

LA LUDOPATÍA Y LOS EMPLEADOS EN LA UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA, SECCIONAL DE MEDELLÍN, COLOMBIA – 2010.

Ludopathy and the employees at saint bonaventure university, medellin branch, colombia, 2010

Recibido: mayo de 2010 – revisado: agosto 20 de 2010 – Aceptado: octubre 30 de 2010.

Por: **Victor Hugo Cano Bedoya**¹
Jorge Arturo Pérez Pérez²

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 las dimensiones médica y psicológica 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 tercer momento se presentan los resultados con empleados.* Para esto, se aplicó en un cuestionario a una muestra de 158 empleados, de una población de 250 de ellos, para el año 2010; se aplicó en el primer semestre de 2010, para un 95% de validez y un margen de error del 5%.

Palabras y expresiones claves: El juego de azar, el videojuego, ludopatía, empleados universitarios.

ABSTRACT

This current article consists of a description of the use of game of chance and videogames, by the students, instructors, and employees at saint Bonaventure University, Medellin Branch and its relationship with both medical and psychological dimensions, which include variables like the following: concentration difficulties, change of mood, physical discomfort, preference of games to sports, and relaxed atmosphere as it is produced by games. **In this true stage, the results with employees are shown.** For such a purpose, a questionnaire, to a sample of employees out of a population of 250 individuals, was given, corresponding to the year 2010. It was given during the first quarter of the same year, yielding a result of 95% validity and an error margin of 5%.

Key word: Game of Chance, Videogames, Ludopathy, and College Employees.

¹Magíster en psicología. Docente investigador de la Universidad de San Buenaventura, Medellín - Colombia Correo electrónico: victor.cano@usbmed.edu.co

²Médico U de A. Docente investigador de la Universidad de San Buenaventura, Medellín - Colombia Especialista en gestión de la calidad universitaria, USB. Correo electrónico: arturo.perez@usbmed.edu.co

Un reconocimiento a la asesoría metodológica (Epi – Info) a cargo de Federico Burgos Acevedo, del Centro de Investigaciones Roger Bacon de la USB. Es de notar que el presente estudio está 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.



Introducción

El juego de azar y los videojuegos son para muchos una actividad placentera o una ocupación con mínimas consecuencias adversas, se transforma, para algunos, en una conducta destructiva que resulta en graves pérdidas a nivel económico, familiar, social, ocupacional y a veces hasta legal. Cuando esta conducta se convierte en persistente, recurrente y/o incontrolable, tiene un impacto muy significativo, no sólo para el individuo, sino también para su entorno familiar y la sociedad en su totalidad (Glesser, 2009).

Lamentablemente no estamos todavía preparados para prevenir o suprimir totalmente las consecuencias nefastas del juego patológico en una población de empleados. Sí podemos, basados en la experiencia mundial acumulada y en los avances científicos en ésta y otras adicciones, construir mejores sistemas de control, prevención, detección y tratamiento destinados a disminuir o atenuar los patrones nocivos de esta conducta y sus consecuencias sociales (Glesser, 2009).

El objetivo no es fácil, pero sí claro: reducir en cierta medida los eslabones que van de la propaganda y la oferta, a la demanda y abuso de esta conducta, e incrementar la educación, prevención, detección, tratamiento, rehabilitación, investigación y legislaciones pertinentes con los empleados de las universidades; utilizando estrategias que tienen en consideración las diferentes culturas regionales, las leyes vigentes y el entorno socioeconómico de cada población (Glesser, 2009).

Las conductas relacionadas con el abuso o dependencia de los juegos de azar y video juegos, se podrían relacionar con el uso nocivo y la adicción a las sustancias psicoactivas. En relación a las conductas adictivas, éstas son maladaptativas, causan trastornos similares como son las adicciones a las compras, al trabajo, el sexo y las parafilias. Mientras que la Dependencia Química o Adicción es una **enfermedad** caracterizada por el uso continuo de una o más sustancias psicoactivas, a pesar de que éstas causen daños físicos, psicológicos y/o sociales (Glesser, 2009).

Tanto las conductas adictivas como las dependencias químicas se caracterizan por:

- Incapacidad de acabar o reducir el uso o la conducta a pesar de la aparición de consecuencias físicas, psicosociales, ocupacionales y económicas adversas.
- Uso del juego o la sustancia como escape, progresión, preocupación y pérdida de tiempo y recursos.
- Tolerancia: necesidad de aumentar la frecuencia o cantidad de la sustancia o del dinero apostado para obtener los mismos resultados.
- Síndrome de Abstinencia: aparición de síntomas como tensión, ansiedad y depresión al evitar la droga o el juego (Glesser, 2009).

Otra manera de abordar el fenómeno del juego patológico o ludopatía, es relacionarlo con otros cuadros asociados a fallas en el control de los impulsos, como son la excesiva sexualidad y los trastornos alimentarios. Todos estos cuadros, tienen en común lo siguiente:

Progresión, preocupación, pérdida de control y negligencia de las consecuencias de la conducta: con la progresión los problemas se acentúan y el comportamiento, que antes daba placer, se torna en ego diatónico.

Reciprocidad: ser adicto a una a o sufrir de un trastorno aumenta el riesgo de sufrir de los demás.

Pasando a la dimensión fisiológica de la ludopatía, es de tener en cuenta, que en los últimos 25 años los científicos identificaron los receptores de cada una de las drogas más frecuentemente abusadas e identificaron el código genético. Lo anterior, llevaría probablemente a que las futuras investigaciones prueben que existe un común denominador neuroquímico que explica todos los patrones de adicción, sean estas conductas adictivas o dependencias químicas (Glesser, 2009).

Los científicos descubrieron que partes del cerebro responden en forma anticipada a la posible recepción de dinero y que las conductas adictivas pueden causar la producción de opiáceos endógenos, psicoestimulantes y otras sustancias análogas a sustancias exógenas con poder adictivo. Jugadores patológicos describen a menudo su compulsión como “estar enganchados en su propia secreción de adrenalina.” Es como una especie de auto inyección (Glesser, 2009).

En relación a lo que podríamos llamar las condiciones sociales de la conducta ludópata, y sus posibles intervenciones, se tiene entre otros que:

La criminalización, el aumento del precio o el impuesto y otras restricciones disminuyen la accesibilidad, el consumo total y las consecuencias adversas, pero no reducen la aceptación pública o terminan con el problema.

La falta de restricciones, la descriminalización y la legalización incrementan la accesibilidad, el consumo total, la aceptación, el abuso, la adicción y las consecuencias adversas. Saber que la prohibición no lleva a la solución del problema no implica que sea necesario legalizar.

La abstinencia total en los adultos es 100% efectiva para reducir daños, pero no hay estrategia 100% efectiva para convencer completamente a los adultos a ser abstemios.

Se podría afirmar que dependiendo de variantes bioquímicas en combinación con factores genéticos, constitucionales, psicosociales, ambientales, económicos, políticos y legales, la conducta del ludópata puede causar directa o indirectamente morbilidad, acortamiento de la esperanza de vida y hasta suicidio, violencia, delito, degradación moral y económica y sobre todo una incalculable cantidad de sufrimiento a los ludópatas y a sus familiares y amigos.



La adicción al juego en sí no es un asunto de debilidad moral o falta de motivación, sino que es un mal funcionamiento cerebral (Glesser, 2009).

El abuso de sustancias, el juego patológico y otros tipos de comportamientos dañinos son conductas prevenibles. La adicción es una enfermedad crónica, recurrente, a veces mortal, pero tratable (Glesser, 2009).

Metodología:

Con respecto a la investigación que soporta el presente artículo, los objetivos que la orientan son los siguientes:

Objetivo General:

Diagnosticar las condiciones psicológicas, médicas y sociales de los empleados de la comunidad bonaaventuriana de Medellín que tienden a destinar gran parte de su tiempo a los vídeos juegos, juegos de azar.

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 en el ámbito nacional (sería Colombia) y mucho menos en local (Medellín); razón por la cual se acrecentó el interés por el tema, eligiendo un estudio de tipo descriptivo debido al poco material de referencia, ya que los hallazgos encontrados son de España, generando desde allí, un proceso para tratar de contextualizar y de encontrar características particulares de este fenómeno en la ciudad. Además, este estudio permitirá el abordaje del fenómeno de la ludopatía en los empleados de las diferentes unidades o dependencias de la Universidad de San Buenaventura – seccional Medellín.

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

La fórmula que se busca para definir la línea de cálculo de la muestra es la siguiente, con una confiabilidad del 95% y un margen de error del 5% se utilizó la ecuación $n = z^2 \cdot \frac{N \cdot P \cdot Q}{E^2 (N - 1) + Z^2 \cdot P \cdot Q}$ siendo n igual número de personas, Z es la población de ocurrencia, N es la población de la muestra, P es el parámetro de población, Q también es un parámetro de población y finalmente la E es error al cuadrado.

La población objeto de estudio será una muestra representativa, de un grupo docentes de la Universidad de San Buenaventura, en sus diferentes programas y facultades. En el cuadro 1, 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	Pre-experimental.
SUJETOS	Comunidad bonaventuriana (Estudiantes, docentes y empleados). en este segundo momento se presentan los resultados con empleados
VARIABLES	Edad, sexo, nivel socio económico, Unidades o Dependencias.
MUESTRA	Empleados: 158 de los 250 empleados, que corresponden a la población para el año 2010.

Cuadro 1: ficha técnica del diseño metodológico.

Instrumento

El instrumento que se va utilizar en las diversas fases del estudio, es el Cuestionario de Juego Patológico FAJER (1996). La decisión de utilizarlo, nace del seguimiento de lo realizado en países extranjeros (norte americano y europeos) y se opto por uno de los instrumentos europeos del grupo de investigación español de Zaragoza. Este instrumento se escoge porque es más aplicable a la población latinoamericana, ya que, según el meta análisis realizado por Muñoz (2008), la mayoría de las investigaciones son efectuadas en países anglosajones, los cuales utilizan cuestionarios desarrollados en lengua inglesa.

Es de señalar, que para evaluar la ludopatía existen otras dos formas a parte del cuestionario utilizado en el presente estudio. Se usan además el Manual Diagnóstico y estadístico DSM-IV y sus adaptaciones (APA) es una escala de 10 ítems y el cuestionario SOGS (South Oaks Gambling Screen): (Leseur & Blume, 1987, citados por Muñoz, 2008).

Con respecto al instrumento utilizado en el presente estudio, (Salinas y Roa (2001) Salinas (2004) se plantea que:

“El punto de partida fue un conjunto de entrevistas en profundidad a miembros y técnicos de FAJER para analizar la validez de contenido de los ítems del DSM-IV entre los jugadores andaluces y las formas en que se manifiestan. A continuación se redactaron 73 ítems que debían hacer referencia a un solo criterio y mostrar un gradiente de gravedad en el mismo. Para la redacción se recurrió a ítems de cuestionarios preexistentes que cumplieren las condiciones anteriores y a expresiones utilizadas por los jugadores para describir su comportamiento cuando eran jugadores activos. El análisis de los ítems redujo su número en el cuestionario definitivo a 50” (Salinas y Roa 2001).

Las características del medio aconsejaron realizar un cuestionario de screening con un número menor de ítems que el Cuestionario de Juego Patológico FAJER (1996), en el cual está basado. Quedan así 20 ítems con la misma estructura de respuesta y sistema de puntuación que en el anterior cuestionario, por lo que la puntuación total varía entre cero y cuarenta. Este cuestionario puede verse y complementarse en la dirección siguiente:

<http://www.ugr.es/local/jsalinas/cudijupa.htm>. La consistencia interna, valorada mediante el coeficiente alfa de Cronbach, alcanza el valor 0,93 para la muestra conjunta de ambos grupos. En la muestra de jugadores su valor es 0,83 y en la población general, 0,76. La validez concurrente con el cuestionario original es elevada ($r = 0,986$) (Salinas, 2004: 55).

El cuestionario utilizado consta de unas 25 preguntas en total. Al principio se solicitan al encuestado unos datos demográficos como son: edad, sexo, semestre, estrato y programa o facultad. Es de notar que las preguntas 1 y 2 apuntan a los juegos que los sujetos dicen conocer y los que practican, la pregunta 24 guarda relación con la frecuencia con que se juega y la 25 es sobre el dinero gastado mensualmente en video juegos y juegos de azar.

Aparte de lo anterior, el instrumento indaga tres dimensiones entendidas como médica (biológica y fisiológica), psicológica y sociofamiliar. En relación a la primera, hay una serie de preguntas que apuntan a rastrear la influencia del juego en la dimensión orgánica las cuales son:

- Prefiero los videojuegos y/o juegos de azar que la práctica deportiva.
- Aún cuando tengo molestias físicas debido a la posición que exige el juego, continúo jugando.

Con respecto a la dimensión psicológica, hay preguntas como las siguientes:

- ¿Presento dificultades de concentración para realizar mis actividades cotidianas, en la academia o el trabajo, con los amigos, en mi actividad física, en la comida, por estar pensando en los videojuegos y/o juegos de azar?

- ¿Cuando tengo que interrumpir una sesión de juego por una actividad familiar, académica, social, etc., me pongo triste, con rabia o me ofusco?
- ¿El Juego me distensiona y calma mi ansiedad?

En relación a la dimensión socio familiar se tienen las siguientes preguntas:

- ¿Le dedicas más tiempo de lo que tenias pensado a los video juegos y/o juegos de azar que a comer, realizar actividades físicas, estudiar, trabajar, permanecer en la compañía de tus amigos y familia, entre otros?
- ¿Cuando tengo que interrumpir una sesión de juego por una actividad familiar, académica, social, etc., me pongo triste, con rabia o me ofusco?
- ¿Juego para demostrar mi capacidad o destreza a los demás?
- ¿Para irme a jugar invento excusas eludiendo actividades académicas, personales y familiares?
- ¿Dedico más tiempo a los videojuegos y/o juegos de azar que a compartir en familia?
- ¿Discuto con mis padres y otros familiares o pareja debido a mi afición por el juego?

Resultados

Para la presentación de los resultados, las preguntas se han agrupado de acuerdo al área a la que hacen alusión, siendo los siguiente componentes: sociodemográfico y económico, obsesivo, sociofamiliar, fisiológico, emocional.

Componente sociodemográfico y económico:

Con relación al componente sociodemográfico y económico de los empleados que participaron en la presente investigación, el primer dato tiene que ver con la distribución por rangos o grupos etarios. Según ésta, la mayoría de los empleados es mayor de 31 años (siendo 109 que corresponden al 69.0% de la muestra), le siguen los empleados de 26 a 30 años (frecuencia de 30, equivalente al 19.0%), luego los de 21 a 25 años (18 equivalen al 11.4%) y finalmente uno de ellos es menor de 20 años (ver tabla 2).



EDAD	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
18-20	1	0,6%	0,6%	
21-25	18	11,4%	12,0%	
26-30	30	19,0%	31,0%	
MAS DE 31	109	69,0%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 2: Distribución por edad.

Pasando a la distribución por géneros, de los 158 empleados encuestados, la mayoría son mujeres, siendo 94, que serían 59,2% y los hombres son 64 que son el 40.8% de la muestra. Según estos datos, la distribución de la muestra sería de 3 a 2 (ver tabla 3).

SEXO	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
FEMENINO	94	59,2%	59,2%	
MASCULINO	64	40,8%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 3: distribución por sexo.

Pasando a la distribución de los empleados según su estrato social, de mayor a menor frecuencia sería así: estrato 4 (84 empleados / 53,2%), estrato 2 (32 empleados / 20,3%), estrato 6 (30 empleados, 19.0%), estrato 3 (9 empleados / 5.7%) y por último el estrato 5 (3 empleados / 1.9%). Es de notar, que ninguno de los empleados encuestados, se ubicó en el estrato 1 (ver tabla 4).

ESTRATO	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
2	32	20,3%	20,3%	
3	9	5,7%	25,9%	
4	84	53,2%	79,1%	
5	3	1,9%	81,0%	
6	30	19,0%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 4: Distribución según el estrato socioeconómico.

Otro de los aspectos sociodemográficos que se consideró es la vinculación de los empleados a las diversas facultades o unidades académicas de apoyo. Según los datos registrados se tiene:

PROGRAMA	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
BIBLIOTECA	3	1,9%	1,9%	
BIENESTAR INSTITUCIONAL	8	5,1%	7,0%	
CENTRO DE IDIOMAS	1	0,6%	7,6%	
CIAF	2	1,3%	8,9%	
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUALES	7	4,4%	13,3%	
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIONES	1	0,6%	13,9%	
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS	4	2,5%	16,5%	
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES	7	4,4%	20,9%	
FACULTAD DE DERECHO	11	7,0%	27,8%	
FACULTAD DE EDUCACIÓN	15	9,5%	37,3%	
FACULTAD DE INGENIERIAS	20	12,7%	50,0%	
FACULTAD DE PSICOLOGÍA	15	9,5%	59,5%	
FINANCIERA	17	10,8%	70,3%	
FORMACIÓN HUMANA	6	3,8%	74,1%	
FRAY RAFAEL	10	6,3%	80,4%	
GESTION HUMANA	5	3,2%	83,5%	
LABORATORIO DE INFORMATICA	10	6,3%	89,9%	
PROYECCIÓN INSTITUCIONAL	4	2,5%	92,4%	
PROYECCIÓN SOCIAL Y EXTENSIÓN	1	0,6%	93,0%	
SECRETARIA	9	5,7%	98,7%	
SERVICIOS GENERALES	2	1,3%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 5: Distribución por facultades o unidades de apoyo.

En relación a las siguientes dos preguntas es de notar, que los 158 empleados, tenían la posibilidad de elegir múltiples respuestas, por lo tanto, un sujeto podría responder que ninguna, pero podía señalar una,



dos o más respuestas, por ello la tabla 6, su resultado no es 158 que son los empleados encuestados, sino 223 tipos de juegos.

En relación a los juegos que los empleados afirman conocer, se tiene 61 de ellos respondieron que no conocen ningún tipo de juego (lo que equivale a un 27,4%), con respecto a juegos que no aparecían en el listado se tienen 84 respuestas que corresponden al 37,7% (ver tabla 6).

Por otra parte, agrupando las respuestas relacionadas con videos juegos o juegos de consola, se obtuvieron 54, que corresponden al 24.2%. En relación a los juegos de azar, se tienen 23 respuestas en total, lo que equivale al 10,3% (ver tabla 6).

JUEGO	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
BALOTO	2	0,9%	0,9%	
BILLAR	1	0,4%	1,3%	
CARTAS	10	4,5%	5,8%	
DADOS	2	0,9%	6,7%	
DOMINO	5	2,2%	9,0%	
X - BOX	4	1,8%	10,8%	
GAME BOY	2	0,9%	11,7%	
LOTERIA	4	1,8%	13,5%	
NINTENDO	15	6,7%	20,2%	
NINGUNO	61	27,4%	47,5%	
OTROS	84	37,7%	85,2%	
PLAY STATION	29	13,0%	98,2%	
SIMULADORES	4	1,8%	100,0%	
Total	223	100,0%	100,0%	

Tabla 6: los juegos que conocen los empleados.

Pasando a los juegos que los empleados afirman practicar, la respuesta más frecuente fue que no se practica ningún juego, con un total de 77 respuestas, que serían el 35, 5%. Luego de esto, se encuentran los empleados que afirman practicar los juegos de azar, se obtuvieron 73 respuestas, que equivalen al 33.7%. En relación a los llamados videos juegos, se obtuvieron 46 respuestas, que corresponden al 32.1%, y en relación a otros juegos, se tienen 21 respuestas que serían el 9.7% (ver tabla 7).












JUEGO	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
BALOTO	1	0,5%	0,5%	
BINGO	1	0,5%	0,9%	
CARTAS	55	25,3%	26,3%	
DADOS	3	1,4%	27,6%	
DOMINO	7	3,2%	30,9%	
X - BOX	4	1,8%	32,7%	
LOTERIA	5	2,3%	35,0%	
NINTENDO	5	2,3%	37,3%	
NAIPES	1	0,5%	37,8%	
NINGUNO	77	35,5%	73,3%	
OTROS	21	9,7%	82,9%	
PELICULAS	1	0,5%	83,4%	
PLAY STATION	27	12,4%	95,9%	
SIMULADORES	9	4,1%	100,0%	
Total	217	100,0%	100,0%	

Tabla 7: los juegos que practican los empleados.

Cerrando la información de carácter sociodemográfico y económico, se les pregunto a los empleados de la Universidad cuanto habían gastado el último mes en juegos. El primer dato relevante es que de los 156 empleados, 98 afirman que no gastan dinero en juegos, lo que sería el 62,8% de la muestra. Por otra parte, con un gasto entre los 1.000 hasta los 10.000\$, se encuentran 47 empleados, que serían el 30,1% de la muestra estudiada. Con un gasto mayor, se tiene entre los 12.000 a los 20.000\$, hay 8 empleados que serían el 5.0%. Y con un gasto mayor hay 3 empleados, que serían 1,8% del total de la muestra (ver tabla 8). Es de notar que el sujeto que reporta la cifra más alta, en el instrumento escribió que se había comprado una consola el mes pasado.



¿Cuánto dinero en promedio gasto en el último mes en videos juegos y en juegos de azar?	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
0	100	63,2%	63,2%
Desde los 1.000 hasta los 10.000	47	30,1%	92,9%
Desde los 12.000 hasta los 20.000	8	5,0%	97,9%
40.000	1	0,6%	98,7%
600.000	1	0,6%	99,4%
850.000	1	0,6%	100,0%
Total	158	100,0%	100,0%

Tabla 8: Dinero mensual gastado.

Componente obsesivo:

Comenzando el componente obsesivo, se pregunto sobre la frecuencia de la conducta de juego. Distribuidos de mayor a menor se tiene: la mayoría de los empleados respondió que esporádicamente, siendo 74 de los 158 entrevistados, lo que corresponde al 47,1%, le siguen 42 empleados que afirman que nunca juegan lo que sería el 26,8% de la muestra, luego los empleados que afirman que no han jugado en un año (16 empleados, que serían 10,2%), le sigue 11 que expresan que los fines de semana (7,0%), hay 9 empleados que solo en vacaciones (5,7%) y con una cantidad menor, hay 2 (1.3%) entre semana, 2 (1.3%) varias veces al mes y finalmente hay un empleado (0,6%) que afirma que su frecuencia de juego es diaria (ver tabla 9).

Con que frecuencias juegas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
entre semana	2	1,3%	1,3%
esporádicamente	75	47,1%	48,4%
fines de semana	11	7,0%	55,4%
no en un año	16	10,2%	65,6%
nunca juego	42	26,8%	92,4%
solo en vacaciones	9	5,7%	98,1%
todos los días	1	0,6%	98,7%
varias veces al mes	2	1,3%	100,0%
Total	158	100,0%	100,0%

Tabla 9: frecuencia del juego.

La primera pregunta que se les hizo a los empleados, tenía que ver con presentar dificultades de concentración por estar pensando en los videos juegos y juegos de azar. Según las respuestas dadas, 148 afirman no tener problemas de concentración (93,7%) y reuniendo los de algunas veces y los de siempre, se tienen 10 empleados que serían el 6.3% del total de la muestra (ver tabla 10).

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	9	5,7%	5,7%	
NUNCA	148	93,7%	99,4%	
SIEMPRE	1	0,6%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 10: dificultades de concentración.

También en relación al componente obsesivo de la conducta de juego, se preguntó sobre si se piensa en forma constante en como aumentar el rendimiento en el juego, así no se esté haciendo. En relación a esto, 142 empleados afirman que nunca lo que equivale al 91,0% del total de la muestra de 156, por otra parte, sumando los que respondieron algunas veces y siempre, se encuentran 14 empleados, que serían 8,9% de la muestra del estudio (ver tabla 11).

Pienso constantemente como puedo mejorar mi rendimiento en el juego así no esté jugando	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	8	5,1%	5,1%	
NUNCA	142	91,0%	96,2%	
SIEMPRE	6	3,8%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Continuando con el componente obsesivo del juego, otra de las preguntas realizadas apunto a si los empleados se empeñaban en permanecer jugando hasta el final. Se tiene que 15 contestaron que siempre (9,5%) y 45 algunas veces (28,5%), sumando ambos grupos serían 60 empleados del total de la muestra (38,0%) (Ver tabla 12).

Cuando inicias un juego, te empeñas en permanecer hasta el final	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	45	28,5%	28,5%	
NUNCA	98	62,0%	90,5%	
SIEMPRE	15	9,5%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 12: Permanecer hasta el final.

Continuando con el componente obsesivo, también se indagó por los empleados que han intentado dejar el juego y presentaron dificultades para hacerlo. 5 responden que algunas veces (3.2%), y 3 que siempre (1.9%), sumando serían 8 que equivalen al 5,1% de la muestra (ver tabla 13).





He intentado dejar el juego y presento dificultades para hacerlo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	5	3,2%	3,2%	
NUNCA	150	94,9%	98,1%	
SIEMPRE	3	1,9%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 13: dificultad para dejar el juego.

A los empleados también se les preguntó sobre si cuando estos perdían, reiniciaban la conducta de juego, sin importar el tiempo y los recursos invertidos en ello. Frente a esto, 18 empleados que son el 11,4% responden que algunas veces, y 2 que serían el 1,3% contestaron que siempre; si se suman algunas veces y siempre se tiene una población de 20 empleados, que equivalen, 12,7% (ver tabla 14).





Cuando juego y pierdo, reinicio el juego sin importar el tiempo y los recursos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	18	11,4%	11,4%	
NUNCA	138	87,3%	98,7%	
SIEMPRE	2	1,3%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 14: Reinicio sin importar el tiempo y los recursos.

Las cinco últimas preguntas, hacen alusión al componente obsesivo de la conducta de juego, y en todas se pudo identificar un segmento de la población que dijo que algunas veces, y más aún, personas que contestaron que siempre, al sumar estos últimos serían 27 de los 158 empleados (17,08%).

Componente sociofamiliar:

Pasando al componente del área sociofamiliar asociada a la conducta de jugar solo, se tiene que 47 contestan que algunas veces (29.7%) y 3 que siempre (1,9%), sumando ambos grupos, serían 50 empleados de 158, que serían 31,6% de la muestra (ver tabla 15).





Me gusta jugar solo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	47	29,7%	29,7%	
NUNCA	108	68,4%	98,1%	
SIEMPRE	3	1,9%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 15: Jugar solo.

Siguiendo con el componente sociofamiliar, a los empleados se les preguntó si le dedicaban más tiempo al juego que estar con la familia, 6 respondieron que algunas veces (3,8%) y en este caso ninguno responde que siempre, de los 158 participantes (ver tabla 16).




Dedico más tiempo al juego que a compartir en familia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	6	3,8%	3,8%	
NUNCA	152	96,2%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 16: Más tiempo al juego que a la familia.

De los 158 empleados de la muestra, se encontró que 18 algunas veces se destacan y tienen mayor capacidad en el juego que en otras actividades (11,4%) y 1 respondió que siempre, que sería 0,6%. Al sumar ambos, serían 19 empleados que equivale al 12,0% (ver tabla 17).





Me destaco y tengo mayor capacidad en el juego que en otras actividades	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	18	11,4%	11,4%	
NUNCA	139	88,0%	99,4%	
SIEMPRE	1	0,6%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 17: Mayor capacidad en el juego que en otras actividades.

En relación con lo familiar, a los empleados se les preguntó si estos discutían con sus padres debido a la conducta de juego. En este caso 2 empleados respondieron que algunas veces (1,3%) y sólo 1 que siempre (0,6%). Serían 3 empleados de los 158 (1,9%), que tendrían problemas con sus familias (ver tabla 18).



Discuto con mis padres debido a mi afición por el juego	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	2	1,3%	1,3%	
NUNCA	155	98,1%	99,4%	
SIEMPRE	1	0,6%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 18: Discuto con mis padres.

También en relación a dedicarle más tiempo a jugar que a otras actividades de orden social, se encontró que 14 empleados algunas veces (8,9%) y 1 que siempre (0,6%). Al sumar ambos se tiene 15 empleados de 158 que serían el 9,5% de la muestra (ver tabla 19).

Le dedicas más tiempo al juego que comer, hacer actividades físicas, estudiar permanecer en compañía de amigos o la familia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	14	8,9%	8,9%	
NUNCA	143	90,5%	99,4%	
SIEMPRE	1	0,6%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 19: Dedicarle más tiempo al juego que a otras actividades.

Guardando relación con la pregunta anterior, también se les preguntó a los empleados si estos inventan excusas para irse a jugar, y evadir actividades académicas, personales y familiares; se encontró lo siguiente: 7 respondieron que algunas veces (4,4%) y ninguno respondió que siempre (ver tabla 20).

Para irme a jugar invento excusas eludiendo actividades académicas, personales y familiares.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	7	4,4%	4,4%	
NUNCA	151	95,6%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 20: Inventar excusas para irse a jugar.

A los empleados universitarios, también se les preguntó si estos recurrían a conductas de carácter ilícito o no sociable para poder jugar. Se encuentra que 3 empleados responden que algunas veces (1.9%) y 3 que siempre (1.9%), sumándolos serían 6 que corresponden al 3.8%. Hay que destacar que una gran mayoría de los encuestados, 152 de 158 responde que no ha cometido este tipo de actos para irse a jugar (96,2%) (ver tabla 21).

He acudido a la trampa, la falsificación, el robo o a alguna conducta similar para poder jugar.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	3	1,9%	1,9%	
NUNCA	152	96,2%	98,1%	
SIEMPRE	3	1,9%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 21: Acudir a la trampa, la falsificación o al robo.

Otro de los interrogantes tiene que ver con la motivación hacia el juego, y si esta se basa es en la competencia. De los 158 participantes, 121 dicen que nunca lo consideran así (76,6%), se tiene además que 31 responden que algunas veces (19,6%) y 6 que siempre es la competencia con lo que motiva (3,8%). Se tiene entre algunas veces y siempre 37 empleados que corresponden al 23,4% de la muestra (ver tabla 22).

Lo que motiva del juego es la competencia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	31	19,6%	19,6%	
NUNCA	121	76,6%	96,2%	
SIEMPRE	6	3,8%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 22: Lo que motiva es la competencia.

En relación con la actitud de competencia, se preguntó si el juego es para demostrar la propia capacidad o destreza ante los otros. En consonancia con la tabla previa, 132 personas responden que nunca (83,5%), 22 responden que algunas veces (13,9%), y 4 que siempre (2,5%), al sumar los dos últimos da como total 16,4% (ver tabla 23).



Juego para demostrar mi capacidad o destreza a los demás.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	22	13,9%	13,9%	
NUNCA	132	83,5%	97,5%	
SIEMPRE	4	2,5%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 23: Demostrar mi capacidad o destreza a los demás.

Componente fisiológico:

Otro de los componentes que se preguntó a los encuestados fue el fisiológico, del cual hay dos preguntas. La primera de ellas, es si prefieren el juego que la práctica deportiva, se encontró que 125 consideran que nunca (79,1%), 29 consideran que algunas veces (18,4%) y 4 que siempre prefieren el juego (2,5%) (ver tabla 24).

Prefiero el juego que la práctica deportiva	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	29	18,4%	18,4%	
NUNCA	125	79,1%	97,5%	
SIEMPRE	4	2,5%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 24: Prefiero el juego que la práctica deportiva.

La segunda pregunta del componente fisiológico, fue si se continuaba con la conducta de juego a pesar de las molestias físicas debido a la posición que exige el juego. En este caso, se encuentran 145 empleados que responden que nunca hacen esto (91,8%), 11 que algunas veces lo hacen (7,0%), y 2 que siempre (1,3%). Se tienen que 13 empleados (8,3%) de los encuestados presentan alguna incidencia a este nivel (ver tabla 25%).

Aun cuando tengo molestias físicas debido a la posición que exige el juego continuo jugando	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	11	7,0%	7,0%	
NUNCA	145	91,8%	98,7%	
SIEMPRE	2	1,3%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 25: Aun cuando tengo molestias físicas debido a la posición que exige el juego continuo jugando

Componente emocional:

Pasando a otro de los componentes indagados, este fue el emocional, la primera de las preguntas de este aspecto, fue si al no poder jugar cambia el estado de ánimo. Se tiene que 152 empleados dicen que nunca les ocurre esto (96,2%), 4 algunas veces (2,5%) y 2 que siempre (1,3%), al sumar dan 6 que son (3,8%) (ver tabla 26).

Cuando no puedo jugar, cambia mi estado de ánimo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	4	2,5%	2,5%	
NUNCA	152	96,2%	98,7%	
SIEMPRE	2	1,3%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 26: Cuando no puedo jugar, cambia mi estado de ánimo.

En relación a la pregunta previa, se indagó si cuando los encuestados tiene que interrumpir una sección de juego por otro tipo de actividad, esto genera tristeza o ira. Se tiene que 147 empleados responden que esto nunca les pasa (93,0%), 10 que algunas veces (6,3%) y 1 que siempre (0,6%), se tendrían 11 empleados que son el 6,9% de la muestra (ver tabla 27).





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	10	6,3%	6,3%	
NUNCA	147	93,0%	99,4%	
SIEMPRE	1	0,6%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 27: Cuando tengo que interrumpir una sección de juego por una actividad familiar, académica, social etc., me pongo triste, me da ira o me ofusco.

Con respecto a los efectos emocionales de la conducta de juego, se preguntó si el juego distensiona y calma la ansiedad, se encontró que 108 empleados responden que nunca, esto es el 68,4%, los empleados que respondieron que algunas veces fueron 47 que serían el 29,7%, y 3 empleados dicen que siempre les calma el juego su ansiedad (1,9%). Sumando los últimos dos grupos serían 50 empleados que equivalen al 31,6% del total de 158 encuestados (ver tabla 28).





El juego me distensiona y calma mi ansiedad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	47	29,7%	29,7%	
NUNCA	108	68,4%	98,1%	
SIEMPRE	3	1,9%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 28: El juego me distensiona y calma mi ansiedad.

El juego puede ser utilizado como estrategia para escapar de un problema, esto también se les preguntó a los 158 empleados encuestados. Según los datos arrojados, se encuentran que 146 empleados responden que nunca (92,4%), 11 que algunas veces (7,0%) y 1 que siempre (0,6%), al sumar los dos últimos serían 12 encuestados (7,6%) (ver tabla 29).





Utilizo el juego como estrategia para escapar de un problema	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	11	7,0%	7,0%	
NUNCA	146	92,4%	99,4%	
SIEMPRE	1	0,6%	100,0%	
Total	158	100,0%	100,0%	

Tabla 29: Utilizo el juego como estrategia para escapar de un problema.

A los empleados universitarios se les preguntó según su modo de ver, cuando finaliza el juego, de mayor a menor frecuencia se encontró: 93 personas responden que cuando desean (58,9%), 39 no respondieron a esta pregunta (24,7%), estos serían los empleados que afirman que nunca juegan. Le siguen 13 empleados que finalizan el juego cuando se cansan (8,2%), cuando pierden 12 empleados que serían 7,6% y finalmente, un empleado que dice que cuando se queda sin dinero 0,6% (ver tabla 30).

A su modo de ver cuando finaliza el juego	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Cuando deseo	93	58,9%	58,9%
No responde	39	24,7%	83,6%
Cuando me canso	13	8,2%	91,8%
Cuando pierdo	12	7,6%	99,4%
Cuando sin dinero	1	0,6%	100,0%
Total	158	100,0%	100,0%

Tabla 30: A su modo de ver cuando finaliza el juego.

Discusión:

Así como en los estudios de Echeburúa, Fernández y Báez (1999) y el de Castells (2006), en el presente estudio tampoco hemos identificado lo que se podría considerar un “perfil de personalidad ludópata”, y de igual manera, se comparte con los otros estudios, que las personas con problemas de juego, tienden a ser más ansiosas e impulsivas. Más sin embargo, en el estudio de Fernández, Rodríguez y Blanco (2006), se plantea una serie de motivaciones para jugar en la población española de la provincia de León, y que serían características del perfil del ludópata: por costumbre, por placer o diversión, por obsesión o pasión, por ambición económica, por afán de recuperar dinero, por evasión de sentimientos, por olvidar problemas, por desarraigo cultural y por soledad (240).

En el caso de la población de empleados de la Universidad, se tiene que el 63,2% de la muestra, expresa que no gasta dinero en el juego (100 de los 158), además, según la frecuencia de juego se tiene que 75



empleados juegan de forma esporádica (47,1%). Lo anterior permite afirmar, que la motivación principal de los empleados es divertirse y entretenerse en el tiempo libre.

Si bien es cierto, en el estudio de Echeburúa, Fernández y Báez (1999), la inadaptación al trabajo es la principal repercusión negativa del juego, en el caso de la población de empleados de la Universidad que participó en el estudio, en general no se encuentra un efecto negativo de la conducta de juego, ya que estos gastan poco dinero en el juego, y cuando lo hacen es por fuera del tiempo de trabajo. Al revisar la base de datos con las respuestas de los empleados, y tomando como base las respuestas de siempre y los baremos de la prueba aplicada, se tiene que: en riesgo de adicción son 2 (1,21%), otros 2 en juego dependiente (1,21%) y finalmente otros 2 son jugadores intensamente dependientes (1,21%), sumandos las tres condiciones serían 6 empleados que corresponden a un 3,63% del total de 158, lo que coincide con los estudios de países europeos. Este porcentaje (3,63%) coincide con lo reportado, en otros estudios como los de Becoña (1999), Irurita, (1996) y Tejeiro, (1996), que en España, la tasa de prevalencia de la ludopatía oscila entre el 2% y el 3% de la población adulta. Estudios más recientes que son reseñados por García, Gómez y Arbezú (2011), señalan que entre el 1,5% y el 3,0% del total de la población española es adicta al juego.

Con respecto al componente emocional del juego, y las preguntas realizadas a los empleados de la Universidad, en todas ellas, aparecen empleados que contestaron algunas veces o siempre. El componente de malestar emocional tiene relación con una investigación realizada por la Universidad de Maryland, en la cual se sustenta que hay presencia de un síndrome de abstinencia en las llamadas adicciones no químicas, y esto incluye por supuesto a la ludopatía (Gerodimos, 2010).

Volviendo a los 6 empleados antes señalados, se debe de tener en cuenta las clasificaciones propuestas por investigadores internacionales en relación a las personas ludópatas (Blaszczynski & Nower, 2002; Prieto, 2003; González, Aymami, Jiménez, Doménech, Granero & Lourido-Ferreira, 2003, citados por Echeburúa, 2005):

“En puros, emocionalmente vulnerables e impulsivos; jugadores buscadores de activación, jugadores buscadores de dinero y jugadores de alivio o de escape; y en función de la gravedad de la psicopatología asociada” (13).

Con respecto a la familia, es de recordar, que 6 empleados (3.8% de la muestra) contestaron que algunas veces le dedicaban más tiempo al juego que a la familia, y de igual manera, 3 de los empleados (1.9% de la población encuestada) siempre o algunas veces tienen discusiones con sus padres debido a su afición al juego. En relación a la influencia de la ludopatía en el contexto familiar (relación de pareja, con los hijos y demás) en el estudio de Garrido, Jaén y Domínguez se afirma que:

... “las mentiras, la aparición de conductas delictivas, el endeudamiento económico y el abandono de las responsabilidades laborales y familiares son algunas de las consecuencias de la adicción que pueden complicar enormemente las relaciones de la pareja y familiares” (Abbot y Cramer, 1993; Ochoa y Labrador, 1994; Walters, 1994; Marazuela y Marazuela, 1995; Fernández-Montalvo y Echeburúa, 1997; Bellringer, 1999, citados por Garrido, Jaén y Domínguez, 1998:2 – 3).

En relación a la cita anterior, es de recordar que a los empleados se les preguntó si recurrían a la trampa, la falsificación u otras conductas de este tipo, en este caso, fueron 6 empleados (3,8%) de los 158 que contestaron que algunas veces o siempre. También se tiene, que 7 empleados (4,4%) responden que algunas veces han inventado excusas para eludir actividades académicas, personales y familiares.

Es de recordar que según el presente estudio, los empleados de la Universidad, lo que más utilizan son los juegos de azar, y que si bien es cierto hay 6 casos de posible ludopatía, en general los empleados tienen un uso adecuado del juego.

En el meta-análisis realizado por Muñoz (2008), el cual revisó estudios realizados entre 1997 y el año 2007, afirma que son las tragamonedas y las cartas los juegos más problemáticos:

“Los estudios reportan que las apuestas más apetecidas por los jugadores son el Loto, la lotería y las instantáneas, pero éstos no son los juegos de suerte y de azar mas asociados con la ludopatía. Los juegos de alta frecuencia (máquinas tragamonedas) y los de habilidad (juego de cartas) son los que se mencionan a menudo como la preferencia de los jugadores patológicos” (153).

Pasando al tema de género y su relación con la ludopatía, en la población laboral de la Universidad, esta problemática aparece con una mayor incidencia en los hombres, lo que es compartido por Echeburúa (2005) al plantear que precisamente son los varones los que tienden a gastar más dinero, ya que en la mujer, su conducta de juego está más relacionada a situaciones problemáticas de orden social, familiar, y emocional.

Conclusiones:

Los elementos más importantes hacen parte de éste apartado, y se encontró lo siguiente:

En el componente sociodemográfico se tiene que la mayoría es mayor de 31 años (69,0%); la mayoría femenina, con una distribución de 3 a 2 (59,2%); la mayoría de los empleados se encuentra en el estrato 4 (53,2%); en la investigación, los empleados que pertenecen a las facultades serían el 41,6% de la muestra del estudio, el resto de la muestra 58,4% pertenece a las unidades de apoyo académico.

Pasando a los juegos que los empleados afirman conocer, se tiene que son: otros juegos (37,7%), Play station (13,0%), Nintendo (6,7%) y cartas (4,52%). Es de resaltar que 61 empleados afirman que no conocen ningún juego (27,4%) (ver tabla 6). Con respecto a los juegos que practican, se tiene que el juego de azar más frecuente son las cartas, y en el caso de los juegos de consola el más común es el Play Station (ver tabla 7).

Pasando al dinero que gastan los empleados encuestados, 100 de los 156 participantes no gasta dinero (63,2%) y le siguen los que gastan de 1.000 a 10.000\$ al mes, siendo 47 empleados (30,1%) (ver tabla 8).

En relación a las preguntas que apuntan al componente obsesivo del juego, se tiene que en la mayoría de los empleados, su conducta es esporádica (47,1%) y le sigue los que nunca juegan (26,8%) (ver tabla 9), según este dato, por la frecuencia de la conducta, no hay una incidencia elevada en la población de la ludopatía.

La mayoría de los empleados no tienen problemas de concentración por la conducta de juego (93,7%) (ver tabla 10), de igual manera, la mayoría no piensa de manera permanente de cómo mejorar su rendimiento en el juego (91,0%) (ver tabla 11), se mantiene la tendencia, con el dato que el 94,9% de los empleados no ha tenido dificultades para dejar el juego (ver tabla 13), de igual manera el 87,3% afirma que al momento de perder si consideran el tiempo y los recursos para esto (ver tabla 14). Se comienza a observar un cambio en la tendencia con respecto a permanecer en el juego hasta el final, con un 62,0% que nunca, pero un 38,0% restante sí (ver tabla 12). También en relación con este componente, se les preguntó a los empleados, que desde su modo de ver, cuando finaliza el juego. Ante esto, se destaca que el 58,9% de los encuestados (equivale a 93 personas), afirma que puede dejar de jugar cuando desea y 16,4% (equivale a 26 personas), la causa está asociada al cansancio, a la pérdida o que ya no hay más dinero (ver tabla 30).

Desde el componente sociofamiliar, y en relación a jugar solo, 3 empleados dijeron que siempre (1,9%), pero la mayoría manifiestan que nunca es así (108 de los 158) (ver tabla 15), en concordancia, con respecto a dedicar más tiempo al juego que a la familia, ninguno dijo que siempre, sólo 6 (3,8%) dicen que algunas veces (ver tabla 16). Lo mismo ocurrió con la pregunta de eludir excusas, para evitar actividades, 7 empleados respondieron que algunas veces, el resto que nunca (ver tabla 20). Esto quiere decir, que en general las familias de los empleados de la Universidad, no se verían afectadas por la conducta de juego de estos.

Pasando a la afirmación de tener mayor capacidad en el juego que en otras actividades, sólo uno respondió que siempre (0,6%), se tiene que la mayoría de los empleados, consideran que nunca (139 que son el 88,0%) (ver tabla 17).

Guardando relación con lo anterior, con respecto a discutir con los padres debido al juego, se tiene que sólo hay un empleado que contesto que siempre (0,6%), el resto de la población encuestada, no presenta este problema (155 que son 98,1%), siguiendo con esta tendencia, con respecto a dedicarle más tiempo al juego que a otras actividades (comer, ejercicios, amigos y la familia), se obtuvo el mismo resultado, de un empleado que contesto que siempre (0,6%) (ver tabla 19).

En relación a la trampa, falsificación o robo para poder jugar, se encontraron que 3 empleados responden siempre (1,9%), el resto no presenta este tipo de conductas (ver tabla 21). Pasando al asunto de la competencia, y que esto es lo que más motiva al juego se encuentran 6 empleados (3,8%) (ver tabla 22), en consonancia con esto, sobre jugar para demostrar la capacidad o la destreza a los demás, se encontraron 4 empleados que afirman que siempre es así (2,5%) (ver tabla 23).

Con relación al componente fisiológico, se encontraron 4 empleados (2,5%) que siempre prefieren el juego que el deporte, lo que puede ocasionar problemas osteo - musculares, cardio - respiratorios y del

sistema digestivo, entre otros (ver tabla 24). Las malas posiciones encontradas en los dos empleados que contestaron que siempre, (1,2%) esto incidiría en los problemas ya mencionados, y se incrementan sus molestias (ver tabla 25). En general, los empleados universitarios que participaron en el estudio, tendrían preferencia por la práctica deportiva y el tener hábitos de vida saludable, que van a influir en un proyecto de salud integral (buena alimentación, desarrollo de la salud mental y salud física y deportes).

Finalmente, otro de los componentes que se indagó, fue el emocional. En relación a esto, 2 empleados contestaron siempre (1,3%) a la pregunta sobre si cambia el ánimo cuando no puedo jugar (ver tabla 26). De igual manera, cuando se tiene que interrumpir el juego por otra actividad, uno de los encuestados afirma que siempre (0,6%) (ver tabla 27). Continuando con este componente, se preguntó además si el juego distorsiona y calma ansiedad, 3 encuestados responden que siempre les ocurre (1,9%) (ver tabla 28). En relación a lo previo, sobre reducir el estrés, se encuentra que un empleado (0,6%) utiliza siempre el juego como estrategia para escapar de problemas (ver tabla 29).

De acuerdo con lo anterior se hace necesario unas recomendaciones para buscar una solución al problema de la Ludopatía en los empleados de la USB Colombia-Medellín.

Recomendaciones:

Lo cual, amerita un trabajo de Prevención de la Enfermedad y Promoción de la Salud y si es posible con un proceso de Salud Integral. Las dependencias de la Universidad de San Buenaventura llamadas a participar desde la Transdisciplinariedad, serían:

- 1. Bienestar Institucional:** Servicio Médico, Servicio Psicológico, Deportes y Cultura.
- 2. CIAF:** Centro de Atención al Farmacodependiente, en especial con la Línea de Investigación de Estudios Psicosociales de las Adicciones (LIEPSA) que hace parte del Grupo de Estudios Clínicos (GEC).
- 3. C.P.P:** Consultorio Psicológico Popular.
- 4. Formación Humana y Bioética:** con la Línea de Bioética y Desarrollo Humano del GIDPAD.
- 5. Gestión Humana:** con lo relacionado a la salud ocupacional.

Referencias Bibliográficas

- Abbott, M.W & Volberg, R.A (1996) The New Zealand National Survey of problem and pathological gambling. En: Journal of gambling studies, 12, 143 – 160.
- American Psiquiatric Asociación (APA), (1995). DSM-IV. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (pp. 632-634). Barcelona. Masson S.A. ISBN 84-458-0297-6.

- American Psychiatric Association (2002). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Editorial Masson: Barcelona. ISBN: 84-458-1087-1.
- Bahamón, M. (2006). Juego patológico revisión del tema. En: Revista colombiana de psiquiatría, Vol. 35, N° 3, pp. 381-400. ISSN: 0034-7450.
- Becoña, E. (1993a). *El juego compulsivo en la comunidad autónoma gallega*. Santiago de Compostela: Consellería de Sanidade da Xunta de Galicia.
- Becoña, E. (1993b). *The prevalence of pathological gambling in Galicia (Spain)*. Journal of Gambling Studies 9:353-369.
- Becoña, E. (1996a). *La ludopatía*. Madrid: Aguilar.
- Black, D.W ., Goldstein, R.B., Noyes, R. & Blum, N. (1994) Compulsive behaviors and obsessive – compulsive disorder (OCD): lack of a relationship between OCD, eating disorders, and gambling. Compr. Psychiatry, 35 (2), 145 – 148.
- Bombín, B. (Comp.) (1992). *El juego de azar. Patología y testimonios*. Valladolid: Junta de Castilla y León.
- Brady, K.T., y Randall, C.L. (1999) Gender differences in substance use disorders. En: Psych Clin North Am Vol. 22 N° 2.
- Cano, V.H. y Pérez, J.A. (2008) La ludopatía: una mirada desde la psicología. En: Revista El Ágora USB, Vol. 8, N° 2. (437 – 458 pp). ISSN: 1657 – 8031.
- Cusack, J.R., Malaney, K.R., De Pry, D.L (1993) Insights about pathological gamblers. “Chasing losses” in spite of the consequences. Postgrad Med. 93 (5) 169 – 176.
- Drummond, D.L., Tiffany, S.T., Glautier, S. & Remington, B. (1995) Cue exposure in understanding and treating addictive behaviours. En D.L. Drummond, S.T Tiffany, S. Glautier & B. Remington (Eds.), Addictive Behaviour (pp. 1 – 20). New York: John Wiley & Sons.
- Echeburúa, E., Báez, C. y Fernández-Montalvo, J. (1994). Efectividad diferencial de diversas modalidades terapéuticas en el tratamiento psicológico del juego patológico. Análisis y Modificación de Conducta, 20, 617-643.
- Echeburúa, E.; Báez, C., y Fernández-Montalvo, J. (1996). Comparative effectiveness of three therapeutic modalities in the psychological treatment of pathological gambling: Long-term outcome. *Behavioral and Cognitive Psychotherapy* 24:51-72.
- Echeburúa, E., Fernández-Montalvo, J. y Báez, C. (1999). Avances en el tratamiento del juego patológico. En: Adicciones, Vol. 11 N° 4, pp. 349 – 361.

- Eisen, A.S., Lin, N., Lyons, M.J., Scherrer, J.F., Griffith, K. y True, W.R (1998) Familial influences on gambling behavior: an analysis of 3359 twin pairs. En: *Addiction*. N° 93. (1375 – 1384)
- FAJER (1996) Estudio sobre la prevalencia de los jugadores de azar rehabilitados en Andalucía. Sevilla: Comisionado para la droga.
- Fischer, S. (1993a) El impacto del juego de las máquinas tragaperras legales para niños sobre el juego y juego patológico en adolescentes. El caso del Reino Unido. *Psicología conductual*, 1, 351 – 359.
- Fischer, S. (1993b) Gambling and pathological in adolescents. *Journal of Gambling studies*, 9, 277 – 288.
- Grant, J.E., Kim, S.W. y Potenza, M.N (2003) Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling. En: *Journal Gambling studies*. Vol. 19, N° 1 (85 – 109 pp).
- Goldstein, A. (1994) *Addiction*. New York: W.H. Freeman and Company.
- Griffiths, M.D. (1991) An analysis of "amusement machines dependency delinquency (Home office research study 101) *Journal of Gambling studies*, 7, 79 - 86.
- Hollander, E., Buchalter, A.J., y Decaria, C.M (2000) Pathological gambling. En: *Psychiatry Clin North Am*. Vol. 23, N° 3 (629 – 642 pp).
- Haller, R. y Hinterhuber, H. (1994) Treatment of pathological gambling with carbamazepine. En: *Pharmacopsychiatry*. Vol. 27, N° 3.
- Ladoceur R. & Mireault, C. (1988) Gambling behavior among high school students in the Quebec area. *Journal of gambling behavior*, 4, 3 – 12.
- Lesieur, H.R., Blume, S.B. & Zoppa, R.M (1986) Alcoholism, drug abuse and gambling. *Alcohol: Clin. Exp. Res.* 10 (1), 33 – 38.
- López – Ibor Aliño, J.J., Lana, F. & Sáiz Ruiz, J. (1990) Conductas autolíticas impulsivas y serotonina. *Actas luso-Esp. Neurol. Psiquiatr.*, 18 (5), 316 – 325.
- Miller, W.R (1980) The addictive behaviors. En: W.R Miller (Ed.) *The addictive behaviors*. Oxford: Pergamon Press.
- Moreno, I. (1991) Juego patológico: estudio químico y neuroquímico. Tesis doctoral, Universidad Alcalá de Henares.
- Pérez, J.A. y Cano, V.H., (2007). El juego de azar y el vídeo juego en la Universidad de San Buenaventura – Medellín. En: *Revista El Ágora – USB*, Vol. 7, N° 2, pp. 273 – 282. ISSN: 1657-8031.

- Prieto, M. y Cañón, C. (2000). La teoría de las definiciones y el juego problemático. En: Revista de Psicología general y aplicada, Vol. 53, N° 3, pp. 503 – 514.
- Ramirez, L.F., McCormick, R.A., Russo, A.M. & Tabber, J.I (1983) Patterns of substance abuse in pathological gamblers undergoing treatment. *Addict Behav.* 8, 425 – 428.
- Rasmussen, S.A. & Eisen, J.I. (1992) The epidemiology and differential diagnosis of obsessive compulsive disorder. *J. Clin. Psychiatry*, 53, suppl, 4 – 10.
- Salinas, J.M. y Roa, J.M (2001) Cuestionario de diagnostico del juego patológico FAJER. En: Revista Internacional de Psicología clínica y de la salud.
- Unwin, B.K., Davis, M.K. y De Leeuw, J.B. (2000) Pathologic gambling. En: *Am Fam Physician*. Vol. 61, N° 3.
- Villoria, C. (2003). El juego patológico en los universitarios de la comunidad de Madrid. En: *Clínica y Salud*, Vol. 14, N° 1, pp. 43 – 65 ISSN: 1130-5274.
- Volberg, R.A (1996) Prevalence studies of problem gambling in the United States. *Journal of gambling studies*, 12, 111 – 128.
- Walters, G. (2002) Behaviour genetic research on gambling and problem gambling: a preliminary meta – analysis of available. En: *Journal gambling studies*. N° 17. (255 – 271 pp).
- Winters, K. y Rich, T. (1998) A twin study of adult gambling behaviour. En: *Journal Gambling studies*. N° 14. (213 – 225 pp).

Cibergrafía

Asociación Andaluza de Jugadores Rehabilitados, ASAJER (2001) Estudio sobre la prevalencia de adicción al juego en Álava. Disponible en: versión electrónica en formato PDF. (128 p.) Recuperado del Internet el 17 de agosto de 2006.

Becoña, E. (2004) El juego patológico: prevalencia en España. En: *Salud y Drogas*. Vol. 4, N° 2. Número monográfico: juego patológico. (9 – 34 p) ISSN: 1578-5319. Disponible en: Recuperado del Internet el 03 de agosto de 2009.

Castells, P. (2006) Impacto en la juventud de las nuevas tecnologías. V Congreso internacional "educación y sociedad". I.S.B.N. 84-690-2369-1. Disponible en: http://loreto.abatoliba.edu/cream/loreto/p_castells.pdf. Recuperado del Internet 3 de agosto de 2009.

- Díaz, F. (2002) El jugador patológico necesita ayuda para superar la adicción. Ludopatía: enfermedad, no vicio. Disponible en: (http://pagina.jccm.es/revista/144/articulos144/reportaje_mayo.html) Recuperado del Internet el 03 de agosto de 2009.
- Echeburúa, E. (2005) Retos de futuro en el tratamiento del juego patológico. En: Revista Adicciones, Vol. 17, N°. 1 (p.p. 11-16) ISSN: Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1127439>. Recuperado del Internet el 03 de agosto de 2009.
- Fernández, M., Rodríguez, L., y Blanco, P. (2006). Perfil de los ludópatas atendidos en el Centro de Orientación Familiar de León desde 1991 hasta 2004. En: Humanismo y trabajo social, Universidad de León. Vol. 5. p.p. 231 – 248. Disponible en: Recuperado en: 3 de agosto de 2009.
- García del Castillo, J.A. (2004) ¿Juegas? En: Salud y Drogas. Vol. 4, N° 2. Número monográfico: juego patológico. (3 - 8p) ISSN: 1578-5319. Disponible en: Recuperado del Internet el 03 de agosto de 2009.
- Garrido, M., Jaén, P. y Domínguez, A. (1998) Relaciones de pareja y juego patológico: un estudio descriptivo a través de la escala de ajuste diádico (DAS). Disponible en: Recuperado del Internet el 03 de agosto de 2009.
- Muñoz, Y. (2008) Meta-análisis sobre juego patológico 1997- 2007. En: Revista de Salud Pública. Vol. 10. N° 1. (150 – 159). Disponible en: <http://www.scielosp.org/pdf/rsap/v10n1a14.pdf>. Recuperado de Internet el 3 de agosto de 2009.
- Ramos, J. (2006) Ludopatía el otro lado del juego. En: Índice. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2221953>. Recuperado del Internet el 03 de agosto de 2009.
- Salinas, J.M (2004). Instrumentos de diagnóstico y screening del juego patológico. En: Salud y Drogas. Vol. 4, N° 2. Número monográfico: juego patológico. (35 - 60p) ISSN: 1578-5319. Disponible en: Recuperado del Internet el 03 de agosto de 2009.
- Sánchez, E. (2003) Juego patológico: un trastorno emergente. En: Trastornos adictivos, Vol. 5, N° 2, pp. 75 – 87 Disponible en: (http://external.doyma.es/prepdf/water.asp?pidet_articulo=13045096&pidet_usuario=0&pidet_revista=182&fichero=182v05n02a13045096pdf001.pdf&ty=19&accion=L&origen=doyma&web=www.doyma.es&lan=es). Recuperado del Internet el 03 de agosto de 2009.

