

AFRONTAMENT DE LA PROBLEMÀTICA DELS JOVES ATRAPATS PER LES XARXES SOCIALS I LES TIC

J-Francisco López Segarra

Sociòleg, criminòleg i adictòleg.

Fundació Patim de la Comunitat Valenciana, Espanya

Departament de Filosofia i Sociologia, Universitat Jaume I, Espanya

1. Introducció

És difícil parlar d'aquest tema confós, però potser la primera idea que volguera remenar és la necessitat de deixar de treballar en prevenció com ho hem estat realitzant fins al moment. Els resultats són cada vegada pitjors, i seguir validant les estratègies i els “cíclics programes de prevenció” existents ens porten i ens portaran al fracàs. Fins i tot al que encara és pitjor: a la banalització de l'ús excessiu de les tecnologies, no com a part dels nostres treballs, sinó de les nostres vides aclaparades.

Previndre és fer accions continuades per a obtenir el resultat esperat. Clar està que parlem dels “cíclics programes de prevenció”, però no estem parlant d'una prevenció efectiva, sinó d'una prevenció de “postureo” allunyada d'instruments nous i eficaços per a la joventut.

Durant aquests últims 40 anys de treball continu en el camp de les addiccions, he de reflexionar i cridar a les coses pel seu nom. Els nostres egos, més aviat manies, han ocupat el camp de la prevenció; el no realitzat per cadascun de nosaltres no era científic i el veritablement no científic era la temporalització de les accions, moltes vegades a causa dels pressupostos, unes altres a la inoperància del pacte entre la ciutadania i l'administració donant ambdues l'esquena a la joventut, sense donar-los un espai verdader d'opinió i d'acció.

Hem tancat un cicle additiu. Això no vol dir que s'ha exterminat l'addicció com la veníem veient, ni que deixi de combinar-se substàncies amb comportaments i trastorns de personalitat. Vol dir que comença un nou cicle de confluències amb la quarta revolució, la tecnològica, la 4.0.

Entrem en una era digital, en una vida digital, encara que moltes persones es resistisquen i no vulguen acceptar la magnitud de la situació. Quan entrarem en la revolució industrial, ens espantaven les fàbriques, els trens, els cotxes. Inclòs el transportar la imatge en moviment. El món va canviar, i els estats es van pujar al ferrocarril del progrés. El capital era el factor de producció, i el poder estava en qui tenia els mitjans per a produir. La dialèctica entre els qui produïen i tenien els mitjans era simplement l'origen del capitalisme i del socialisme. Hi havia que lluitar per a fomentar el bé de molts o el bé d'uns pocs. Hui, la riquesa segueix estant assegurada, però el que no sabem és com es distribuirà. La revolució industrial va triplicar el volum de treball; la tecnològica no sabem per quantes vegades ho multiplicarà. Però quan parlem de bretxa digital, parlem d'exclusió i davant això ens hem de preparar des d'una visió de globalització del repartiment de la riquesa, si volem evitar una major vulnerabilitat en poblacions que no tenen ni aigua corrent.

Les riqueses i pobreses es mesuraran sobre la base de l'acumulació o escassetat de dades el treball canvia del component força per a abraçar el component dels algorismes, que si bé ells existien en aquesta era digital seran els que marquen les decisions en el nou món. El “Big Data” com mai ho hem viscut. La força es transforma en intel·ligència digital, artificial al component humà. Ella mateix es transforma i creix. La multitud de dades permeten avançaments en medicina, en estratègia de guerra, en economia, en educació, en fiscalitat per a noves realitats, i en un llarg etcètera.

Davant aquesta realitat, existeix una clau, i en ella hem de dirigir els nostres esforços per a saber com utilitzar-la i com regular-la. Els governs han de deixar d'estar assentats en polítiques huitcentistes per a entrar i regular la digitalització. Enfrontar-se davant nous reptes de seguretat i ètica, i abrigar noves legislacions davant situacions diferents on desenvolupar-nos com a ciutadania.

L'escassetat de pensament cap a una vertadera política en adiccions al nostre país, ens cobrarà un alt preu i ens deixa en una difícil eixida; abrigallada per ideologies allunyades de pensaments dirigits cap al bé comú, entenent aquest, més enllà de les interpretacions econòmiques, que hui estan òrfenes de projecció de futur i mancats d'idees col·laboracionistes, que emparen la política preventiva allunyada de torres

d'ivori individualitzades i d'un pacte-contracte social que garantisca la continuïtat per damunt dels cicles polítics .

La societat ens demana la dignitat de viure lliure, de triar i de créixer, però també de ser protegits dels interessos econòmics que entren en les nostres vides per mitjà de la falta d'informació i de la publicitat invasiva. Però també la societat ha de demanar als seus governs que sàpiguen estar a l'altura de les noves formes de vida, han de ser capaces d'endinsar-se en aquesta intel·ligència artificial. I ser capaços de comprendre i veure el món on estem.

2. Que són les xarxes socials?

Les societats estan compostes per persones, estes s'agrupen en grups donant nom a llogarets, pobles, ciutats i països del món en el seu conjunt. cadascun d'aquests nuclis primaris es constitueix i dona lloc a grups secundaris, com les famílies. En sí, l'agrupament de les persones sempre corresponia a interessos de procreació, d'economia, de defensa. També, va haver-hi persones que no van voler viure en aquests grups, aïllant-se o vivint al marge d'aquestes societats primitives o modernes.

Les xarxes socials són part d'una societat virtual –Internet- on persones virtuals amb una identitat, real o falsa, comparteixen interessos i activitats actives o passives, lucratives, filantròpiques o de mera i senzilla comunicació. En elles, també la violència es troba digitalitzada. Las persones lluiten virtualment, no presencialment. Fins i tot, les guerres podran assetjar a les xarxes, neutralitzar-les, bombardejar-les amb virus i altres troballes tecnològiques.

3. La comunitat virtual

Existeixen principalment tres tipus de xarxes: genèriques, professionals i temàtiques. Tenen en comú el poder de relacionar persones i intercanviar informació entre elles. I, per tant, de conèixer-les i d'incidir en elles. Són bases de negocis i també canals idonis per a previndre o incidir en tota mena de conductes.

Amb menys de 25 anys d'existència s'han fet les propietàries del món en la creació d'opinió i en el tractament de la informació. Des de la seua aparició en 1995, les xarxes estan en continu creixement i transformació, avançant-se al propi coneixement de les

persones usuàries . La privacitat és el seu punt feble. L'accessibilitat i les barreres per a garantir-la, la seua actual fortalesa indiscriminada.

En definitiva, parlem que les dades, la major riquesa del segle XXI, podrien estructurar-se en tres nivells: els individuals, els que aporten característiques o noves dades, i els estadístics, en general.

L'emmagatzematge, processament i transmissió digital propícia l'objectiu d'aquesta quarta revolució, que no és un altre que el tractament de la informació de les dades en el camp de l'electrònica, la informàtica i les telecomunicacions.

4. Ús i abús de les TIC

Detectar la diferència entre ús excessiu i abús d'Internet –i per extensió de les TIC¹- requereix que posem sobre la taula molts elements per a valorar-los en el seu conjunt abans de traure conclusions precipitades. Potser un dels instruments per a obtenir les primeres referències és un senzill test elaborat per la doctora Kimberley Young, experta en trastorns d'addiccions i internet i comportament en línia. Young va publicar el Qüestionari de Diagnòstic de l'Addicció a Internet (IADQ) a manera de prova orientativa per a detectar situacions de risc, com aqueix primer pas que ha de dirigir els nostres dubtes cap a un diagnòstic més especialitzat. I va definir huit qüestions (Young, 1998) que ajuden a delimitar molt més aquesta ja de per si mateix prima frontera:

- Et sents preocupat per Internet? (continues pensant en l'última vegada que vas estar en línia o anticipes la pròxima sessió)?
- Sents la necessitat d'utilitzar Internet cada vegada durant més temps per a aconseguir satisfacció?
- Has fet repetits esforços infructuosos per a controlar, reduir o detindre l'ús d'Internet?
- Et sents inquiet, malhumorat, deprimit o irritable en tractar de reduir o detindre l'ús d'Internet?
- Et mantens en línia més temps del que es preveu en principi?

¹ Entenem les TIC com “les eines i suports que exposen, processen, i emmagatzemen la informació. El seu ús pot distingir-se amb dues finalitats: per a la cerca d'informació, o com a mitjà de comunicació i interacció social”.

- Has posat en perill o arriscat la pèrdua d'una relació significativa, treball, oportunitat educativa o professional a causa d'Internet?
- Has mentit als membres de la teua família, terapeuta o uns altres per a ocultar el grau d'implicació amb Internet?
- Utilitzes Internet com una manera d'escapar dels problemes o d'alleujar un estat d'ànim disfòric (per exemple, sentiments d'impotència, culpa, ansietat, depressió)?

Estem davant una realitat que va canviant cada dia. “El diagnòstic de noves malalties sempre va per darrere dels canvis socials”, assegura Celso Arango, vicepresident de la Societat Espanyola de Psiquiatria en una entrevista. Com ell, molts especialistes lamenten que no existisca un protocol per a actuar en aquests casos. “Cal saber diferenciar entre consum excessiu i addicció, que és quan la persona perd el control i pateix perquè, encara que li agradaria parar, no pot”, afegís.

Trobar a un jove que no tinga mòbil és quasi impossible. En menys d'una generació hem passat de gestionar dos canals de televisió a portar en la butxaca el nostre propi canal per a connectar-nos a el món. Prop del 90% dels joves entre 14 i 16 anys disposa de dos a cinc dispositius digitals personals i el 86% reconeix un ús “molt habitual” del mòbil (Ballesteros y Sánchez, 2018).

Potser perquè el futur amenaça amb superar qualsevol expectativa, des de diferents sectors s'adverteix que és necessari aprofundir en aquesta nova realitat i distingir entre un ús irresponsable i una “addicció comportamental”. La comunitat científica requereix temps per a analitzar el que està ocorrent, però en molts casos comparteixen la premissa que les addiccions a les TIC amaguen altres problemes com a mals hàbits o trastorns mentals. Igual que en la patologia dual, el debat està obert per a determinar si l'addicció a les TIC està causada per altres patologies o si és ella la catalitzadora de nous trastorns.

5. El paper de l'Estat en l'abús excessiu de les TIC

L'administració pública comença a prendre consciència d'aquesta nova onada tecnològica. I la millor prova d'això és que per primera vegada les addiccions a les noves tecnologies apareixen en el Pla Nacional d'Addiccions. El Ministeri de Sanitat està promovent estudis de camp per a obtindre dades que sustenten les accions que

s'emprendran a curt termini. En el centre de la diana estan els adolescents i els joves. El 18% de la població entre els 14 i 18 anys realitza un ús abusiu de les noves tecnologies, adverteix el Govern. Són el principal grup de risc i la inquietud augmenta si tenim en compte la desitjabilitat social que sol condicionar els resultats de moltes d'aquestes enquestes i que ens permeten prendre consciència que els percentatges reals poden ser molt majors de l'expressat.

A mesura que aprofundim en l'ús de la tecnologia trobem dades que ens acosten una fotografia amb infinitat de matisos imperceptibles a simple vista. Entre les mostres més significatives realitzades fins ara a Espanya, destaca un estudi realitzat a 4.000 joves a Espanya –bàsic en el nou Pla Nacional sobre Drogues- del que es desprèn que el 21% dels joves entre 10 i 25 anys pateix trastorns del comportament vinculats de forma directa per l'ús de la tecnologia. En aquesta línia s'emmarca el joc patològic, l'únic trastorn additiu reconegut en el DSM5, el manual consensuat per la comunitat científica internacional que recull el llistat dels trastorns mentals, i que elabora l'Associació Estatinidenc de Psiquiatria. Un discurs al qual fa poc s'ha sumat l'Organització Mundial de la Salut, que enguany acaba de reconèixer el “gaming disorder” (ludopatia) en la seua nova Classificació Internacional de Malalties.

No podem oblidar que les conseqüències que genera l'abús de les TIC són el resultat d'una revolució tecnològica, però en el fons de la persona està la patologia que ha existit sempre. En el cas del joc patològic, hem d'emmarcar a les persones i als recursos que les atenen com part d'una cartera de serveis, com un entre els objectius de la salut pública.

6. El creixement dels negocis basats en la ludopatia a Espanya

Per a completar aquestes dades, hem d'afegir un últim enfocament que ens permet monetitzar l'impacte de la tecnologia unida al joc. L'Informe del Mercat del Joc online a Espanya –editat pel Ministeri d'Hisenda i la direcció General d'Ordenació del Joc- de 2019 ressalta que les apostes esportives representen el 52% del total d'ingressos dels jocs per Internet. La seua rendibilitat –econòmica– no para de créixer, fins al punt que en l'últim trimestre de 2018 representa prop de 190 milions d'euros, un 4% més que en el trimestre anterior. El sector del joc en línia a Espanya va moure més de 17.349 milions d'euros en 2018, un 30,5% més que l'any anterior. Així, que toca preparar-se

per a afrontar un canvi en el perfil de les persones ateses en els centres especialitzats en addiccions.

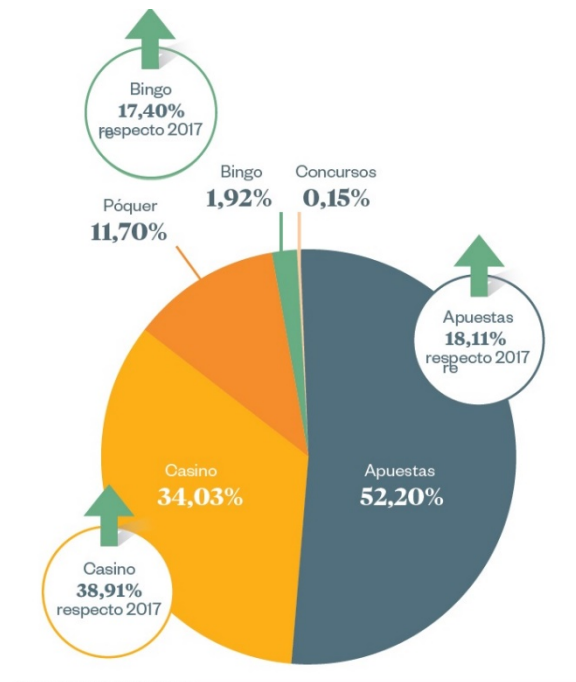


Figura 1: Participació dels principals jocs en el GGR. Memòria d'Activitat 2018. Direcció General d'Ordenació del Joc

7. L'ús i abús de les TIC en la societat

Cada dia constatem que la dependència a les noves tecnologies és capaç de produir una deterioració de les relacions personals i alterar la nostra vida en tots els seus àmbits. Tota innovació tecnològica comporta canvis socials i, en aquest cas, “poden ser positives si es compta amb una comprensió de la realitat ajustada, es minimitzen els factors de risc i es dota d'eines psicosocials perquè la relació amb els jocs d'atzar no traspasse la barrera del lúdic i siga una pràctica responsable”, tal com conclouen en l'estudi Joves i Jocs d'Atzar (Sierra et al., 2019).

No podem frenar l'avanç de la tecnologia, ni tampoc posar-nos de perfil per a minimitzar el seu impacte. Hem de ser capaços de gestionar l'impacte que les TIC estan generant. Per a això és fonamental establir una frontera clara entre el lúdic i el nociu. Com més prompte millor comencem a promoure accions de sensibilització amb els menors millors seran els resultats. De res val allunyar als xiquets i xiquetes de la tecnologia perquè no podem embolicar-los en una bombolla que els desconnecte d'una

societat tecnificada. Però tampoc cal sobre exposar-los. Per a avançar haurem de “educar en continguts que fomenten el pensament crític i autòcton, el qüestionament d'idees preconcebudes i el raonament lògic per a reduir les distorsions cognitives”, que es troben presents en tota la població de diferent manera (juguen o no).

Part del problema naix en la família. Posar un dispositiu electrònic portàtil amb pantalla tàctil a un xiquet o xiqueta de tres anys perquè menje o per a suavitzar una rabieta porta conseqüències perquè els entreguem un aparell per a controlar les seues emocions en lloc de treballar més la comunicació intra-familiar. Un projecte que pot servir de referència és l'experiència del Centre de Tractament Triora Montealminara de Màlaga, que ha desenvolupat una proposta per a l'abordatge integral d'aquesta problemàtica (Soto et al., 2019), que inclou l'abordatge d'addiccions a noves tecnologies a través de dues línies fonamentals: la prevenció en centres educatius i socials, dirigit a joves, familiars i professorat, i el tractament de persones afectades per aquest problema, amb intervencions com l'ingrés terapèutic, orientació familiar i tractament ambulatori individual i o grupal.

Un altre dels aspectes a tindre en compte per a minimitzar riscos és l'actitud que adopten els pares i mares en l'ús d'internet, el telèfon mòbil, les xarxes socials o fins i tot els videojocs. Són l'espill en el qual es miren i la seua orientació és fonamental en el desenvolupament dels menors. Una de les evidències que posen de manifest la importància d'aquesta capacitat per a aprendre imitant conductes és que els menors de 16 anys, les figures parentals dels quals participen en jocs d'atzar, comencen abans a jugar, compten amb més distorsions cognitives i, a vegades, es veuen influïts a jugar als mateixos jocs que els seus pares/mares (Sierra et al., 2019).

Els joves de 14 i 24 anys consideren Internet i les xarxes socials el lloc “on cal estar i des del qual cal relacionar-se” (Ballesteros y Picazo, 2018). De fet, consideren “estrany” als qui rebutgen l'ús de les tecnologies de la informació, encara que també a aquells que realitzen un ús excessiu sacrificant part de la seua vida fora de la xarxa. En l'estudi “Joves en el món virtual: usos, pràctiques i riscos” quatre de cada deu joves considera que l'ús d'internet i xarxes socials provoca que augmente la seua autoestima (Megías y Rodríguez, 2018). I el seu discurs que ressalta els avantatges de la seua activitat virtual no difereix molt del dels adults: fer nous amics/as (57%), relacionar-se

més amb persones que estan lluny (65,4%) o amb els seus amics de sempre (47%), ser més eficients i competents (41%) o simplement divertir-se (31,8%). No obstant això, està visió positiva de les xarxes socials i Internet no impedeix que perceben riscos clars. “El 70% dels i les joves creu que els riscos d'assetjament en Internet i xarxes socials són “bastant o molt freqüents” o que siguen víctimes de situacions greus com el maltractament –amenaces, insults, bromes pesades, etc.- que afirma haver patit el 34%” (Megías y Rodríguez, 2018). A més, almenys dos de cada deu joves de 14 a 24 anys reconeixen haver visitat en l'últim any webs de contingut dur i perillós.

Un aspecte es percep de forma diferent entre adults i joves que utilitzen les TIC: la privacitat. Entre el 10 i el 16% dels joves assenyala que alguna vegada algú ha usat la seua contrasenya o el seu telèfon per a accedir a informació privada, que algú ha usat informació personal d'una manera que no li ha agradat, que ha perdut diners perquè li han enganyat per Internet i que algun desconegut ha suplantat la seua personalitat en Internet o en les xarxes socials (Megías y Rodríguez, 2018).

En aquest espai virtual, i a l'empara de les TIC, el joc ha irromput amb tanta força que no som capaços de mesurar encara les seues conseqüències a mitjà termini. Les més evidents ja estan tocant la porta dels nostres centres. En el centre de dia de l'associació Patim, el joc s'ha convertit, en 2018, en la primera causa de tractament en les addiccions sense substància, superant per primera vegada a les apostes tradicionals a les màquines escurabutxaques, i situant-se com la segona causa per la qual les persones demanden tractament en aquesta ONG.

La UNAD, la xarxa d'atenció a les addiccions que engloba a més de 200 organitzacions en tota Espanya, va atendre l'any passat 117 menors d'edat en els seus centres i serveis de tractament, la qual cosa representa l'11% del total de casos atesos per addiccions no tòxiques. 17 casos eren menors de 14 anys. “La llei del joc marca els límits d'edat per a jugar, però aquesta barrera resulta insuficient o poc efectiva, especialment en el món digital, i les estratègies publicitàries emmascaren la capacitat addictiva dels jocs, especialment dels jocs de resposta ràpida”, afirmen des d'aquesta Plataforma. En fixar la mirada en l'àmbit universitari, la Federació Espanyola de Jugadors d'Atzar Rehabilitats (FEJAR), adverteix que els universitaris, per ser persones amb una major preparació, creuen tindre una millor predisposició per a ‘controlar’ la situació i estar ‘blindats’

davant els riscos, per lo qual no perceben la sensació de perill de poder caure en una addicció, encara que dediquen una gran part del seu temps als jocs d'atzar. Una de les diferències que assenyala FEJAR, és que poden satisfer la seua addicció des de l'àmbit de la privacitat. “El jugador no necessita anar a un bar o a una casa d'apostes per a caure en el parany addictiu de jugar sense control –expliquen- pot desenvolupar el seu impuls per les apostes amb immediatesa, des de casa, la biblioteca de la universitat, o qualsevol lloc només amb usar el mòbil, qualsevol altre dispositiu electrònic amb accés a Internet o l'ús d'un ordinador, ja siga de sobretaula o un portàtil”. Les noves formes de joc que declaren els universitaris són les apostes esportives telemàtiques i els jocs de pòquer a través de Internet.

La publicitat té molt a veure en aquest auge. 19 dels 20 equips que participen en la Primera Divisió de la lliga de futbol a Espanya en la temporada 2018/2019, havien establert acords de publicitat amb cases d'apostes esportives, una complicitat de la qual tampoc se salva el patrocini de la pròpia competició. “El joc posseeix components de diversió, socialització o contribució a un benefici social i hi ha la possibilitat que produïska un benefici econòmic però posar el focus en aquestes idees –com fa la publicitat- afavoreix les creences i l'ús problemàtic del joc (Sierra et al., 2019) per això, és necessari generar una imatge ajustada a la realitat sobre què és el joc, emfatitzant primer aqueixa aleatorietat i possibilitant que les persones puguem decidir lliurement participar o no en ell”. En l'era digital és difícil escapar de les cases d'apostes. Un entreteniment amb més d'un milió d'usuaris a Espanya, que s'accentua amb la vulnerabilitat de la població. Barris com Tetuan, a Madrid, tenen quasi vint establiments d'apostes en menys de 2 quilòmetres i en nombroses zones urbanes els col·lectius de veïns comencen a reaccionar en contra de la instal·lació d'aquests negocis al costat de col·legis o espais d'oci.

8. Conclusions

Partint de la interpretació del món en què vivim i sent conscients de la revolució de la qual som testimonis és fàcil comprendre la situació en la qual es troben persones joves i sènior. No podem arraconar les TIC perquè són el futur cada dia més present. Educar en el seu ús i limitar els efectes del seu abús són les principals eines per a pal·liar els seus efectes més negatius, especialment entre els adolescents i joves. El marc legal està per a

aplicar-se, per damunt de qualsevol interès econòmic que genere aquest nou espai virtual. I també és una responsabilitat – de l'administració pública i també dels qui situem com a referents socials- actuar amb responsabilitat davant les conseqüències d'aquesta 'digitalització irreversible'. Per això , és necessari mantindre un debat obert amb la ciutadania –activa-, l'administració i la comunitat universitària perquè junts enriqueixn les solucions i proporcionan el marc idoni per a construir respostes comunes davant l'impacte generat per les TIC en la nostra societat. No podem mirar cap avant oblidant que hui som els qui construïm aqueix futur, amb les seues virtuts i també desigualtats.

9. Referències

Ballesteros Guerra, JC i Picazo Sánchez, L. (2018). *Les TIC i la seua influència en la socialització d'adolescents de la Fundació d'Ajuda contra la Drogoaddicció*. FAD

Megías Quirós, I. i Rodríguez San Julián E. (2018). *Joves en el món virtual: usos, pràctiques i riscos*. Centre Reina Sofia, FAD i Fundació Maphre

Ministeri d'Hisenda (2019). *Mercat del joc en línia estatal 2018*. Direcció General d'Ordenació del Joc. Govern d'Espanya.

Serra, I., Pérez I. i García de Salazar H. (2019). *Joves i Jocs d'Atzar*. Servei de Joventut de l'Ajuntament de Vitòria-Gasteiz.

Soto, A., De Miguel, N. i Pérez, V. (2018). *Abordatge d'addiccions a noves tecnologies: una proposta de prevenció en context escolar i tractament de rehabilitació*. Papers del Psicòleg. Vol 39 (2), pp 120-126. Centre de Tractament d'Addiccions *Triora MonteAlminara. Màlaga.

Young, K. (1998). *Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder*. *Cyberpsychology & Behavior*