

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

DEPENDENCIA AL JUEGO Y APUESTAS EN LÍNEA EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA SECCIONAL BUCARAMANGA

GAMBLING DEPENDENCE AND ONLINE WAGERING IN STUDENTS OF THE PONTIFICIA BOLIVARIANA UNIVERSITY, BUCARAMANGA SECTIONAL

KAROL NATALIA MANCERA PÉREZ¹, LINA MELISA GALÉ JACOME², EDEL MERY CORREA DUARTE³

FECHA DE RECEPCIÓN 28/08/2023 • FECHA DE ACEPTACIÓN 29/11/2023

Para citar este artículo: Mancera-Pérez, K. N., Galé-Jacome, L. M. y Correa Duarte, E. M. (2024).

Dependencia al juego y apuestas en línea en estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana seccional Bucaramanga.

Psychología. Avances de la Disciplina, 18(1), 13-22. <https://doi.org/10.21500/19002386.6621>

Resumen

El juego patológico constituye un grave problema que afecta a toda la población, principalmente a los más jóvenes, considerando la población universitaria la menos investigada. El presente estudio tuvo como objetivo general caracterizar la dependencia al juego y las apuestas en línea en estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana seccional Bucaramanga, así como identificar las variables sociodemográficas y presencia de dependencia al juego en la población estudiada. La metodología utilizada en el estudio fue de enfoque cuantitativo de tipo no experimental, con un diseño de corte transversal y descriptivo y con un tipo de muestreo no probabilístico. Se obtuvo la participación de 366 estudiantes mayores de edad de pregrado y posgrado. Los instrumentos utilizados fueron el Cuestionario Breve del Juego Patológico (CBJP), la versión colombiana del Cuestionario del Juego Patológico de South Oaks (SOGS) y un cuestionario de datos sociodemográficos. El análisis de los datos se hizo a través del software SPSS versión 27. Entre los resultados, se destaca que, de los 366 participantes, 110 apuestan en línea, y de estos, aproximadamente, el 30 % tienen posibles problemas de adicción al juego, según el CBJP; con el SOGS se muestra que el 31,8 % son probables jugadores patológicos. Hay mayor prevalencia del juego y apuestas en línea en hombres, y se destaca que la mayoría de las mujeres tienen ausencia de problemas con el juego; por el contrario, en hombres hay una prevalencia en algún problema con el juego.

Palabras clave: dependencia al juego, apuestas en línea, estudiantes universitarios.

1 Estudiante Universidad Pontificia Bolivariana, mancerakarol@gmail.com . <https://orcid.org/0009-0000-8419-6503>

2 Estudiante Universidad Pontificia Bolivariana. <https://orcid.org/0009-0001-6262-2230>

3 Docente cátedra Universidad Pontificia Bolivariana. <https://orcid.org/0000-0001-8757-2244>

Abstract

Pathological gambling is a serious problem affecting the entire population, especially the youngest, considering the university population the least studied. The general objective of this study was to characterize gambling dependence and online betting on students of the Pontificia Bolivariana University, Bucaramanga sectional, as well as identify the sociodemographic variables and presence of dependence on gambling in the population studied. The methodology used in this study was a quantitative approach of non-experimental type, a cross-sectional and descriptive design, with a non-probabilistic type of sampling. The participation of 366 adult undergraduate and graduate students was obtained. The instruments used were the Pathological Gambling Brief Questionnaire (CBJP), the Colombian version of the South Oaks Gambling Screen (SOGS) and a questionnaire of sociodemographic data. The data analysis was done through the SPSS version 27 software. Among the results, it is highlighted that, of the 366 participants, 110 of these bets online, and approximately 30% have possible pathological gambling according to CBJP, with the SOGS it is shown that 31,8% are probable pathological players; There is a higher prevalence of online gambling and betting in men, it's highlighted that most women have no problems with gambling, on the contrary, in men, there's a prevalence in some problems with gambling.

Keywords: Gambling dependence, online wagering, university students.

Introducción

El juego y las apuestas en línea han disparado sus números en los últimos años. En Castilla *et al.* (2013) se hace referencia a que uno de los factores que influye sobre las cifras es la creación de leyes que regulan las apuestas; en Colombia esto se lleva a cabo desde el 2015 con el artículo 93 de la Ley 1753 de 2015, en el que Coljuegos autoriza a las páginas web a realizar apuestas de manera legal. Por otro lado, también se menciona que otra característica que refuerza la dependencia al juego es la virtualidad que se ha adoptado, dado que garantiza fácil acceso y privacidad a los apostadores (Castilla *et al.*, 2013).

Dicho cambio de modalidad también trae consigo una modificación al perfil del jugador patológico. En López *et al.* (2020) se explica este fenómeno a partir de un estudio en el que se describieron las variables sociodemográficas de las personas que solicitaron iniciar tratamiento en la Unidad de Ludopatía del Hospital Universitario Ramón y Cajal; los resultados mostraron que la edad en promedio fue de 39.89 años, con estudios secundarios o universitarios, con edad promedio de inicio en el juego de 24.21 años, y la modalidad online se encontraba presente en un 42.1 % de la muestra.

Sin embargo, también se encuentra en dicho estudio que constantemente este perfil se ve sujeto a actualizaciones, puesto que, cada vez es más recurrente encontrar jugadores con estudios universitarios, cuya edad de

inicio es cada vez más temprana, y la modalidad cambia de las máquinas a las apuestas deportivas (López *et al.*, 2020).

Los estudiantes universitarios componen un grupo vulnerable en cuanto a la prevalencia de dependencia al juego, así lo menciona Martínez (2014) en su estudio, el cual pretendía determinar la prevalencia de juego patológico en estudiantes universitarios en México, cuyos resultados mostraron que, de los 2183 estudiantes participantes en el estudio, un 7.4 % puntúan como probables jugadores patológicos; además, hace referencia a que los adultos jóvenes transitan por un periodo en el que se hacen presentes conductas riesgosas e impulsivas, las cuales se sustentan en el tema del juego; por otro lado, menciona que en México hay un incremento desproporcionado en proximidad y oferta lúdica, desde el año 2005, con respecto a las apuestas, y, a su vez, el atraso empírico permite una falta de interés de los organismos públicos por este fenómeno.

En Colombia se realizó un estudio en el que se pretendía describir la prevalencia de los rasgos ludópatas en estudiantes de psicología de la Universidad Cooperativa de Colombia. Entre los resultados, se destaca que algunos de los participantes tienden a desarrollar los siguientes rasgos ludópatas: intentos repetidos sin éxito para reducir el juego, el juego como estrategia para escapar de los problemas y las actitudes ansiosas previas al juego, esta última puntuando en un 55 % de la muestra (Avendaño *et al.*, 2014).

Objetivo General

Caracterizar la dependencia al juego y las apuestas en línea en estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana.

Objetivos Específicos

- Identificar las variables sociodemográficas de los estudiantes universitarios
- participantes del estudio.
- Evaluar la presencia de la dependencia al juego de los estudiantes universitarios en función de las apuestas en línea.
- Identificar el tipo de apuestas en línea que son más frecuentes en los estudiantes universitarios.

Método

Diseño

El presente estudio se orientó desde un paradigma cuantitativo con un diseño no experimental, ya que no se manipulan variables, y se buscó únicamente la medición de estas en un tiempo determinado; por ello, tiene un corte transversal, teniendo en cuenta que se realiza una medición en un único momento y tiempo. El alcance del estudio es descriptivo, ya que se busca describir las características sociodemográficas de los estudiantes universitarios y las del juego patológico a quienes reporten tener experiencia con los juegos en línea (Hernández y Mendoza, 2018).

Participantes

Para la realización de este estudio se tomó como población a los estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Bucaramanga, a través de una muestra no probabilística por conveniencia. Los criterios de inclusión fueron que se encontrara activo en la universidad, en programas tanto de pregrado como de posgrado; que fuese mayor de edad; que aceptara de manera voluntaria su participación en el estudio, así como la política de datos y confidencialidad. De igual forma, se establecieron como criterios de exclusión el tener diagnóstico de discapacidad visual o cognitiva y otras condiciones o particularidades que no le permitieran responder de manera autónoma al instrumento dispuesto para el estudio.

Instrumentos

Para el proceso de investigación, se aplicó un instrumento construido por un apartado de datos sociodemográficos, en el cual se buscó medir variables como la edad, género, nivel sociodemográfico, nivel académico (pregrado o posgrado), número de semestre en curso, facultad a la que pertenecía y nivel económico (dependiente o independiente).

Por otro lado, se usó el Cuestionario Breve de Juego Patológico (C BJP), el cual es un instrumento de *screening* breve y de fácil aplicación, que permite detectar una dependencia al juego (Fernández *et al.*, 1995). El cuestionario consta de cuatro ítems con opciones de respuesta dicotómicas, cuya suma de puntuaciones en cada ítem arroja un puntaje en el cuestionario que indica el nivel de problemas con los juegos de azar, entonces, con un puntaje de 0 se indicará que hay una ausencia de problemas con el juego; al obtener un puntaje de 1 se advierte sobre algunos problemas con el juego; por otro lado, con un puntaje igual o mayor a 2 se señalan posibles problemas de adicción al juego (Ruiz-Pérez y Echeburúa-Odrizola, 2017). La validación colombiana arrojó las siguientes propiedades psicométricas: Kuder-Richardson de 0.761 y omega de McDonald de 0.769, buena validez divergente (correlación de Pearson (r) de 0.038), aceptable validez nomológica (los hombres mostraron una media de 0.50 $DE = 1.01$ y para las mujeres de 0.11 ($DE = 0.45$), $t = 9.324$; $gl = 946.250$; $p < 0.001$ y un constructo de una dimensión que dio cuenta del 58.4 de la varianza (Ceballos *et al.*, 2013).

De igual forma, el Cuestionario de Juego South Oaks (SOGS) es un instrumento desarrollado por Lesieur y Blume, en el año 1987. Echeburúa *et al.* (1994) adaptaron y tradujeron el cuestionario al idioma español. Este es un autoinforme de diagnóstico, que cuenta con 20 ítems, basados en el DSM-III-R; cuenta con una alta fiabilidad: alfa de Cronbach de 0.94. El cuestionario permite detectar al jugador patológico y a personas en situación de riesgo; evalúa aspectos como la disrupción familiar, mentiras acerca de pérdidas y ganancias en el juego, fuentes de obtención de dinero (deudas, desfalcos, empréstitos, préstamos de procedencia). Es instrumento ampliamente utilizado para el diagnóstico del juego patológico, y diversos autores consideran al South Oaks

Gambling Screen como el instrumento más empleado a nivel internacional (Zapata *et al.*, 2011).

Procedimiento

Inicialmente, se hizo necesario realizar una adaptación lingüística de cada uno de los ítems del Cuestionario de Juego Patológico South Oaks (SOGS) para que este midiera la variable de apuestas en línea para, luego, dar paso a una validación de contenido por juicio de expertos, que es un método de validación útil para verificar la fiabilidad y validez de la investigación. Luego, se diseñó un consentimiento informado y los instrumentos en la plataforma Microsoft Forms. Se procedió con el contacto y selección de los participantes de forma no probabilística, por conveniencia, en el campus universitario. Los participantes aceptaron el consentimiento informado y cumplieron con los criterios de inclusión y exclusión; procedían a diligenciar el instrumento de forma anónima (ficha sociodemográfica y escalas) para, posteriormente, realizar la sistematización y análisis de los datos.

Análisis de datos

Después de realizar la recolección de datos a partir del formulario en línea, se obtuvieron todos los datos suministrados por los participantes en un archivo de Excel, con una muestra total de 397, que se redujo a 366 participaciones a partir de los criterios de exclusión; es decir, rechazar el consentimiento informado, la política de datos y la mayoría de edad. Se organizó en el archivo de Excel toda la información, de manera que se agrupó y se asignaron valores numéricos a las variables, para realizar el análisis en la versión 27 del software SPSS. En el programa estadístico se realizó la codificación y cálculo de las variables para obtener como resultado la estadística descriptiva por frecuencias y, de esta manera, elaborar las tablas que se presentan en los resultados.

Consideraciones éticas

De acuerdo con los criterios éticos dispuestos por la legislación colombiana, dentro de la Resolución 8430 de 1993, el estudio se enmarca dentro de la investigación en seres humanos con Riesgos Mínimos, según los artículos 10 y 11, apartado B, debido a que para el estudio se recolectaron datos sociodemográficos y grandes rasgos sobre los temas de investigación, las cuales no constituye-

ron alguna intervención intencionada de variables psicológicas o sociales; también, se tiene en cuenta el artículo 12, en el que se advierten los riesgos del estudio y se procede a la suspensión inmediata para aquellos participantes que lo manifiesten. De igual forma, correspondiendo a los artículos 14 y 15, se implementó un consentimiento informado, en el que se indicó el objetivo de la investigación, la confidencialidad, beneficios, riesgos, procedimiento y su derecho a participar de manera voluntaria.

Por otra parte, se implementó la política de tratamiento de información y protección de los datos personales de la Universidad Pontificia Bolivariana (2021), la cual actúa conforme con lo establecido en la Ley 1581 de 2012 y demás normas que las modifiquen o amplíen. Esta norma se debe cumplir debido a que se realizó la investigación con miembros activos de la universidad. El único dato de información personal que se recolectó fue el correo electrónico para aquellos que deseaban recibir los resultados del proyecto, este dato no tiene ningún otro propósito.

Se consideraron también los principios éticos del Informe de Belmont (1979): el principio de beneficencia, debido a que con el estudio no se buscó causar ningún daño, garantizar el bienestar de los participantes y la confidencialidad de los datos proporcionados, el principio de respeto, puesto que se dio un trato digno a los participantes y respetando su autonomía. Durante la investigación se brindó un trato justo y equitativo a todos los participantes, sin ningún tipo de beneficio económico.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados que se obtuvieron a partir del análisis de datos realizado a la muestra de este estudio, que correspondió a 366 estudiantes, de los cuales un 56.0 % abarca edades comprendidas entre los 18 y 20 años de edad; un 34.7 % abarca las edades comprendidas entre los 21 y los 25 años de edad; un 3.8 % comprende las edades entre 26 y 30 años, y un 5.5 % establece una población con edad superior a los 31 años.

De los 366 participantes, un 52.5 % pertenece al género femenino, y el 47.3 % pertenece al género masculino, con un estimado de 173 estudiantes, y un 0.3 % se identificó como de otro género, es decir, tan solo 1

persona. Por su parte, el 87.2 % de la muestra total están en pregrado, y el 12.8 % están en posgrado.

En pregrado hubo mayor participación por parte de la facultad de Psicología, siendo 73 estudiantes, es decir, el 22.9 %; seguido por el programa de Ingeniería Civil con 54 estudiantes, es decir, el 16.9 %, e Ingeniería Industrial con 41 participantes, es decir, el 12.9 %. Hubo menor participación en los programas de Ingeniería de Sistemas e Informática con la participación de 5 estudiantes (1.6 %), también Ingeniería Electrónica con una muestra del 1.3 % y, finalmente, Ingeniería Ambiental con el 0.3 % de las participaciones. Con base en esto, se establece que los demás programas académicos oscilaron con una media de 60.6 estudiantes.

Por su parte, en los programas académicos de posgrado (especializaciones), las participaciones se atribuyen en un 100 % a especializaciones.

Se evidencia también que de los 319 estudiantes de pregrado que participaron, el 56.8 % estaban entre primer y quinto semestre, siendo quinto el semestre con más estudiantes, con 65 participaciones que representan el 20,3% de la muestra. El 43.2 % de la muestra restante corresponde a estudiantes que se encontraban entre sexto y décimo semestre, predominando séptimo con un 11.6 %. Se obtuvieron menos participaciones de primer y sexto semestre, los cuales representaron al 1.8 % y 7.6 % de la muestra, respectivamente. Por su parte, en posgrado se pudo evidenciar que el 78.6 % de los participantes estaban en primer semestre; no se obtuvo participaciones de las personas que se encontraban en tercer semestre, y el 21.4 % se repartió entre segundo y cuarto semestre.

En cuanto al estrato sociodemográfico, se observa que la mayoría de los participantes se encuentra en un estrato socioeconómico 3, presentando al 35 % de la muestra, seguido por el estrato 4 con el 24.9 %, estos corresponden a un nivel socioeconómico medio. Por su parte, se muestra que la menor parte de los participantes están en el nivel socioeconómico más alto, correspondiente al estrato 6, con un 4.4 % de la muestra, seguido del estrato 5 con un 11.5 %. En cuanto a los niveles más bajos, se encuentra que un 6 % de la muestra son estrato 1, y el 18.3 % son estrato 2.

Por otro lado, en cuanto a la dependencia económica, se establece que la mayoría de la muestra, es

decir, un 84.2 % depende económicamente de alguien, y el 15.8 % establece que no es dependiente económicamente de un tercero.

Criterios de Inclusión de los Participantes

Inicialmente, se puede connotar que en cuanto a las apuestas en general, el 57.1 % establece que sí ha hecho apuestas de tipo general alguna vez, mientras que un 42.9 % niegan haber realizado algún tipo de apuesta.

Ahora bien, con respecto a las apuestas en línea, se evidencia que de los 209 estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana seccional Bucaramanga que ha realizado algún tipo de apuestas, la mayoría de ellos afirma haber realizado también apuestas en línea, correspondiendo a 110 participantes y, a su vez, representando el 52.63 % de la muestra. Asimismo, el 47.37 % de los estudiantes negaron haber apostado en línea alguna vez. Con respecto a la muestra total, es decir, de las 366 participaciones, se puede decir que un 30.05 % de ellos han apostado alguna vez en línea.

Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP)

Tabla 1

Resultados Cuestionario Breve de Juego Patológico

Variable	Frecuencia	%
Ausencia de problemas con el juego	43	39.1
Algunos problemas con el juego	34	30.9
Posibles problemas de adicción al juego	33	30.0

En la Tabla 1 se disponen los resultados del Cuestionario Breve de Juego Patológico, los cuales nos muestran que predomina en la mayoría de la muestra (39.1 %) la ausencia de problemas con el juego; seguido por un 30.9 % que puntuó algunos problemas con el juego, lo que corresponde a 34 personas; por otro lado, un 30 % de los participantes tienen posibles problemas de adicción al juego. De manera que, el panorama que nos muestra el Cuestionario Breve de Juego Patológico, es que un 9.02 % de la muestra total tienen posibles problemas de adicción al juego.

Cuestionario de Juego South Oaks (SOGS)

Apuestas Deportivas

Las apuestas deportivas que los participantes reportaron con más frecuencia haber realizado alguna vez son el fútbol, baloncesto y tenis, prevaleciendo en puntajes superiores al 20 %; por otra parte, deportes como el béisbol, tenis de mesa, hockey, ciclismo, voleibol, combate, golf, boxeo, ajedrez, snooker, esquí alpino, balonmano, NASCAR, cricket y dardos fueron reportados por los participantes con más frecuencia como apuestas que nunca realizan, superando el 70 % de la frecuencia. Sin embargo, cabe resaltar que el deporte por el que más se apuesta es el fútbol, dado que se reporta en un 27.3 % de la muestra realizada varias veces por semana, siendo la única disciplina en alcanzar un puntaje tan alto.

Apuestas tipo casino

Las apuestas tipo casino, los juegos en los que es menos frecuente que los participantes apuesten, son slots, jackspots, baccarat y bingo, superando el 70 % de la muestra. Se destaca que los juegos preferidos son la ruleta y el blackjack, dado que se reporta con mayor frecuencia de haber sido practicado alguna vez, es decir, sus puntajes corresponden al 32.7 % y 40 %, respectivamente; de igual forma, este tipo de juegos superan el 10 % en cuanto a haberse realizado una vez por semana y varias veces por semana.

Dinero y tiempo invertidos en apuestas en línea

Los resultados mostraron que la mayoría de los participantes no invierten grandes cantidades de dinero, dado que el 43.6 % ha apostado menos de 50 000 pesos; seguido por el 30.9 % que ha invertido entre 50 000 y 200 000 pesos colombianos en apuestas. Se evidencia que un 6.4 % de los participantes ha invertido más de 1 millón de pesos diariamente, seguido por el 4.5 % que ha apostado entre 500 000 y 1 millón de pesos. El 13.6 % de la muestra, que son 15 personas, reportaron haber apostado entre 200 000 y 500 000 pesos, y solo una persona (0.9 %) reportó nunca haber apostado dinero.

De igual forma, los resultados sobre el tiempo invertido al día para apostar en línea nos muestran que

ningún participante ha gastado más de 10 horas en esta actividad, en su mayoría, es decir, el 81.9 % se gastan menos de 2 horas diarias para apostar en línea. El 16.4 % ha dispuesto entre 2 y 5 horas del día en esta actividad, y el 1.8 % restante ha gastado entre 6 y 10 horas en apuestas en línea.

Tabla 2

Resultados Cuestionario de Juego South Oaks

Variable	Frecuencia	%
Ningún problema con el juego	26	23.6
Algún problema con el juego	49	44.5
Probable jugador patológico	35	31.8

En la Tabla 2 se disponen los resultados del Cuestionario de Juego South Oaks, los cuales nos muestran que predomina en 49 participantes el tener algún problema con el juego, lo que corresponde al 44.5 %; 35 participantes son probables jugadores patológicos, lo que se traduce al 31.8 % de los participantes que han apostado en línea. Por otro lado, el 23.6 % de las personas puntúan “ningún problema con el juego”. De manera que, según el Cuestionario de Juego South Oaks, se puede inferir que el 9.56 % de la muestra total son probables jugadores patológicos, resultados que no se diferencian mucho de los obtenidos en el Cuestionario Breve de Juego Patológico.

Tabla 3

Apuestas según el género

		Femenino		Masculino		Otro	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
Apuesta general	Fi	66	126	142	31	1	0
	%	34.4	65.6	82.1	17.9	100	0
Apuesta en línea	fi	17	49	93	49	0	1
	%	25.76	74.24	71.7	28.3	0	100

Con base en la Tabla 3, en la cual se disponen los resultados de las apuestas con relación al género, se destaca lo siguiente: de los 209 participantes que han realizado apuestas alguna vez, el 82.1 % de los hombres con-

testaron que sí las han realizado; el 34.4 % de las mujeres afirmaron esta actividad, y de las personas que se identifican con otro género, el 100 % han realizado apuestas en general. Ahora bien, con respecto a las apuestas en línea, se identifica que el 74.24 % lo han hecho, el 71.7 % de los hombres han apostado en línea y 0 % de personas que se identifican con otro género han contestado afirmativamente en este tipo de apuesta. Se destaca, entonces, que hay mayor prevalencia de apuestas en el género masculino.

Tabla 4*Problemas con las apuestas en línea según género*

Género	Variable	Frecuencia	%
Femenino	Nunca	14	82.36
	Ahora no, pero en el pasado sí	2	11.76
	Ahora sí	1	5.88
Masculino	Nunca	69	74.19
	Ahora no, pero en el pasado sí	21	22.58
	Ahora sí	3	3.23

En la Tabla 4 se disponen las problemáticas con las apuestas en línea según el género, por lo que se puede destacar que tanto en el género femenino como en el masculino es más prevalente que nunca se hayan percibido problemas con las apuestas en línea, representando al 82.36 % y 74.19 %, respectivamente. Sin embargo, en el género masculino se han percibido en mayor parte problemas con las apuestas en línea en el pasado, reportándose en el 22.58 % de la muestra; mientras que en las mujeres la cifra disminuye a 11.76 %. Ahora bien, se reporta que, en mayor medida, las mujeres son las que actualmente perciben problemas con el juego, mostrándose en un 5.88 % de la muestra, mientras que en los hombres únicamente se reporta en el 3.23 % de ellos.

Tabla 5*Resultados CBJP según género*

Género	Variable	Frecuencia	%
Femenino	Ausencia de problemas con el juego	8	47.06
	Algunos problemas con el juego	6	35.29
	Posibles problemas de adicción al juego	3	17.65
Masculino	Ausencia de problemas con el juego	35	37.63
	Algunos problemas con el juego	28	30.11
	Posibles problemas de adicción al juego	30	32.26

En base a la Tabla 5, se muestran los resultados del Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP) según el género. Para el género femenino, se establece que un 47.06 % presenta ausencia de problemas con el juego, lo cual es un índice favorable; por su parte, un 35.29 % indica presentar algunos problemas con el juego, y un 17.65 % puntúa posibles problemas de adicción al juego.

Con respecto al género masculino, se observa que un 37.63 % presenta ausencia de problemas con el juego; en un 30.11 % se indica tener algunos problemas con el juego, y, finalmente, un 32.26 % puntúa en tener posibles problemas con el juego. Esto muestra que, aproximadamente, una tercera parte de los hombres participantes en este estudio presentan posibles problemas de adicción al juego.

Tabla 6*Resultados SOGS según género*

Género	Variable	Frecuencia	%
Femenino	Ningún problema con el juego	7	41.18
	Algún problema con el juego	6	35.29
	Probable jugador patológico	4	23.53
Masculino	Ningún problema con el juego	19	20.43
	Algún problema con el juego	43	46.24
	Probable jugador patológico	31	33.33

En la Tabla 6, se muestran los resultados del Cuestionario de Juego South Oaks (SOGS) según el género; para el género femenino se establece que un 41.18 % no presenta problemas con el juego, lo cual es un índice favorable. Por su parte, un 35.29 % indica presentar algún problema con el juego, y un 23.53 % de ellas puntúa como probable jugadora patológica. Con respecto al género masculino, se observa que un 20.43 % no presenta problemas con el juego; en un 46.24% se indica tener algún problema con el juego, y, finalmente, un 33.33 % puntúa como probable jugador patológico.

Discusión

A partir del análisis de los datos y la presentación de los resultados, se hace necesario relacionar los principales datos obtenidos en nuestro estudio con lo que los autores han aportado al tema de dependencia al juego y apuestas en línea en estudiantes universitarios.

Inicialmente, se puede resaltar en los datos sociodemográficos que se obtuvo mayor participación por parte de las mujeres, las cuales representaron un 52.5 % de la muestra total; por su parte, se evidenció mayor participación en pregrado, con un 87.2 % de la muestra total. Entre las carreras en las que se recogieron la mayoría de los datos se encuentran Psicología, representando el 22.9 % de la muestra, Ingeniería Civil con el 16.9 % e Ingeniería Industrial con el 12.9 %.

En Sussman y Arnett (2014), se explica que la edad entre los 18 a los 25 años es, en su esencia, un factor de riesgo que predispone a la adquisición de cualquier tipo de adicción. Esta información se correlaciona con lo encontrado en nuestro estudio, dado que los resultados muestran que hubo mayor participación por parte de los estudiantes más jóvenes, cuyas edades oscilaron entre los 18 y 20 años, representando al 56 % de la muestra total; esta cifra nos permite afirmar que es en este ciclo vital en el que los estudiantes universitarios suelen adquirir un comportamiento más arriesgado.

Se obtuvo mayor participación en los estudiantes de pregrado (87.2 %), quienes, a su vez, se encontraban en su mayoría en cuarto semestre (20 %) y quinto semestres (20.3 %); por su parte, en posgrado, el 78.6 % de la muestra se encontraba en primer semestre. Ahora bien, la mayoría de los participantes están en un nivel socioe-

conómico 3 (35 %) y 4 (24.9 %), además, un 84.2 % de ellos dependen económicamente de alguien más.

En Martínez *et al.* (2019), se encontró un factor de vulnerabilidad en el juego y es la disponibilidad de dinero, puesto que, a mayor nivel socioeconómico, mayor es la cantidad de dinero que apuestan. Dicha afirmación se correlaciona con los resultados encontrados en nuestro estudio, puesto que se evidenció mayor dependencia económica y estratos socioeconómicos a nivel medio, por lo que la mayoría de personas (43.6 %) han apostado diariamente menos de 50 000 pesos colombianos, seguidos del 30.9 % que ha apostado entre 50 000 y 200 000 pesos colombianos, cifra que no es tan alta.

Respecto a la información sobre las apuestas, se destaca que 209 estudiantes han apostado alguna vez en su vida, pero únicamente 110 de ellas lo han hecho en línea. En ambos tipos de apuestas se evidencia que en su mayoría son los hombres quienes realizan este tipo de actividades, representando en apuestas general al 82.1 % de la población y en apuestas en línea el 53.8 %, estos resultados afirman lo encontrado en diferentes estudios, en los que se evidencia que, cuando se evalúa la variable de juego patológico, hay mayor prevalencia de participación y de adquisición de problemas de este tipo en el género masculino (Martínez *et al.*, 2019; Agudo *et al.*, 2018; Chan *et al.*, 2019)

En cuanto al Cuestionario Breve de Juego Patológico, los resultados nos muestran que un 30 % de la muestra tienen posibles problemas de adicción al juego; esta cifra se duplica con respecto a lo que se encontró en Chan *et al.* (2019), allí los resultados arrojaron que aproximadamente un 14.60 % de la población encuestada presenta problemas de ludopatía. Por su parte, Ruiz y Echeburúa (2017) muestran en los resultados del Cuestionario Breve de Juego Patológico que un 29.8 % de los hombres tienen posibles problemas con el juego, cifra que no se aleja mucho de los resultados en nuestro estudio, ya que los resultados arrojaron que un 32.26 % de los hombres posiblemente tienen problemas con el juego.

En referencia al género femenino, en Ruiz y Echeburúa (2017) el panorama que se muestra es que un 13.6 % podrían ser jugadoras patológicas. Dichos resultados reflejan el panorama que se mostró en nuestro estudio, pues, se evidenció en un 17.65 % de las mujeres posibles

problemas con el juego. A pesar de estas cifras, los resultados de este instrumento, nos muestra que hay mayor prevalencia en la muestra a la ausencia de problemas con el juego, puesto que, en general, se reporta en un 39.1 % de la muestra.

Con relación al Cuestionario de Juego South Oaks (SOGS), los resultados de este estudio nos muestran que el 31.8 % de la población son probables jugadores patológicos. Por su parte, en Martínez *et al.* (2019), el panorama que se muestra es que, en los estudiantes universitarios de España, solamente el 4.3 % de la población son probables jugadores patológicos, cifra que se reduce casi a la octava parte de lo que se encontró en los estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana seccional Bucaramanga.

En lo que corresponde al género, Ruiz (2014) nos muestra que un 13.4 % de los hombres podrían ser jugadores patológicos; no obstante, en nuestro estudio el panorama se eleva al 33.33 % de los hombres con probabilidad de ser jugadores patológicos; de igual forma, en las mujeres nos mostraba Ruiz (2014) un panorama del 1.3 %; sin embargo, en nuestro estudio esta cifra nuevamente aumentó a un 25.53 % con probabilidad de ser jugadoras patológicas. A su vez, según este instrumento, es más prevalente que la población muestre algún problema con el juego (44.5 %), pero la cifra de probable jugador patológico sigue siendo alarmante.

En Håkansson (2020), se menciona que, durante la pandemia por COVID-19, las apuestas en línea cambiaron, debido a que la mayoría de los eventos deportivos fueron cancelados, por lo que se aumentaron las cifras con respecto a las apuestas tipo casino en línea. Esto se refuta en los resultados que arrojaron nuestro estudio, dada la época postpandemia, los eventos deportivos fueron reanudados y permitió que se posicionara nuevamente las apuestas deportivas como las más realizadas, presentándose el fútbol con una frecuencia del 45.5 % y el baloncesto con un 39.2 %. Esta cifra se contrasta con lo encontrado en López *et al.* (2020), en el que se encontró que la modalidad de juego en línea estaba presente en el 42.1 % de los casos que estaban siendo atendidos, y las apuestas deportivas las más practicadas en un 42.1 % de los casos.

Ahora bien, los resultados de ambos instrumentos, es decir, tanto el CBJP como el SOGS, nos muestran

panoramas un poco diferentes, dado que en el Cuestionario Breve de Juego Patológico hay mayor prevalencia de ausencia de problemas con el juego (39.1 %); por su parte, en el Cuestionario de Juego South Oaks hay mayor prevalencia en algún problema con el juego (44.5 %), discrepando en los anteriores resultados. A pesar de ello, ambos nos muestran un panorama similar en cuanto a las cifras de probables jugadores patológicos, siendo para el CBJP el 30 % y para el SOGS el 31.8 %.

Referencias

- Agudo, J., Martínez, M. y Sierra, W. (2018). Caracterización de la población que asiste a casinos en la ciudad de Neiva. *Revista Estudios Psicosociales Latinoamericanos*, 1, 8-15. <https://journalusco.edu.co/index.php/repl/article/view/Caracterizacion%20poblacion%20casinos%20Neiva/2728>
- Avendaño, A., Moya, D. y Ferreira, C. (2014). *Rasgos ludopáticos en estudiantes de la Universidad Cooperativa de Colombia de octavo semestre del programa de Psicología sede Arauca* [Tesis de Pregrado, Universidad Cooperativa de Colombia]. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/58c2e4a8-1966-4db1-b9a4-5711418eaafc/content>
- Castilla, C., Berdullas, S., Vicente, A. y Villamarín, S. (2013). Apuestas online: el nuevo desafío del juego patológico. *Infocop*, 61, 3-6. <https://www.cop.es/infocop/pdf/2200.pdf>
- Ceballos, G., Barliza, L., Villafane, Y., Herazo, E., Oviedo, H. y Campo, A. (2013). Cuestionario breve para juego patológico: desempeño psicométrico en universitarios. *Revista Ciencias Biomédicas*, 4(2), 242-246. <https://revistas.unicartagena.edu.co/index.php/cbiomedicas/article/view/2815/2361>
- Chan, E., Ruiz, J., Morales, L. y Echeburúa, E. (2019). Creencias sobre los juegos de azar y síntomas de juego patológico: propiedades psicométricas y prevalencia en estudiantes mexicanos. *Revista Mexicana de Psicología*, 36(2), 147-159. <https://www.redalyc.org/journal/2430/243067142005/243067142005.pdf>
- Echeburúa, E., Báez, C., Fernández-Montalvo, J. y Páez, D. (1994). Cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS): Validación Española. *Análisis y*

- Modificación de Conducta*, 20(74), 770-791. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7075624.pdf>
- El Informe Belmont. (1979). *Principios y guías éticos para la protección de los sujetos humanos de investigación*. <http://www.bioeticayderecho.ub.edu/archivos/norm/informebelmont.pdf>
- Fernández, J., Echeburúa, E. y Báez, C. (1995). El Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP): Un nuevo instrumento de screening. *Análisis y Modificación de Conducta*, 21(76), 211-223. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7073730.pdf>
- Håkansson, A. (2020). Changes in gambling behavior during the COVID-19 pandemic - a web survey study in Sweden. *International Journal of Environment Research and Public Health*, 17(11). <https://doi.org/10.3390/ijerph17114013>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill Education.
- Lesieur, H. y Blume, S. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184-1188. <https://doi.org/10.1176/ajp.144.9.1184>
- Ley 1581 de 2012. Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales. 17 de octubre de 2012. D. O. No. 48587.
- Ley 1753 de 2015. Por la cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018 “Todos por un nuevo país”. 9 de junio de 2015. D. O. No. 49538.
- López, I., León, L. y Ibáñez, A. (2020). Actualización del perfil del jugador patológico. *Revista de Investigación y Educación en Ciencias de la Salud RIECS*, 5(1), 42-29. <https://doi.org/10.37536/RIECS.2020.5.1.209>
- Martínez, R. (2014). *Prevalencia de juego patológico en estudiantes universitarios* [Tesis de grado, Universidad Autónoma de Nuevo León]. <http://eprints.uanl.mx/7798/1/1080259479.pdf>
- Martínez, K., Agost, M. y Martín, L. (2019). Prevalencia de juego patológico en población universitaria de la Comunidad Valenciana, España. *Revista del Hospital Psiquiátrico de La Habana*, 16(2), 15-31. <https://www.medigraphic.com/pdfs/revhospsihab/hph-2019/hph192b.pdf>
- Resolución 8430 de 1993 [Ministerio de Salud Nacional]. Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud. 4 de octubre de 1993.
- Ruiz, J. (2014). Juego patológico y dependencia del alcohol en una muestra de trabajadores y estudiantes universitarios: prevalencias, interrelaciones y diferencias de género. *Psychologia: avances de la disciplina*, 8(1), 33-42. <http://www.scielo.org.co/pdf/psych/v8n1/v8n1a04.pdf>
- Ruiz-Pérez, J. y Echeburúa-Odrizola, E. (2017). Cuestionario breve de juego patológico en estudiantes colombianos: propiedades psicométricas. *Universitas Psychologica*, 16(3). <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-3.cbjp>
- Sussman, S. y Arnett, J. (2014). Emerging adulthood: developmental period facilitative of the addictions. *Evaluation & the Health Professions*, 37(2), 147-155. <https://doi.org/10.1177/0163278714521812>
- Universidad Pontificia Bolivariana. (21 de mayo de 2021). *Políticas de Tratamiento de Información y Protección de los Datos Personales*. <https://www.upb.edu.co/es/politica-de-privacidad-upb#:~:text=El%20tratamiento%20de%20los%20datos>
- Zapata, M., Torres, Y. y Montoya, L. (2011). Riesgo de juego patológico: factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín – Colombia. *Adicciones*, 23(1). <https://doi.org/10.20882/adicciones.163>