publicado en 2014, más de la mitad de los internautas (55,7%) realizaba alguna compra en la Red, con un incremento del volumen total de comercio electrónico del 13,4% con respecto a 2011 y del 19,8% en 2011 respecto a 2010 (Ureña, 2014). En 2014, el comercio electrónico en España se incrementó un 11,3% con respecto al año 2013 (Ureña, 2015).

El informe del Instituto Nacional de Estadística del año 2013 mostró que casi 11 millones de personas compraban a través de la Red, de las cuales casi la mitad (46,1%) eran mujeres. La mayor parte eran adultos entre 35-44 años de edad (29,4%) y jóvenes entre 25-34 años (28%). Con respecto al nivel de estudios, el 42% de los que compraron por Internet los tenían superiores, el 27,3% terminaron educación secundaria y el 12,6% estudiaba. Entre las causas por las que la población consumidora prefería comprar *online* el 78% respondió como una de las principa-



las razones la comodidad de ese servicio, el 73,2% por la posibilidad de encontrar ofertas y artículos a un mejor precio y el 65,5% por el ahorro de tiempo al no tener que desplazarse físicamente. En el año 2014 el porcentaje de personas que compró por Internet en sus últimos meses experimentó una subida de 4,6 puntos (9,5 millones de personas). Los productos y servicios más comprados fueron: alojamiento de vacaciones (54,1%), otros servicios para viajes (46,1%), material deportivo y ropa (42,9%), y entradas para espectáculos (42,0%) (INE, 2014).

Como consecuencia del protagonismo cada vez mayor de las compras en Red y por los riesgos para quienes utilizaban esta nueva modalidad de compra, el legislativo entendió necesario promulgar la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, que regula entre otros aspectos: en el artículo 7, el principio de la libre prestación de servicios; y en el artículo 8, las restricciones de salvaguarda del orden público, investigación penal, seguridad pública y defensa nacional, protección de la salud y de los consumidores, respeto a la dignidad de la persona y al principio de no discriminación por motivos de raza, sexo, religión, opinión, nacionalidad, discapacidad o cualquier otra circunstancia personal o social, salvaguarda de los derechos de propiedad intelectual y la protección de la juventud y de la infancia (BOE, 2002).

PROBLEMAS DEL IMPULSO. COMPRAS ONLINE

El comprar de forma excesiva e irreflexiva comienza a recibir atención por parte de los investigadores en los últimos años. Rose (2014) con una revisión de la literatura científica más relevante en cuanto a los problemas de abuso en compras por Internet encontró terminologías que incluyen

“compra compulsiva”, “compra impulsiva”, “consumo compulsivo”, “patrones de gasto impulsivo” y “adicción a compras”.

Lo que define la conducta problemática, es decir, la compra impulsiva, es la necesidad, la falta de control o conducta irresistible y el malestar que produce el no satisfacer dicha necesidad. Además, como consecuencia interfiere en la actividad personal, social y causa problemas financieros (Boermans y Egger, 2009; Müller, Mitchell y De Zwaan, 2015). Completan la idea anterior Lo y Harvey (2014) al señalar que las compras impulsivas son un hábito que se ve reforzado al aliviar la ansiedad.

Al delimitar la población a jóvenes, en una revisión de la literatura científica de 1994 a 2013, se encontró una prevalencia en las denominadas “compras compulsivas” del 6-7% que indicaba que la juventud es más propensa a desarrollar dicho problema y que este estaba asociado a serias dificultades psicológicas, sociales, laborales y financieras (Müller et al., 2015). En cuanto a la variante de compras *online*, entre las variables predictivas del abuso o uso problemático a través de Internet se encuentran: realizar esa conducta de forma anónima, centrarse en el proceso de compra, uso problemático de Internet, factores motivacionales que se repiten al comprar, búsqueda de excitación y necesidades materiales (Rose y Samouel, 2009; Lejoyeux y Weinstein, 2010; Sun y Wu, 2011).

Uno de los criterios a tener en cuenta para definir el uso problemático de las compras es la impulsividad. De Sola, Rubio y Rodríguez (2013) realizaron una revisión bibliográfica teniendo en cuenta la impulsividad como variable de análisis. En concreto, sobre las compras comprobaron que el problema se entiende por la tendencia al acto irrefrenable y sin capacidad de control. Por tanto la impulsividad sería uno de los rasgos para advertir que una persona es propensa a realizar



compras espontáneas, apresuradas y poco reflexivas. De igual modo, la baja autoestima influye en la necesidad de obtener bienes, a la vez que influye sobre el comportamiento de compra. El comprador problemático busca aumentar su autoestima a través de las compras. Y al considerar la dimensión materialismo, el componente bienestar subjetivo influye sobre la conducta problemática en las compras (Otero y Villardefranco, 2011).

PREVENCIÓN EN LOS PROBLEMAS DE COMPRAS POR INTERNET

Entre las aportaciones para prevenir y manejar el uso problemático de Internet en el entorno familiar o cercano Mayorgas (2009) recomienda un control responsable del uso de Internet y de dispositivos electrónicos, de los contenidos y la frecuencia de conexión. Para la actividad de comprar, adquirir nuevos hábitos y un control de las situaciones de riesgo sobre todo al usar nuevas tecnologías (Gómez, Sans, Álvarez, Aymamí y Jiménez, 2005). En el ámbito educativo formal es esencial recibir información y formación con relación a Internet sobre conocimientos, actitudes y hábitos de uso entre los jóvenes (Rial et al., 2014). Y respecto a la dimensión impulsividad como variable en los problemas de compras, es importante desde el punto de vista educativo fomentar tareas que incluyan potenciar el autocontrol requerido en el retraso de la gratificación y entrenar habilidades de toma de decisiones racionales (Sánchez, Giraldo y Quiroz, 2013).

ABUSO, ADICCIÓN Y CONDUCTA IMPULSIVA. TRATAMIENTOS ACTUALES

En cuanto a las redes de comunicación, las publicaciones de casos de uso problemático de Internet y su tratamiento son considera-

bles. Huang, Li y Tao (2010) llevaron a cabo una revisión de las investigaciones sobre el tratamiento psicológico de dichas conductas, destacando la orientación cognitivo-conductual como la más eficaz. Igualmente se contemplan otros tratamientos como la terapia de la realidad, terapia de grupo, terapia familiar, uso de la entrevista motivacional y la combinación de varios tipos de estrategias o terapias. Otros estudios como los de King y Delfabbro (2014) indican la terapia cognitivo-conductual como la más eficaz y Przepiorka, Blachnio, Miziak y Czuczwar (2014) recomiendan el uso combinado de terapia psicológica y farmacológica.

A la hora de abordar el abuso en conductas de juego y compras a través de las nuevas tecnologías, un aspecto importante es el cambio en el objetivo del tratamiento para ellas, cuyo fin sería su uso controlado. El tratamiento psicológico de elección propuesto para los problemas relacionados con las nuevas tecnologías es el control de estímulos y la exposición gradual a Internet, seguido de un programa de prevención de recaídas. En cuanto al juego patológico, este ha sido trasladado de la categoría de trastornos del control de los impulsos a la de trastornos adictivos en el DSM-5. En el origen de ese cambio está la evidencia acumulada de similitudes conductuales, de la implicación del sistema dopaminérgico de la recompensa y de la eficacia de vías de tratamiento comunes al juego y a las adicciones a sustancias (Leeman y Potenza, 2012). A fecha de hoy la terapia de elección del juego patológico basada en pruebas es la cognitivo-conductual. Dentro de este modelo de intervención existen diferentes técnicas que presentan tasas de éxito de entre el 50-80% para el seguimiento a largo plazo: desensibilización imaginada, reestructuración cognitiva, terapia motivacional y exposición en vivo con prevención de respuesta, junto con el control de estímulos. Con respecto a los tratamientos del impulso de comprar, aunque hay pocas publicaciones específicas,



el tratamiento cognitivo-conductual es el tratamiento psicológico que se muestra más efectivo (Echeburúa et al., 2014).

Otro aspecto a tener en cuenta es la preferencia de interacciones sociales *online* y el uso de este medio como regulador emocional. Haagsma, Caplan, Peters y Pieterse (2013), basado en un estudio de adolescentes y jóvenes entre 12-22 años de edad, concluyen que la preferencia por la interacción social a través de la Red y la autorregulación deficientes juegan un papel importante en la predicción del uso problemático de juego *online*. Otros autores (Estévez et al., 2014) refieren que la regulación emocional es un aspecto importante en adolescentes y jóvenes en relación a la falta de control de los impulsos y estrechamente relacionado con el impulso de jugar o de comprar. Sus conclusiones se basan en el estudio que realizaron con una muestra compuesta por 1.312 jóvenes y adolescentes de entre 12-30 años de edad procedentes de centros escolares, universitarios, grupos de tiempo libre, de asociaciones y centros asociados a la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR). Por tanto, en el juego *online* el entrenamiento en habilidades de regulación emocional es un elemento importante de prevención y tratamiento de estas problemáticas a edades tempranas.

CONCLUSIONES

Se concluye de la revisión de artículos realizada por nosotros que, si bien el uso problemático tanto de Internet como de las conductas de juego y compras a través de la Red todavía no han sido incluidos como trastornos por los manuales de clasificación y diagnóstico, existen muchas evidencias empíricas que demuestran que el problema existe y que cada vez se hace más relevante estudiarlo, prevenirlo y tratarlo. La delimitación más precisa del concepto ayudará a clasificar

de manera clara dichos problemas y a acotar los conceptos de uso, abuso y adicción.

Además del presente estudio, realizar más análisis metodológicamente adecuados de la situación actual sobre las conductas de juego, apuestas y compras, incluyendo la herramienta de uso, como son las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, mejorará la elaboración de políticas y programas efectivos de prevención. Es decir, se favorecerá la elaboración de estrategias de juego responsable y políticas para un mayor control normativo, para promover la información y formación sobre los riesgos del uso problemático de dichas conductas en la población joven y, a nivel educativo, para potenciar tareas de autocontrol en demora de gratificaciones y entrenar habilidades para la toma de decisiones racionales. Y en el ámbito familiar se favorecerá modificar hábitos y aumentar el control sobre su uso.

En cuanto a las publicaciones sobre tratamientos son pocas las investigaciones de calidad y se aplican metodologías similares a las utilizadas en la patología de juego y los trastornos de control de los impulsos sin establecer guías más específicas. Hasta la fecha es la orientación cognitivo-conductual la que se ha mostrado más eficaz, incluyendo el control de estímulos, exposición y prevención de recaídas, y el entrenamiento de habilidades para la regulación emocional.

Por otro lado, las investigaciones cualificadas en la adolescencia y la juventud son limitadas. Hasta el momento, las publicaciones han descrito el uso o abuso de las nuevas tecnologías y de las conductas problemáticas relacionadas, además de señalar las características que harían más vulnerables a ese grupo de edad de padecer los problemas indicados e incluso han analizado los factores de riesgo y protección para su desarrollo. Pero nuestra revisión revela investigaciones insuficientes sobre tales cuestiones para esa franja de edad.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Algarra, E. y Barceló, J. (2015). Internet y contrato de juego: el juego online y la regulación del contrato de juego y apuesta en el derecho español. *Actualidad Jurídica Iberoamericana*, 2, (febrero), 327-360.

American Psychiatric Association (APA) (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: American Psychiatric Association.

Blaszczynski, A.; Collins, P.; Fong, D.; Ladouceur, R.; Nower, L.; Shaffer, H.J.; Tavares, H. y Venisse, J.L. (2011). Responsible gambling: General principles and minimal requirements. *Journal of Gambling Studies*, 27, (4), 565-573.

Boermans, J.A. y Egger, J.I. (2009). Koopverslaving of oniomanie. *Tijdschrift Voor Psychiatrie*, 52, (1), 29-39.

Boletín Oficial del Estado (BOE) (2002). Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico. *BOE núm. 166*. Disponible en: <http://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2002-13758>.

Boletín Oficial del Estado (BOE) (2014). Disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas de juego, trazabilidad y seguridad que deben cumplir los sistemas técnicos de juego de carácter no reservado objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. *BOE núm. 246*, 82543-8257. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

Brunelle, N.; Leclerc, D.; Cousineau, M.; Dufour, M.; Gendron, A. y Martin, I. (2012). Internet gambling, substance use, and delinquent behavior: An adolescent deviant behavior involvement pattern. *Psychology of Addictive Behaviors*, 26, (2), 364-370.

Carbonell, X.; Fúster, H.; Chamarro, A. y Oberst, U. (2012). Adicción a internet y mó-

vil: Una revisión de estudios empíricos españoles. *Papeles del Psicólogo*, 33, (2), 82-89.

Castilla, C.; Berdullas, S.; de Vicente, A. y Villamarín, S. (2013). Apuestas online: El nuevo desafío del juego patológico. *Infocop*, 61, (2), 3-6.

Chóliz, M. (2010). Mobile phone addiction: A point of issue. *Addiction*, 105, (2), 373-374.

Chóliz, M. (2013). Informe sobre la aplicación de bonos en el juego online en España desde la perspectiva del juego responsable. Informe presentado a la Dirección General de Ordenación del Juego. Madrid: Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

Chóliz, M. (2014). La regulación del juego como sistema de prevención de la adicción al juego. Informe presentado en la Comisión Mixta Congreso-Senado para el Estudio de las Drogas. Madrid: Congreso de los Diputados.

Derevensky J.L.; St-Pierre, R.A.; Temcheff, C.E. y Gupta, R. (2014). Teacher awareness and attitudes regarding adolescent risky behaviours: Is adolescent gambling perceived to be a problem? *Journal of Gambling Studies*, 30, (2), 435-451.

De Sola, J.; Rubio, G. y Rodríguez, F. (2013). La impulsividad: ¿Antesala de las adicciones comportamentales? *Health and Addictions*, 13, (2), 145-155.

DGOJ, Dirección General de Ordenación del Juego (2014). *Informe Anual del Juego 2013*. Madrid: Ediciones del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

DGOJ, Dirección General de Ordenación del Juego (2014). *Informe Análisis del perfil del jugador online 2014*. Madrid: Ediciones del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

Echeburúa, E.; Salaberría, K. y Cruz, M. (2014). Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico. *Terapia Psicológica*, 32, (1), 31-40.



Estévez, A.; Herrero, D.; Sarabia, I. y Jáuregui, P. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *Adicciones*, 26, (4), 282-290.

Floros, G.D.; Siomos, K.; Fisoun, V. y Geroukalis, D. (2013). Adolescent online gambling: The impact of parental practices and correlates with online activities. *Journal of Gambling Studies*, 29, (1), 131-150.

Forrest, D. y McHale, I.G. (2012). Gambling and problem gambling among young adolescents in Great Britain. *Journal of Gambling Studies*, 28, (4), 607-622.

Gómez, J.A. (2014). *Anuario del juego en España 2013-2014*. Madrid: Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III.

Gómez, M.; Sans, B.; Álvarez, E.M.; Ayamami, M.N. y Jiménez, S. (2005). Tratamiento cognitivo conductual de la compra compulsiva: Un caso clínico. *Análisis y Modificación de Conducta*, 31, (135), 25-55.

Grant, J.E.; Atmaca, M.; Fineberg, N.A.; Fontenelle, L.F.; Matsunaga, H.; Janardhan, Y.C.; Blair, H.; Hove P.; Van den Heuvel, O.; Veale, D.; Woods, D.W. y Stein, D.J. (2014). Impulse control disorders and "behavioural addictions" in the ICD-11. *World Psychiatry*, 13, (2), 125-127.

Griffiths, M.D. y Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the internet: A review. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22, (1), 59-75.

Gross, E. (2004). Adolescent Internet use: What we expect, what teens report. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 25, (6), 633-649.

Haagsma, M.C.; Caplan, S.E.; Peters, O. y Pieterse, M.E. (2013). A cognitive-behavioral model of problematic online gaming in

adolescents aged 12-22 years. *Computers in Human Behavior*, 29, (1), 202-209.

Huang, X.Q.; Li, M.C. y Tao, R. (2010). Treatment of internet addiction. *Current Psychiatry Reports*, 12, (5), 462-470.

Instituto Nacional de Estadística (INE) (2014). Encuesta sobre equipamiento y uso de TIC en los hogares. Notas de prensa. Disponible en: <http://www.ine.es/prensa/np864.pdf>

King, D.L. y Delfabbro, P.H. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical Psychology Review*, 34, (4), 298-308.

Labrador, F.J. y Villadangos, S.M. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22, (2), 180-188.

Leeman, R.F. y Potenza, M.N. (2012). Similarities and differences between pathological gambling and substance use disorders: A focus on impulsivity and compulsivity. *Psychopharmacology*, 219, (2), 469-490.

Lejoyeux, M. y Weinstein, A. (2010). Compulsive buying. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, (5), 248-253.

Lo, H. y Harvey, N. (2014). Compulsive buying: Obsessive acquisition, collecting or hoarding? *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12, (4), 453-469.

Martin, R.J.; Usdan S.; Cromeens, J. y Vail-Smith, K. (2014). Disordered gambling and co-morbidity of psychiatric disorders among college students: An examination of problem drinking, anxiety and depression. *Journal of Gambling Studies*, 30, (2), 321-33.

Mazon, M. (2014). España un gran casino. *Revista Española de Drogodependencias*, 39, (2), 5-8.

Mayorgas, M.J. (2009). Programas de prevención de la adicción a las nuevas tecnolo-



gías en jóvenes y adolescentes. En: E. Echeburúa, F.J. Labrador y E. Becoña (eds.), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (pp. 221-249). Madrid: Pirámide.

McBride, J. y Derevensky, J. (2009). Internet gambling behavior in a sample of online gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7, (1), 149-167.

Müller A.; Mitchell J.E. y De Zwaan M. (2015). Compulsive buying. *The American Journal on Addictions*. 24, (2), 132-7.

Olason, D.T.; Kristjansdottir, E.; Einarsdottir, H.; Haraldsson, H.; Bjarnason, G. y Derevensky, J. (2011). Internet gambling and problema gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, (3), 257-263.

Otero, J.M. y Villardefranco, E. (2011). Materialismo y adicción a la compra. Examinando el papel mediador de la autoestima. *Boletín de Psicología*, 103, (3), 45-59.

Potenza, M.N.; Wareham, J.D.; Steinberg, M.A.; Rugle, L.; Cavallo, D.A.; Krishnan, S. y Desai, R.A. (2011). Correlates of at risk/problem internet gambling in adolescents. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 50, (2), 150-159.

Przepiorka, A.M.; Blachnio, A.; Miziak, B. y Czuczwar, S.J. (2014). Clinical approaches to treatment of Internet addiction. *Pharmaceutical Reports*, 66, (2), 187- 191.

Rial, A.; Gómez, P.; Braña, T. y Varela, J. (2014) Actitudes, percepciones y uso de Internet y las redes sociales entre los adolescentes de la comunidad gallega (España). *Anales de Psicología*, 30, (2), 642-655.

Rose, S. (2014). Towards an understanding of Internet-based problem shopping behaviour: The concept of online shopping addiction and its proposed predictors. *Journal of Behavioral Addictions*, 3, (2), 83-89.

Rose, S. y Samouel, P. (2009). Internal psychological versus external market-driven determinants of the amount of consumer information search amongst online shoppers. *Journal of Marketing Management*, 25, (1-2), 171-190.

Ruiz, R.; Lucena, V.; Pino, M.J. y Herruzo, J. (2010). Análisis de comportamientos relacionados con el uso/abuso de Internet, teléfono móvil, compras y juego en estudiantes universitarios. *Adicciones*, 22, (4), 301-309.

Sarabia, I.; Estévez, A. y Herrero, D. (2014). Perfiles de jugadores patológicos en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencias*, 39, (2), 46-58.

Sánchez, P.; Giraldo, J.J. y Quiroz, M.F. (2013). Impulsividad: una visión desde la neurociencia del comportamiento y la psicología del desarrollo. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 31, (1), 241-251.

Scholes-Balog, K.E.; Hemphill, S.A.; Dowling, N.A. y Toumbourou, J.W. (2014). A prospective study of adolescent risk and protective factors for problem gambling among young adults. *Journal of Adolescence*, 37, (2), 215-24.

Sun, T. y Wu, G. (2011). Trait predictors of online impulsive buying tendency: A hierarchical approach. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 19, (3), 337-346.

Tsitsika, A.; Tzavela, E.; Mavromate, F. y EU NET ADB Consortium. (2013). Investigación sobre conductas adictivas a internet entre los adolescentes europeos (Proyecto EU NET ADB). Grecia: National and Kapodestrian University of Athens. Disponible en: <http://www.eunetadb.eu/es/publicaciones>.

Urueña, A. (2014). La sociedad en Red. Informe anual 2013. Madrid: Subdirección General de Desarrollo Normativo, Informes y Publicaciones. Ministerio de Industria Energía y Turismo.



Urueña, A. (2015). Estudio sobre Comercio Electrónico B2C 2014. Edición 2015. Disponible en: <http://www.ontsi.red.es/ontsi/es/estudios-informes/estudio-b2c-2014-edici%C3%B3n-2015>

Volberg, R.A.; Gupta, R.; Griffiths, M.D.; Olason, D.T. y Delfabbro, P. (2010). An international perspective on youth gambling prevalence studies. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22, (1), 3-38.

Weinstein, A. y Lejoyeux, M. (2010). Internet addiction or excessive internet use. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, (5), 277-283.

Wong, I.L. y So, E.M. (2014). Internet gambling among high school students in Hong Kong. *Journal of Gambling Studies*, 30, (3), 565-576.

Yau, Y.H.; Pilver, C.E.; Steinberg, M.A.; Rugle, L.J.; Hoff, R.A.; Krishnan, S. y Potenza M.N. (2014). Relationships between problematic internet use and problem gambling severity: findings from a high-school survey. *Addictive Behaviors*, 39, (1), 13-21.