

EL JUEGO DE AZAR Y EL VIDEOJUEGO EN LA UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA-MEDELLÍN

POR: Jorge Arturo Pérez Pérez, MD.¹
Víctor Hugo Cano Bedoya²

(grupo de Investigación de Estudios Psicosociales en Adicciones, GIEPSA)

Recibido: mayo 29 de 2007 - revisado Octubre 20 de 2007 - Aceptado Noviembre 10 2007

Resumen:

El presente estudio consiste en una descripción del uso de los juegos de azar y video juegos en los estudiantes, docentes y empleados de la Universidad de San Buenaventura, seccional de Medellín, y su relación con la dimensión física con variables como son dificultades de concentración, cambio del estado de ánimo, las molestias físicas, preferir el juego a las prácticas deportivas, y la distensión que produce el juego; en este primer momento se presentan resultados parciales en estudiantes. Para esto, se aplicó un cuestionario a una muestra de 461 estudiantes, de una población de 2930 del primer semestre del 2006, para un 95% de validez y un margen de error del 5%. Para la sistematización y análisis estadístico, se utilizó el programa Epi – info. Es de notar que el presente estudio esta avalado por el Grupo Interdisciplinario de Estudios Psicosociales en Adicciones, GIEPSA, que pertenece al Centro de Investigación y Atención al Farmacodependiente, CIAF, dirigido por Francisco Javier Arias Zapata.

Palabras y expresiones claves:

El juego de azar, el videojuego, ludopatía, estudiantes universitarios.

GAMES OF CHANCE AND THE VIDEOGAME AT SAINT BONAVENTURE UNIVERSITY, MEDELLIN BRANCH.

By Jorge Arturo Pérez Pérez,
Víctor Hugo Cano Bedoya,

ABSTRACT: This current study consists of the description of the use of games of chance and video games in the students, instructors and employees at Saint Bonaventure University, Medellin branch and their relation to the physical dimension with variables like the following: concentration difficulties, change in mood, physical problems, preference of games to sports, as well as the relaxation produced by the game; at this first moment, partial results in students are shown here. For this, it was given a questionnaire to a sample of 461 students of a total population of 2930 freshmen of 2006, for a 95% of validity and a margin of error of 5%. For the systematization and the statistical analysis, the Epi-info program was used. It is important to remark here that this study was backed by the Interdisciplinary Group of Psychosocial Studies in Addictions – GIEPSA, which belongs to the Center of Research and Attention to the Drug addict, - CIAF-, directed by Francisco Javier Arias Zapata.

Key words and expressions: Games of chance, the videogame, compulsive gambling, college students.

¹ Médico, Especialista en Gestión de la Calidad Universitaria, Docente Universidad de San Buenaventura Medellín, miembro del grupo de investigación Interdisciplinario en estudios psicosociales en Adicción GIEPSA, miembro del Comité de Bioética de la misma Universidad. Jorge.perez@usbmed.edu.co

² Psicólogo, miembro del Centro de Investigación y Atención al Farmacodependiente (CIAF) miembro del grupo de investigación Interdisciplinario en estudios psicosociales en Adicción GIEPSA, miembro del Comité de Bioética de la misma. Victor.cano@usbmed.edu.co



Tomada de: www.casino-solera.com

Apoyo: Luis Eduardo Gómez Londoño³
 José Felix Vargas Betancur⁴
 Federico Burgos Acevedo⁵
 Angela María Gómez Osorio.⁶

necesitan tratamiento para poder abandonar esta adicción.

1. Introducción:

Los jugadores patológicos han existido siempre, Fiódor Mijailovich Dostoievski fue quien reflejo magistralmente las vivencias que experimentan estas personas, en su novela "El Jugador" (1866), sin embargo hasta fechas relativamente recientes el adicto al juego era un fenómeno anecdótico. Ha sido la invasión de actividades de juego ocurrida en los 80 (siglo XX), a partir de su legalización, y especialmente la extraordinaria expansión de las modalidades de "Juego Continuo", es decir con resultado inmediato, como máquinas tragaperras, bingos, casinos y los videojuegos.

En el mundo se está encontrando cada vez más jugadores patológicos, veamos el caso de España donde hay entre un 1,5 % y un 2% de la población. En España hay más de medio millón de personas que son adictas al juego y que

Según Villoria (2003), en un estudio realizado en la comunidad universitaria de Madrid (España), los resultados muestran que un 80% de los universitarios juegan dinero con mayor o menor frecuencia, existiendo un 4,5% de probables jugadores patológicos y un 6,6% de universitarios considerados jugadores problema. El 90,9% de los jugadores patológicos son varones, mientras que el 74,9% de los considerados no jugadores son mujeres, estableciéndose una relación inversa muy significativa.

¿Cuál es la situación en el medio universitario?

2. Objetivos

2.1 Objetivo general:

- Diagnosticar las condiciones psicológicas, socio – familiares, médicas y educativas, de

³ Magíster en Teología, Especialista en Trabajo Social, Teólogo. Jefe de Pastoral Universitaria de la Universidad de San Buenaventura, miembro del Comité de Bioética de la misma Universidad. Luis.gomez@usbmed.edu.co

⁴ Filósofo, docente de la Universidad de San Buenaventura, miembro del Comité de Bioética de la Universidad de San Buenaventura. Felix.vargas@usbmed.edu.co

⁵ Sociólogo. Asistente de la Dirección de Investigación de la Universidad de San Buenaventura Medellín. Miembro del Comité de Bioética de la misma Universidad. Federico.burgos@usbmed.edu.co

⁶ Socióloga, especialista en Gestión de la calidad Universitaria. Docente Universidad de San Buenaventura. Miembro del Comité de Bioética de la misma Universidad. Angela.gomez@usbmed.edu.co

los integrantes de la comunidad bonaaventuriana de Medellín (estudiantes, docentes y empleados) que tienden a destinar gran parte de su tiempo a los video juegos y/o juegos de azar.

2.2 Objetivos específicos:

- Indagar sobre las relaciones socio-familiares de los estudiantes, docentes y empleados de la Universidad de San Buenaventura, que tienden a destinar gran parte de su tiempo a los videos juegos y/o juegos de azar.
- Identificar los factores emocionales y conductuales de los estudiantes, docentes y empleados que tienden a destinar gran parte de su tiempo a los videos juegos y/o juegos de azar.
- Determinar la prevalencia del uso del video juego, juegos de azar en el tiempo libre de esta población bonaaventuriana.
- Determinar la incidencia del juego en su estado de salud.

3. Métodos

El presente estudio se origina a partir de inquietudes surgidas desde el Comité Bioética de la Universidad de San Buenaventura, de cómo los estudiantes, docentes y empleados encuentran en los videos juegos y/o juegos de azar alternativas de distracción en relación al tiempo libre.

Una vez planteada la idea de llevar a cabo esta propuesta, se dio inicio a pesquisas bibliográficas, encontrando que es poco el material del que se dispone a nivel de investigaciones de tipo local y mucho menos en el ámbito nacional; razón por la cual se acrecentó el interés por el tema eligiendo un tipo de estudio descriptivo debido al poco material de referencia y que los hallazgos

encontrados son de España, generando desde allí tratar de contextualizar y de encontrar características particulares de este fenómeno en la ciudad.

El tipo de estudio empleado para esta propuesta es de tipo descriptivo por ser el que más se ajusta al fenómeno a tratar, en la medida en que los estudios alrededor del tema son escasos y las explicaciones no son concluyentes. Por tanto este estudio permitirá el abordaje del fenómeno de la ludopatía en estudiantes, docentes y empleados universitarios de las diferentes carreras profesionales de la Universidad de San Buenaventura – seccional Medellín.

Asimismo, es necesario anotar que los datos que se obtengan no serán generalizables ni representativos para toda la población de la ciudad de Medellín, pero sí lo serán para la población objeto de estudio (comunidad bonaaventuriana).

Con base en la delimitación espacial, la población objeto de estudio la constituyen los estudiantes, docentes y empleados que se encuentran matriculados o trabajando en las diferentes carreras profesionales de la Universidad de San Buenaventura – seccional Medellín.

La población objeto de estudio será una muestra representativa, la cual constará de un grupo de estudiantes, docentes y empleados de la Universidad de San Buenaventura en sus diferentes programas presenciales, facultades y dependencias. En la tabla uno, aparece la ficha técnica que recoge el diseño metodológico del presente estudio.

ENFOQUE	Cuantitativo.
TIPO DE ESTUDIO	Empírico analítico.
NIVEL	Descriptivo.
TIPO	Transversal (Polietápico por grupos poblacionales).
MANEJO DE VARIABLES	Prexperimental.
SUJETOS	Comunidad bonaventuriana (Estudiantes, docentes y empleados).
VARIABLES	Edad, sexo, nivel socio económico, semestres académicos, programas académicos.
MUESTRA	Estudiantes: 461 de 2930. Docentes: 191 de 350. Empleados: 135 de 250.

Tabla 1: ficha técnica diseño metodológico

4. Resultados

4.1 De la población en general

En el segundo semestre del 2006, en la USB, seccional de Medellín, de los 461 estudiantes encuestados, la mayor parte de la población, respecto a su edad cronológica se encuentra entre los 16 a los 25 años. Se tiene entonces que el 35.6 % esta entre los 21 a los 25 años, y el 33.6 % de 16 a 20 años, lo cual corresponde a un 69.2 %, y a un total de 319 personas. Es de tener en cuenta, que la población de 26 años o más, es del 30.6 % (ver tabla 2).

EDAD	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
16-20	155	33,6%	33,6%	
21-25	164	35,6%	69,2%	
26-30	68	14,8%	83,9%	
MAS DE 31	73	15,8%	99,8%	
MENOS DE 15	1	0,2%	100,0%	
Total	461	100,0%	100,0%	

Tabla 2: distribución por grupos etarios

El estudio se hizo en una población en la cual el 68.8 %, son mujeres, en total 317 y el 31.2 % restante hombres, siendo en total 144. Por lo anterior la relación por géneros sería que por cada tres personas en la Universidad, dos corresponden al género femenino y una al masculino (ver tabla 3).

SEXO	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
FEMENINO	317	68,8%	68,8%	
MASCULINO	144	31,2%	100,0%	
Total	461	100,0%	100,0%	

Tabla 3: distribución por géneros.

En relación a la pregunta sobre dificultad de concentración, se encontró lo siguiente: 6 de los 461 encuestados siempre presentan dificultades en su concentración, que corresponden al 1.3 %, 48 de los 461 estudiados, presentan algunas veces dificultad en su concentración, es decir un 10.4 %, de la muestra, para un total de 54 personas (11.7 %). Desde la visión médica, esto lleva a pensar en trastornos neurológicos que pueden repercutir en los procesos de aprendizaje, se necesita cruzar esta información con lo psicológico y lo sociológico, para buscar trastornos psicológicos y sociales (ver tabla 4).

Presento dificultades de concentración para realizar mis actividades cotidianas, en la academia con los amigos, en mi actividad física en la comida por estar pensando en los videos juegos y los juegos de azar.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	48	10,4%	10,4%	
NUNCA	407	88,3%	98,7%	
SIEMPRE	6	1,3%	100,0%	
Total	461	100,0%	100,0%	

Tabla 4: dificultades en la concentración.

Teniendo en cuenta los cambios en el estado de ánimo, de los 461 discentes estudiados, 3 de ellos siempre presentan cambio de ánimo (0.7 %), y 34 de los investigados, algunas veces presentan cambios de su estado anímico, (7.4 %), 37 estudiantes de la población universitaria 8.1 %. Según esto se podría pensar en la presencia de problemas de corte psiquiátrico tipo neurosis, trastorno de personalidad y psicosis, lo cual amerita cruzar esta información con los elementos sociológicos y psicológicos del estudio, para hacer un diagnóstico preciso (ver tabla 5).

Cuando tengo que interrumpir una sección de juego por una actividad familiar, académica, social etc., me pongo triste, me da ira o me ofusco.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	34	7,4%	7,4%	
NUNCA	424	92,0%	99,3%	
SIEMPRE	3	0,7%	100,0%	
Total	461	100,0%	100,0%	

Tabla 5: cambios en el estado de ánimo.

Pasando a la utilización del juego como estrategia para distensionar y calmar la ansiedad, 25 estudiantes (5.4 %) del total de estudiados 461; dicen que siempre el juego los distensiona y calma su ansiedad, 171 estudiantes (37.1 %); algunas veces siendo en total entre siempre y algunas veces, 196 estudiantes que corresponden a un 42.5 %, en el campo de la medicina esto haría pensar en los procesos de estrés y estaría remplazando la realidad que tiene que afrontar el estudiante; algo parecido al drogadicto que quiere hacer un viaje para sentirse bien en un mundo diferente y artificial (ver tabla 6).

El juego me distensiona y calma mi ansiedad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	171	37,1%	37,1%	
NUNCA	265	57,5%	94,6%	
SIEMPRE	25	5,4%	100,0%	
Total	461	100,0%	100,0%	

Tabla 6: el juego me distensiona.

Con relación a la preferencia de los juegos por las prácticas deportivas, de los 461 discentes estudiados, se encontró que 23 de ellos siempre prefieren el juego que la práctica deportiva (5 %), 92 discentes algunas veces prefieren el juego que la práctica deportiva (20 %). Esto indica que 115 de las personas estudiadas se encuentran en riesgo de adicción por cambiar el deporte por los juegos esto corresponde a un 25 %, desde la medicina deportiva el estar mucho tiempo en una misma posición, puede generar trastornos osteomusculares: lumbalgias, espasmos musculares, contracturas y deformidad de las estructuras óseas (ver tabla 7).

Prefiero el juego que la practica deportiva	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	92	20,0%	20,0%	
NUNCA	346	75,1%	95,0%	
SIEMPRE	23	5,0%	100,0%	
Total	461	100,0%	100,0%	

Tabla 7: preferencia del juego frente a la práctica deportiva.

Siguiendo con otra de las preguntas realizadas, 11 personas que corresponden al 2.4 % de la población estudiantil (461), siempre tienen molestias físicas en la posición que están jugando y deciden seguir jugando; hay 64 estudiantes que algunas veces (13.9 %), presentan problemas físicos debido a su posición y continúan con su juego, esto lleva a 75 estudiantes (16.3 %); desde el punto de vista de la medicina cardiovascular el estar sentado en una silla sin el retorno de la sangre al corazón puede generar trastornos vasculares tales como varices (de primer, segundo y tercer grado), con edemas en las extremidades inferiores, y disminución de la sangre venosa al corazón derecho, con riesgo de que ocurra una insuficiencia cardiaca congestiva y alteraciones del ritmo cardiaco con las arritmias; otro problema que puede ocurrir por estar la sangre venosa almacenada es la formación de los tromboémbolos que nos pueden producir émbolos cardiacos con la posibilidad de infartos del miocardio por congestión de las arterias coronarias y por último, hay una posibilidad de que estos émbolos lleguen a taponar las arterias cerebrales y producir un accidente cerebrovascular de tipo isquémico, en otras palabras, muerte del tejido cerebral por falta de riego sanguíneo a las neuronas del sistema nervioso (ver tabla 8).

Aun cuando tengo molestias físicas debido a la posición que exige el juego continuo jugando	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	64	13,9%	13,9%	
NUNCA	386	83,7%	97,6%	
SIEMPRE	11	2,4%	100,0%	
Total	461	100,0%	100,0%	

Tabla 8: molestias físicas por posición y el seguir jugando

4.2 Distribución por tipos de juego preferidos.

Los 461 estudiantes que participaron en el estudio, tienen 519 preferencias a diferentes tipos de juego, lo cuales ordenados de mayor a menor, son las siguientes: play station 141 estudiantes corresponden al 27.2%, sigue con 99 estudiantes que prefieren el nintendo equivale esto al 19.1%, con el juego de cartas y naipe hay 45 estudiantes correspondientes al 8.7%, con 18 estudiantes los juegos de lotería, baloto, dados y bingo equivalentes al 3.3%, con 16 estudiantes el juego del dominó lo cual es el 3.1%, con el Exbox hay 8 estudiantes, lo mismo que con los simuladores, esto suma entre los dos 16 para un 3.1%, y otros juegos como son ajedrez, billar, game boy y películas hay 9 estudiantes que corresponden al 1.73%. Además se tiene a 83 estudiantes que expresaron preferencias por otros juegos diferentes a los mencionados lo cual corresponden a un 16% y 92 estudiantes que dicen que no tienen preferencia por ningún juego equivalente esto al 17.7% (ver tabla 9).

JUEGOS	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
AJEDREZ	2	0,4%	0,4%	
BALOTO	2	0,4%	0,8%	
BILLAR	1	0,2%	1,0%	
BINGO	4	0,8%	1,7%	
CARTAS	44	8,5%	10,2%	
DADOS	2	0,4%	10,6%	
DOMINO	16	3,1%	13,7%	
EX BOX	8	1,5%	15,2%	
GAME BOY	3	0,6%	15,8%	
LOTERIA	10	1,9%	17,7%	
NINTENDO	99	19,1%	36,8%	
NAIPES	1	0,2%	37,0%	
NINGUNO	92	17,7%	54,7%	
OTROS	83	16,0%	70,7%	
PELICULAS	3	0,6%	71,3%	
PLAY STATION	141	27,2%	98,5%	
SIMULADORES	8	1,5%	100,0%	
Total	519	100,0%	100,0%	

Tabla 9: distribución por tipos de juego preferidos.

5. Discusión

En Colombia se han realizado pocas investigaciones acerca de la Ludopatía, enfocada en los videojuegos, otros países como España han realizado el mayor número de estudios.

De acuerdo al reporte que proporcionó la Organización Mundial de la Salud y la American Psychiatric Association, el juego patológico es un trastorno del control de los impulsos, pues, el individuo que lo padece se va haciendo de forma crónica y progresiva incapaz de resistir el impulso de jugar.

Los psiquiatras Ángela Ibáñez y Jerónimo Sàiz informan que a comienzos del siglo XX cuando creció el interés de los expertos por el juego

patológico y ahora “representa un problema de salud pública de crecientes dimensiones. Y “uno de los principales problemas que enfrentan los estudios sobre la ludopatía es que los sujetos que la padecen no suelen reconocer el problema ni acuden a solicitar ayuda hasta cuando el trastorno está muy evolucionado”.

Por otra parte Amnistía Internacional (2001) denuncia la comercialización de ciertos juguetes de contenidos especialmente violentos, como los videojuegos que trascienden la violencia y alcanzan el sadomasoquismo con claro tintes sexistas.

Según el estudio realizado por Villoria López (2003:43), el juego patológico constituye un grave problema que afecta a toda la población, principalmente a los más jóvenes, siendo la población universitaria la menos estudiada. En este estudio se pretende conocer

la prevalencia del comportamiento de juego de azar con apuesta en los universitarios de la Comunidad Madrid, así como las relaciones sociodemográficas y psicopatológicas de los grupos estudiados. Para ello, se utilizó una prueba que incluía una versión del SOGS (Cuestionario de Juego de South Oaks, Echeburúa, Báez, Fernández- Montalvo y Páez, 1994) encuestando a 1.707 jóvenes estudiantes de las universidades madrileñas.

Los resultados de ese estudio, muestran que un 80% de los universitarios juegan dinero con mayor o menor frecuencia, existiendo un 4,5% de probables jugadores patológicos y unos 6,6% de universitarios considerados jugadores problema. El 90,9% de los jugadores patológicos son varones, mientras que el 74,9% de los considerados no jugadores son mujeres, estableciéndose una relación inversa muy significativa. Los posteriores análisis de las variables sexo y tipo de jugador arrojan datos de gran interés, pudiendo establecer perfiles característicos.

No son muchos los estudios realizados con población universitaria. Si bien es cierto existe una mayoría femenina, hay una mayor incidencia de la problemática en la población masculina, y al igual que el estudio realizado en Madrid, existe una mayor proporción de mujeres no jugadoras.

6. Conclusiones

De acuerdo con la información obtenida, el porcentaje de la población que respondió "siempre" en las preguntas ya expuestas, oscila entre el 0.7% al 5.4%, los que contestaron "algunas veces" en estas preguntas están entre el 7.4% y el 37.1%, lo que va indicando la posible presencia tanto de jugadores patológicos como de jugadores problema, pero aún se estaría pendiente de otros resultados del presente estudio, como son las dimensiones psicológica y social.

En relación a los juegos preferidos en el grupo de

los estudiantes es más notoria la tendencia a los vídeos juegos que a los juegos de azar, siendo contrario a lo expuesto por la "cultura antioqueña", relegando a un segundo lugar ciertos juegos que en los adultos se convierten en procesos de apuestas o inversión de dineros. Esto podría entenderse por la relación de los medios electrónicos desde edades tempranas, como son: la televisión, los computadores, y las NTIC (nuevas técnicas de información y comunicación).

Con la información obtenida, y al hacer revisión de los resultados de otros estudios, se constata la perentoneidad de que las instituciones universitarias presten atención a esta problemática, y a su vez, piensen en posibles estrategias de acompañamiento a su población estudiantil.

REFERENCIAS:

American Psiquiatric Asociation, (APA) (1995) DSM-IV. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (pp. 632-634). Barcelona. Masson S.A. ISBN 84-458-o297-6,

Barthelemy, Madelline (1989). La ideología del azar y de la necesidad. Barcelona. Ed. Saxis Barral.

Belloc, Amparo. Sandin, Bonifacio. Ramos, Francisco. (1995) Manual de Psicopatología, volumen 1 (p. 559-594). Madrid: McGraw Hill. ISBN84-481-1834-0,

Cely Galindo, Gilberto. (1994) El horizonte bioético de las ciencias. Bogotá: CEJA.

DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO DE TEOLOGÍA MORAL. (1980) (p. 576). Medellín: Ed. Paulinas

Duque Z, José Humberto. (2001) El consentimiento informado en la práctica médica. (p.170) Medellín: Hospital Universitario San Vicente de Paúl

Fromm, Eric (1976). La pasión destructiva. Bogotá: Editorial Guadarrama.

García, Camilo (2003). Ensayo de filosofía y cultura. MDE. EDS. ECDE.

Gevaert, Joseph (1981). El Problema del Hombre (p.46). Salamanca. Ed. Sígueme.

Mcabee, G.N. y Wark, J.E A practical approach to uncomplicated seizures in children. American Family Physician. 1 de September of 2000; 62(5): 1109-1116.

Melich, Joan Carles (2002). Filosofía de la finitud. Barcelona. Ed. Herder.

Michaud, Yves (1973). La violence. Paris: Editorial PUE.

Nelson, W.E. Vaughan III, V.C. Mackay, R.J. (1980). Tratado de Pediatría (pp. 1442 – 1444). Barcelona: Salvat Editores, S.A. Tomo II. Séptima edición, ISBN 0-7216-9018-1.

Ritchey, Ferris J. (2001) Estadística para las ciencias sociales: el potencial de la imaginación estadística (p. 609). México: McGraw – Hill, ISBN: 970103141-5.

Roy, David. (1979) Cuadernos de bioética, Vol. 1. Québec: Editorial de la Universidad de Laval.

Sichere, Bernard. (1996) Historias del mal. Barcelona. Ed. Gedisa.

Simard, Noel. (1993). Violence et Bioéthique, en Laval Théologique. Vol. 48, No.2. Québec: Editorial de la Universidad de Laval. p.225.

Vattino, Gianni (1994). La escolarización de la filosofía, Barcelona. EDS, Gedisa.

Villoria López, Carlos (2003) El juego patológico en los universitarios de la Comunidad de Madrid. Revista Clínica y Salud, Vol., 14, N° 1 (p.43).

Wright, Karen. (2003). Armas y vídeos ¿Generan violencia la televisión y, más aún, los juegos de vídeo? USA, Revista Discover en Español, en la sección Proyectos en Marcha.

Referencias cibergráficas:

www.lanzadera.com/asovida

www.psicologia-online.com