

Bioética en La Universidad



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

Compulsive Gambling and the University
Instructors at Saint Bonaventure University,
Medellin Branch, Colombia – 2010

Recibido: Febrero 10 de 2010 – revisado: Mayo de 2010 – Aceptado: Junio 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 videojuegos 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 segundo momento se presentan los resultados con docentes.

La asesoría metodológica Epi – Info: a cargo de Federico Burgos Acevedo del Centro de Investigaciones Roger Bacon de la USB.

El presente estudio está avalado por el Grupo Interdisciplinario de Estudios Psicosociales en Adicciones, GIEPSA (coordinado por Víctor Hugo Cano B. y como investigador principal Jorge Arturo Pérez P.), que pertenece al Centro de Investigación y Atención al Farmacodependiente, CIAF, dirigido por Francisco Javier Arias Zapata.

Palabras y expresiones claves:

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

ABSTRACT

This current study consists of a description of the use of games of chance and videogames by the students, instructors and employees at Saint Bonaventure University, Medellin branch and their relations with the medical and psychological dimensions in which the following variables were involved: difficulties for concentration, frame of mind, physical discomfort, the preference of games to sports, as well as the relaxed atmosphere produced by the game; in this second stage, the results given deal with university instructors. Federico Burgos Acevedo, Head of Roger Bacon Research Center, is responsible for the Epi-Info methodological assistantship. This study is endorsed by the Interdisciplinary Group of Psychosocial Studies in Addictions –GIEPSA – which is coordinated by Víctor Hugo Cano B, and Jorge Arturo Pérez P., being the main researcher, who belongs to the Research and Attention Center to the Drug Addict – CIAF –, which is directed by Francisco Javier Arias Zapata.

Key Word: game of chance, videogames, compulsive gambling, and university instructors.

1 Magister en psicología. Coordinador GIEPSA. Universidad de San Buenaventura. victor.cano@usbmed.edu.co

2 Médico, especialista, director en la línea de investigación: Bioética y desarrollo humano del grupo GIDPAD. Universidad de San Buenaventura. arturo.perez@usbmed.edu.co

Introducción

“Jugar no es malo. Más aún, el juego interviene en el proceso de maduración y aprendizaje de muchos de los llamados animales superiores, humanos incluidos. Jugar nos permite aprender a respetar reglas, a tener en cuenta las habilidades del oponente, a poner a prueba las nuestras y a superarlos, en definitiva... Jugar nos permite pasar un buen rato, aprender e incluso, madurar” (Ramos, 2006: 9).

De acuerdo a la reflexión inicial, es de señalar que no todos los juegos son iguales, existen varias clasificaciones al respecto. Una de las que se plantean, es la propuesta por Asociación Andaluza de Jugadores Rehabilitados, ASAJER (2001: 4-5), la cual estipula los siguientes tipos de juegos:

JUEGOS DE AZAR: El resultado final sólo depende de la suerte o la casualidad. No existe posibilidad de control del resultado por parte del/la jugador/a..

JUEGOS DE TECNICA: Son juegos en los que el éxito depende de la destreza del/la jugador/a. Requieren un aprendizaje y un entrenamiento que permite ir alcanzando niveles más altos de ejecución.

JUEGOS COMBINADOS DE TECNICA Y AZAR: Un ejemplo claro es el juego de Cartas, que depende del azar a la hora de hacer el reparto y de cierta habilidad posterior para jugar, de igual manera el parques.

JUEGOS DE COMPETICION: Son juegos organizados como divertimento en los que las personas compiten partiendo de una igualdad de posibilidades, por ejemplo las competiciones deportivas.

Quién iba a pensar hace cien años que jugar se podría convertir en algo tan arriesgado como para acabar enfermo. A todo lo más, los intrépidos por aquel entonces se jugaban a las cartas o en los casinos las tierras, las fortunas y todos sus bienes terrenales, pero no por ello se les consideraba enfermos; simplemente, se les tildaba de “viciosos”, apelativo que se ha ido arrastrando a lo largo de los años y que ahora empezamos a sustituir por el de “jugador patológico” (García del Castillo, 2004: 3).

Como una muestra de lo anterior, en el artículo escrito por Díaz (2002), se lee el siguiente testimonio:

"Cuando tenía siete años yo descubrí que tenía que apostar para jugar a las canicas. Mi afición por el juego continuó siempre, de una u otra forma, y se acentuó cuando llegué a la Universidad. Más adelante, cuando abrieron los bingos, yo me convertí en un verdadero adepto a estas salas. Cuando salía del trabajo me decía a mí mismo que sólo iba a jugar durante un par de horas y me daban allí dentro las cuatro de la mañana".

Un asunto es el juego con carácter constructivo y positivo para el individuo, y otra cosa, es la conducta de juego que entorpece el libre desarrollo del sujeto y lo afecta en su vida cotidiana. Según Ramos, el juego se vuelve problemático, cuando a éste ingresa el azar y el sujeto se vuelve pasivo y vulnerable:

"Porque el azar trastoca todos los elementos positivos que tiene aquél, al transformarnos en sujetos pasivos. En los juegos de azar, nuestras habilidades apenas entran en juego, la animada charla con nuestros oponentes apenas se da, jugamos solos, y sólo cabe esperar pasivamente a que nos venga un premio (a través de una combinación de cartas, de dados, de figuras en una máquina, o de números en cualquier tipo de lotería) como el penitente espera los favores del cielo. Naturalmente, siempre que las leyes de probabilidades estén dormidas y la combinación esperada encuentre un hueco para llegar a nosotros. Pues lo que no saben los jugadores, o prefieren ignorar, es que las leyes de probabilidades que rigen los juegos de azar siempre están en contra del jugador; o, lo que es lo mismo, a favor de la banca o entidad organizadora del juego" (Ramos: 2008: 9).

García del Castillo (2004) también escribe en relación al cambio de hábito frente a la conducta de juego:

"La verdadera catástrofe tiende a aparecer después de la primera juventud y una vez que se instala el hábito de adquirir lotería; de jugar a las quinielas en compañía de familiares y amigos o en solitario; de introducir la calderilla en las máquinas tragaperras con la intención inocente de "ganarle a la máquina" y sacarle unas cuantas monedas, junto con la satisfacción postrera y azarosa de haber tentado a la suerte; de apostar en las "porras" con los amigos; de entrar en un bingo con el convencimiento de que se va a ganar la paga del mes en un par de horas; de rellenar boletos de la loto, la bonoloto, la primitiva y el euromillón con el cercano convencimiento de que retirarán definitivamente del trabajo al apostante y a dos generaciones más; de apostar en las carreras de caballos (siempre a caballo ganador), en las de galgos y, por qué no, una vez entrados en materia, si se terciara, apostar incluso en las peleas ilegales de gallos y perros" (García del Castillo, 2004: 4).

Una clasificación propuesta por Echeburúa (2005), las adicciones sin drogas funcionan, en unos casos, como conductas sobreaprendidas que traen consigo consecuencias negativas y se adquieren a fuerza de repetir comportamientos que en un principio resultan agradables (11). También sobre la naturaleza del juego patológico, Becoña (1998) afirma que este se incluye dentro de las conductas adictivas, y que guarda relación con las sustancias psicoactivas que producen dependencia, al igual que con las compras compulsivas, el sexo compulsivo, etc.

En relación a la aproximación al juego y cuando este se vuelve problemático para el sujeto, y dificulta su funcionamiento en sus áreas de desempeño, desde el discurso psicológico se definen tres grandes formas de asumirlo: trastorno obsesivo compulsivo, problema del control de los impulsos y finalmente cercano a la adicción a las sustancias psicoactivas (Cano & Pérez, 2008)

Es de tener en cuenta, que existen varios términos que harían alusión al mismo fenómeno como son: juego problemático, juego excesivo, juego compulsivo, dependencia al juego, ludopatía, entre otros (Prieto & Cañón, 2000; Sánchez, 2003).

Ahora bien, independiente de la denominación que se le de a la problemática, algunos autores han encontrado elementos para entenderla como una conducta adictiva. El primero de estos es que un 40 a 45% de los pacientes ludópatas presenta abuso de alcohol (Ramírez, et Al, 1983; Lesieur et Al., Cusack, et Al. 1993). El segundo elemento es la tendencia a las recaídas que es compartida con la adicción a las sustancias psicoactivas (Miller, 1980; Goldstein, 1994; Drummond, et Al, 1995).

Los educadores, en cualquier lugar de trabajo o de institución son vulnerables a ser ludópatas o tener una tendencia a ésta, por esto, es necesario que se haga prevención con respecto a la conducta de juego problemática, y con las personas ludópatas de intervención, esto también se presenta en la Universidad de San Buenaventura.

Sobre las repercusiones de la ludopatía en el contexto laboral Echeburúa, Fernández y Báez (1999), señalan: ausentismo laboral, problemas de concentración y disminución del rendimiento, hurtos en el trabajo, conflictos con los compañeros, despido o no renovación del contrato, dificultad para encontrar un nuevo empleo, cambios en el puesto de trabajo asociados al problema del juego y accidentes laborales.

Con respecto al porcentaje de la población adulta que está afectada por la ludopatía, en el caso de Colombia no se tienen datos al respecto. A modo de referencia, en una investigación realizada en población adulta española que indica que la tasa de prevalencia de la ludopatía oscila entre el 2% y el 3% (Becoña, 1999; Irurita, 1996; Tejeiro, 1996, citados por Echeburúa, 2005:12).

Ampliando los datos estadísticos previos, los estudios realizados en Estados Unidos, de 1.4% a 2.8% en jugadores patológicos, y en los jóvenes de 4 % al 6%, (Volgerg, 1993, 1996), y la edad de inicio en los hombres es entre los 11 y los 18 años (Unwin, Davis, & De Leeuw, 2006) algo similar ocurre en otros países como Canadá (Ladoeuceur & Mireault, 1998,), Reino Unido (Fischer 1993; Griffiths, 1991), Nueva Zelanda (Abbott y Volberg, 1996) y en Australia (Dickerson, Baron, Hong & Cottrell, 1996)

Por otra parte, con respecto a que es la ludopatía, Díaz (2002) escribe que es una enfermedad que crea dependencia y adicción crónica, con la subsiguiente necesidad imperante de jugar. La ludopatía la sufre aquella persona que juega más cantidad de dinero que el establecido para el gasto de un día y permanece más tiempo jugando que el que se había fijado en un principio; y cuando intenta dejar de jugar reiteradas veces sin conseguirlo, apuesta cada día más, tratando de recuperar el dinero perdido.

Es de notar, que la ludopatía también afecta la dimensión orgánica del jugador problemático. Esto guarda relación, con las situaciones relacionadas con el estrés, la posición y el sedentarismo, que generan hipertensión, úlcera gastroduodenal, migraña, entre otras. Se ha observado una mayor frecuencia de los trastornos de estado de ánimo, trastorno antisocial, narcisista y límite de personalidad. De los individuos en tratamiento por juego patológico, el 20% ha hecho un intento de suicidio (Díaz, 2002).

Según el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales, versión IV (DSM – IV), la característica central del juego patológico es un comportamiento de juego, desadaptativo persistente y recurrente, que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional. Antes de realizar el diagnóstico de ludopatía, se debe de descartar un episodio maníaco (para ampliar la información sobre la dimensión psicológica, favor leer el artículo: “Ludopatía, una mirada desde la psicología, en Revista El Ágora USB, Vol. 8, N° 2, 2008, ISSN: 1 657 – 8031, escrito por los mismos autores).

Según Echeburúa, Fernández, y Báez (1999), Bahamón (2006) y Castells (2006) aunque no hay un apoyo empírico claro para un perfil de personalidad ludópata, si se puede plantear, la existencia de ciertos rasgos que predisponen a la presencia de la problemática como son: falta de autocontrol, problemas de atención, hiperquinesis, características depresivas, abuso de sustancias, trastornos afectivos, y situaciones estresantes. Lo anterior es válido, tanto en jóvenes como en adultos.

Complementado lo anterior, y siguiendo a Castells (2006), éste autor afirma que muchas de las personas con problemas de ludopatía tuvieron una infancia infeliz, abundan los antecedentes de padre alcohólico y de madre ausente, o por el contrario sobreprotectora. Se tiene también,

que en el desarrollo evolutivo, los sujetos que presentan una gran necesidad de reconocimiento, pero a su vez poco éxito en lo que emprenden, pueden buscar pequeñas satisfacciones incluso hasta “ficticias” para olvidarse de lo que les pasa en el mundo real.

Si bien es cierto, la intención inicial de este artículo no es profundizar sobre la intervención con personas ludópatas, en el texto escrito por Echeburúa (2005), se plantea que:

“En concreto, la terapia de elección parece ser el control de estímulos y la exposición en vivo con prevención de respuesta, seguida por una intervención cognitivo-conductual en prevención de recaídas. La terapia psicofarmacológica puede ser complementaria cuando los pacientes tienen un estado de ánimo deprimido o un elevado nivel de impulsividad. El juego controlado puede ser una alternativa terapéutica para los jugadores jóvenes o que no presentan aún una dependencia severa” (11).

A nivel teórico la duda patológica, elemento esencial en el TOC (Trastorno Obsesivo Compulsivo), no se observa en los trastornos impulsivos como la ludopatía tampoco la conducta de jugar en sus fases iniciales, es considerada como absurda por el sujeto; y en contra de la característica esencial de las compulsiones, el acto de jugar es egosintónico: es decir que es constante con los deseos del sujeto (Rasmussen y Eisen, 1992);

En estudios epidemiológicos sobre familiares de primer grado con TOC, no se han encontrado diferencias respecto a los sujetos controles, en la prevalencia de ludopatía, en contra de lo que cabría esperar si hubiera una relación entre ambos trastornos (Black, et Al, 1994)

Desde el punto de vista biológico, la prueba de estimulación con clominafina muestra resultados opuestos en ambos tipos de trastornos, ya que mientras los ludópatas se observa, una respuesta plana de prolactina (Moreno, 1991), en los pacientes con trastorno obsesivo compulsivo se encuentra un aumento de la misma (López – Ibor, et Al, 1990), lo que indicaría distintos mecanismos biológicos en la patogenia de ambos trastornos.

Ampliando la información sobre la intervención farmacológica, aunque todavía es limitada la literatura al respecto, existen algunos reportes donde el caso del uso de litio, carbamazepina y ácido valproico ha dado muy buenos resultados en jugadores patológicos; sin embargo, limitaciones en la metodología utilizada y deficiencias en la descripción de las características de los pacientes hacen que estos medicamentos sea todavía un campo que se debe de investigar más profundamente (Hollander, E., Buchalter, A.J., y Decaria, C.M (2000) Haller, R. y Hinterhuber, H. (1994) Grant, J.E., Kim, S.W. y Potenza, M.N (2003)

El cómo se hereda el juego patológico aún es desconocido (Brady, K.T., y Randall, C.L. (1999) sin embargo, estudios con gemelos monocigóticos y dicigóticos presentaron respectivamente (mucho más alta que en la población en general), lo cual lleva a concluir que los factores familiares podrían explicar entre un 52 y un 62 % de los jugadores patológicos (Eisen, A.S., Lin, N., Lyons, M.J., Scherrer, J.F., Griffith, K. y True, W.R (1998)); otros aunque no mostraron una correlación tal alta si evidenciaron que en gemelos ludópatas de juegos con más acción podría haber influencia genética (Winters, K. y Rich, T. (1998) y la gravedad del trastorno podría tener un componente familiar (Walters, G. (2002)).

Continuando con el tema de la intervención de la ludopatía, según el estudio realizado por Echeburúa, Báez y Fernández-Montalvo (1994) (citados por Echeburúa, 2005: 13), el 25% de los pacientes pertenecientes al grupo de control habían dejado de jugar a pesar de no haber recibido ninguna intervención terapéutica durante un período de 6 meses.

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

Debido a esto, uno de los propósitos del presente estudio, es presentar una propuesta de intervención propia del grupo de trabajo, para ser utilizada en el CIAF, con proyección a la comunidad bonaventuriana en general, y posteriormente, a la comunidad universitaria del país, como parte de la proyección social, que propone el Proyecto Educativo Bonaventuriano, PEB.

En docentes, estudiantes y empleados se compartirá esta pregunta de García del Castillo: la que se puede quedar en el aire es la que indaga ¿Dónde se encuentra el límite entre lo permitido y lo que nos hace susceptibles de enfermar o de estar enfermos en toda esta amalgama de juegos y apuestas? (2004:4).

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 docentes de la comunidad bonaventuriana de Medellín que tienden a destinar gran parte de su tiempo a los videos juegos, juegos de azar.



Objetivos específicos:

- Indagar sobre las condiciones psicológicas, médicas y sociales de los docentes que tienden a destinar gran parte de su tiempo a los videos juegos y/o juegos de azar.
- Identificar los factores emocionales, conductuales, físicos y sociales de los docentes que tienden a destinar gran parte de su tiempo a los videos juegos y/o 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 éste fenómeno en la ciudad. Además, éste estudio permitirá el abordaje del fenómeno de la ludopatía en los docentes de las diferentes carreras profesionales 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 (docentes 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 utilizo la ecuación $n = z^2 \cdot N \cdot P \cdot Q / E^2 (N - 1) + Z^2 \cdot P \cdot Q$ 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	Prexperimental.
SUJETOS	Comunidad bonaaventuriana (Docentes).
VARIABLES	Edad, sexo, nivel socio económico, semestres académicos, Programas académicos.
MUESTRA	Docentes: 154 de 350. Nota: las muestras con base a la población universitaria 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 optó 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 metanálisis 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 distintas 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 vídeo 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

Se presentarán a continuación los datos obtenidos según el instrumento utilizado, primero las variables de corte sociodemográfico y posteriormente, los resultados de las preguntas sobre la incidencia de la conducta de juego desde las dimensiones médica, psicológica y sociofamiliar.





EDAD	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
21-25	16	10,4%	10,4%	
26-30	39	25,3%	35,7%	
MAS DE 31	99	64,3%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 1: distribución por rango etario.

Con respecto a la distribución por edades del personal docente, se encuentra que el 35.7% de los docentes de la Universidad están en una edad inferior a los 30 años, y el 64.3% es mayor de 31 años, que sería una relación de 2 profesores mayores de 30 años, por uno menor a los 30 años de edad. Con respecto a los profesores más jóvenes, es posible pensar que ellos sean más cercanos a la llamada “era digital”, a la informática, y al vídeo juego (ver tabla 1).




SEXO	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
FEMENINO	69	44,8%	44,8%	
MASCULINO	85	55,2%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 2: distribución por sexo.

De la población docente de la Universidad que participó en el estudio, se encuentra que 85 docentes de 154, son hombres, lo que corresponde al 55.2%, y 69 son mujeres, que equivale al 44.8%. Se tendría en cuenta que con respecto a la distribución por género es de uno a uno (ver tabla 2).

SEMESTRE	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
1	22	14,3%	14,3%	■
2	5	3,2%	17,5%	■
3	13	8,4%	26,0%	■
4	16	10,4%	36,4%	■
5	11	7,1%	43,5%	■
6	7	4,5%	48,1%	■
7	19	12,3%	60,4%	■
8	9	5,8%	66,2%	■
9	7	4,5%	70,8%	■
10	45	29,2%	100,0%	■
Total	154	100,0%	100,0%	■

Tabla 3: distribución por semestre académico.

Con respecto a la distribución por semestre académico en los cinco primeros semestres, hay 67 docentes de 154, lo que corresponde a un 43.4%, y en los siguientes cinco semestres, se encuentran 87 docentes que equivalen al 56.3% de los educadores encuestados (ver tabla 3). Daría una relación uno a uno con respecto a cómo se distribuyen los docentes de la muestra. Haría falta, cruzar la variable de semestre con las variables de edad, sexo y estrato social de los docentes, para ver la distribución de los mismos.

SEMESTRE	ESTRATO SOCIAL					TOTAL
	0 - 2	3	4	5	6	
1	2	1	16	2	1	22
2	0	0	0	1	4	5
3	0	1	5	2	5	13
4	0	1	11	0	4	16
5	0	1	10	0	0	11
6	0	0	7	0	0	7
7	0	0	13	1	5	19
8	0	0	6	1	2	9
9	2	0	5	0	0	7
10	0	0	28	4	13	45
TOTAL	4	4	101	11	34	154

Tabla 4: comparación de semestre académico con estrato social.



Pasando a la distribución por estrato social de los docentes de la Universidad se encuentra lo siguiente: en la clase baja, que corresponde a los estratos dos y tres hay 8 docentes de 154. En la clase media, el estrato 4, se encuentran la mayoría de los docentes 101 de 154 encuestados, y finalmente, en el estrato alto, se encuentran 45 educadores (ver tabla 4).

La primera pregunta que se le hizo a los docentes de la Universidad, fue sobre cuáles eran los juegos que conocían, tanto juegos de azar como video juegos. Estos son los juegos que expresan conocer (ver tabla 5):

JUEGO	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
AJEDREZ	3	0,4%	0,4%	
BALOTO	3	0,4%	0,9%	
BILLAR	3	0,4%	1,3%	
BINGO	3	0,4%	1,8%	
CARTAS	47	6,9%	8,7%	■
DADOS	5	0,7%	9,4%	■
DOMINO	24	3,5%	13,0%	■
XBOX	17	2,5%	15,5%	■
GAME BOY	10	1,5%	16,9%	■
LOTERIA	17	2,5%	19,4%	■
NINTENDO	109	16,1%	35,5%	■
NAIPES	5	0,7%	36,2%	■
NINGUNO	88	13,0%	49,2%	■
OTROS	183	27,0%	76,1%	■
PELICULAS	1	0,1%	76,3%	
PLAY STATION	144	21,2%	97,5%	■
SIMULADORES	17	2,5%	100,0%	■
Total	679	100,0%	100,0%	■

Tabla 5: los juegos que conocen.

De los docentes participantes (154) en el estudio, 88 de ellos afirman que no conocen ningún juego, 66 expresan que por lo menos conocen un juego, este grupo de docentes, muestra una variedad amplia en cuanto al tipo de juegos que conoce, presentando 591 respuestas, en cuanto a juegos que conocen.

Con respecto a los tipos de juego, que los docentes afirman conocer, sobresalen los denominados juegos de consola, con un total de 311 respuestas, lo cual indica, que este tipo de juegos, son de amplio conocimiento entre la población estudiada, esto podría relacionarse con los docentes de dos maneras, la primera que en el caso de los profesores jóvenes estos son

jugadores de consolas, es más, podría decirse que desde su adolescencia, y como segundo, en el caso de los profesores más adultos, es factible, que el saber sobre video consolas, tiene que ver con que sus hijos las utilizan.

Después de los juegos de consola, aparecen los juegos tradicionales de mesa familiar como son: ajedrez, domino, dados, naipe, cartas. Sumando estos juegos, se obtiene un total de 84 respuestas. En principio, se podría decir que, estos juegos serían más cercanos a la población más adulta, pero esto no excluye, que los docentes de menor edad los conozcan.

En un tercer nivel de conocimientos y referencias, hay 20 respuestas relacionadas con juegos de azar y de apuesta, como son la lotería y el baloto. Como se ampliará más adelante, en el caso de los docentes, el monto de las apuestas es bajo.

Pasando a otros juegos que también son digitales o electrónicos, como los simuladores y las películas, los cuales se juegan en computador, se encuentran 18 respuestas, que de igual manera como en el caso de las consolas, son más cercanos a los docentes jóvenes.

En el siguiente nivel, aparecen los juegos de salón, como el billar y el bingo, en los cuales hay 6 respuestas, es de notar, que son juegos más tradicionales y en nuestra ciudad, este tipo de juego es practicado en su mayoría por personas pensionadas. Un aspecto más a considerar, es que aparecen 183 respuestas, que expresan conocer otro tipo de juegos, y que no aparecen en el listado de los considerados en el presente estudio.

Luego de revisar los juegos que los docentes conocen, se indica cuales son los juegos que los docentes practican según el estudio (ver tabla 6):

Juego	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
AJEDREZ	2	0,3%	0,3%	
BALOTO	2	0,3%	0,6%	
BILLAR	2	0,3%	0,9%	
BINGO	5	0,7%	1,6%	
CARTAS	56	8,3%	10,0%	
DADOS	3	0,4%	10,4%	
DOMINO	22	3,3%	13,7%	
EX BOX	11	1,6%	15,3%	
GAME BOY	3	0,4%	15,8%	
LOTERIA	11	1,6%	17,4%	
NINTENDO	103	15,3%	32,7%	
NAIPES	3	0,4%	33,1%	
NINGUNO	128	19,0%	52,2%	
OTROS	142	21,1%	73,3%	
PELICULAS	3	0,4%	73,7%	
PLAY STATION	159	23,6%	97,3%	
SIMULADORES	18	2,7%	100,0%	
Total	673	100,0%	100,0%	

Tabla 6: los juegos que practican.

Con respecto a los juegos practicados, lo primero que llama la atención es que de los 154 docentes, 128 responden que no juegan ninguno, mientras que 26 expresan que juegan por lo menos un tipo de juego. Así como los juegos más referenciados fueron los de consola son a su vez los más practicados con un total de 276 respuestas, lo que de igual manera se relaciona con los docentes más jóvenes del estudio. Según el estudio previo de Pérez y Cano (2007:281), en los estudiantes de la Universidad se encuentra algo similar en relación a los juegos preferidos en el grupo de los estudiantes es más notoria la tendencia a los vídeos juegos que a los juegos de azar, siendo contrario a lo expuesto por la “cultura antioqueña”.

En un segundo nivel, al igual que en la tabla de los juegos conocidos, aparecen los de mesa con un total de 86 respuestas, le siguen los juegos de simuladores con 21 respuestas, luego los

juegos de apuesta y azar con 13 respuestas y posteriormente los juegos de salón con 7 respuestas.

Así como ocurrió con los juegos que conocen, en este caso, hay 142 respuestas en relación a juegos que practican los docentes, que no aparecen en listado de los considerados en el presente estudio.

Pasando ahora a las preguntas realizadas en el estudio a la población docente de la Universidad de San Buenaventura, seccional de Medellín, el primero de los interrogantes, fue en relación a presentar dificultades de concentración en las actividades cotidianas debido a estar pensando en el juego. Los profesores contestaron de la siguiente manera (ver tabla 7).




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	12	7,8%	7,8%	
NUNCA	142	92,2%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 7: dificultades de concentración.

De los 154 docentes encuestados, 12 de ellos que corresponden al 7.8% del total de la muestra, reportan presentar algunas veces dificultades de concentración en sus actividades cotidianas por estar pensando en el juego. Potencialmente podrían ser un problema pero no una patología como tal, por lo cual los docentes tendrían una capacidad aparente de autocontrol sobre su conducta de juego (ver tabla 7).

Otra de las preguntas realizadas a los docentes, fue en relación a estar pensando de forma constante en el juego, así no se esté jugando. De los 154 docentes 12 respondieron algunas veces, lo que equivale a un 7.8 % y 8 respondieron que siempre, lo que corresponde a un 5.2% de la muestra. Sumando los que contestaron algunas veces y siempre daría un total de 20 profesores, que serían un 12.0% (ver tabla 8).







Pienso constantemente como puedo mejorar mi rendimiento en el juego así no esté jugando	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	12	7,8%	7,8%	
NUNCA	134	87,0%	94,8%	
SIEMPRE	8	5,2%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 8: pienso constantemente en el juego.

De acuerdo con los datos de la tabla anterior, los 8 docentes que contestaron que siempre, podrían tener problemas asociados a su conducta de juego, faltaría revisar las preguntas que siguen a continuación.

La pregunta siguiente realizada a los profesores de la Universidad de San Buenaventura, fue en relación a que cuando inicia un juego se empeña en permanecer hasta el final. De los 154 docentes encuestados, 14 responden siempre (9.1%) y 46 contestan que algunas veces (29.9%) (ver tabla 9).





Cuando inicias un juego, te empeñas en permanecer hasta el final	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	46	29,9%	29,9%	
NUNCA	94	61,0%	90,9%	
SIEMPRE	14	9,1%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 9: permanencia en el juego.

Sumando ambos grupos, se tienen 60 docentes que corresponden a un 39% del total de la muestra, se tendrían de manera aproximada que de tres docentes, dos no tendrían problemas o patología asociada al juego y posiblemente el otro sí.

Volviendo a la incidencia del juego en la vida cotidiana, otra de las preguntas que se indagó fue el dedicarle más tiempo al juego que a comer, las actividades físicas, los amigos o la familia. En este caso, ninguno de los 154 docentes respondió que siempre, 15 de ellos contestaron que algunas veces lo que corresponde al 9.7% (ver tabla 10).




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	15	9,7%	9,7%	
NUNCA	139	90,3%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 10: dedicación más al juego que a otras actividades.

Así como en una pregunta anterior, se podría plantear que en éste aspecto existe autocontrol de los profesores frente a su conducta de juego, nos acercaría más a problemas, que a una patología como tal.

Otro de los interrogantes realizado a los docentes, apunta más a detectar si corresponde ya a un cuadro de ludopatía; al preguntar sobre qué se ha intentado dejar el juego pero que existen dificultades para hacerlo. En este caso, 6 de los 154 docentes responden que algunas veces (3.9%), y de igual manera 6 dicen que siempre (3.9%) (ver tabla 11).


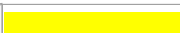


He intentado dejar el juego y presento dificultades para hacerlo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	6	3,9%	3,9%	
NUNCA	142	92,2%	96,1%	
SIEMPRE	6	3,9%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 11: intento dejar el juego y presento dificultades.

Sumando ambos grupos, se tiene 12 docentes que corresponden al 7.8% del total de la muestra. Esta situación es interesante, ya que parte de los sujetos desean dejar el juego, pero hay dificultad para esto, lo que indicaría problemas en el control de su conducta de juego, el decidir cuando hacerlo y cuando no, lo que es la característica principal del jugador social, a diferencia del que tiene problemas o el ludópata como tal.

Pasando a la influencia de la conducta de juego en los estados anímicos, un interrogante realizado a los docentes trató de indagar, sobre cuando no puedo jugar, cambia mi estado de ánimo. De los 154 docentes, 5 contestaron que algunas veces (3.2%) y uno respondió que siempre (0.6%) (ver tabla 12).

Cuando no puedo jugar, cambia mi estado de ánimo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	5	3,2%	3,2%	
NUNCA	148	96,1%	99,4%	
SIEMPRE	1	0,6%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 12: no puedo jugar cambia el estado de ánimo.

Sumando ambos grupos (los profesores de algunas veces y los de siempre), suman 6 que corresponden a un 3.8% del total de 154. Con base en esta situación, y teniendo en cuenta los resultados de las preguntas anteriores, ya hay una indicación de posibles problemas asociados a la conducta de juego, y que incluso según los datos de las tablas, algunos docentes tengan ludopatía.

Continuando con la influencia del juego sobre los estados emocionales, otra pregunta fue en relación a que en el momento de interrumpir el juego, por otra actividad, al sujeto le da ira, tristeza u ofuscación. Se tiene que de los 154 docentes participantes en el estudio, 15 responden algunas veces que sería el 9.7% y 5 responden que siempre que equivale al 3.2% de la muestra (ver tabla 13).

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	15	9,7%	9,7%	
NUNCA	134	87,0%	96,8%	
SIEMPRE	5	3,2%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 13: interrupción del juego y cambio de ánimo.

Sumando siempre y algunas veces, se tienen en total 20 docentes, que serían el 12.9%. Con respecto a la pregunta anterior, se pasó de 1 docente que responde que siempre a 5, y en el caso de algunas veces de 5 se pasó a 15. Ésta situación lo que hace es corroborar el análisis realizado de manera previa, en cuanto a la presencia de problemas de conducta de juego e incluso de ludopatía.

Otra de las preguntas realizadas a los docentes de la Universidad, fue en relación a que si ellos jugaban para demostrar su capacidad o destreza a los demás. De los 154 profesores 2 contestaron que siempre lo que equivale a un 1.3% de la muestra y 29 respondieron que algunas veces, lo que corresponde al 18.8% de la muestra (ver tabla 14).


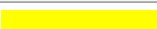


Juego para demostrar mi capacidad o destreza a los demás.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	29	18,8%	18,8%	
NUNCA	123	79,9%	98,7%	
SIEMPRE	2	1,3%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 14: juego y demostración de destrezas.

Sumando los docentes de siempre y algunas veces nos daría 31 que sería, el 20.1% del total de la muestra encuestada. Lo anterior nos habla de que los sujetos poseen conocimientos sobre el juego, y que ello se vuelve una necesidad de demostración delante de otros, de entrada se podría pensar desde un problema frente a la conducta de juego y una posible patología en relación a los sujetos que contestaron que siempre.

Es además de tener en cuenta que hay muchos docentes que son jóvenes, para los cuales el uso de las tecnologías es bastante común por un lado, pero por otro lado, la pregunta sería si detrás de ese uso hay escondidas dificultades personales, de relación con los otros, entre otros asuntos, no solamente en relación a su conducta de juego como tal.

Relacionando la conducta de juego, y que ésta distensione y calme la ansiedad, se tiene que de los 154 profesores participantes del estudio, 53 responden que algunas veces, y 4 que siempre, lo que equivale a un 34.4% y a un 2.6% de la muestra, respectivamente (ver tabla 15).





El juego me distensionan y calma mi ansiedad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	53	34,4%	34,4%	
NUNCA	97	63,0%	97,4%	
SIEMPRE	4	2,6%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 15: el juego y la ansiedad.

□ Sumando los profesores que contestaron que algunas veces y siempre, se tiene en total 57 docentes, que serían un 37.0%. En principio, utilizar el juego como estrategia para manejar la ansiedad y el estrés, es un recurso válido, y haciendo buen uso de él, no acarrearía problemas para el sujeto. Mas sin embargo, cuando se utiliza como la única estrategia, y más aún, para evadir la realidad y las responsabilidades que se tienen, en ese caso, la conducta de juego, sería problemática.

La siguiente pregunta, está más cercana a indicar una posible ludopatía u adicción al juego, al indagar sobre si cuando se juega y se pierde, se reinicia el juego sin importar el tiempo y los recursos que haya que gastar en ello. De los 154 docentes, 23 profesores responden que algunas veces, que equivale al 14.9%, y 3 educadores contestan que siempre, que corresponde al 1.9% (ver tabla 16).

Cuando juego y pierdo, reinicio el juego sin importar el tiempo y los recursos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	23	14,9%	14,9%	
NUNCA	128	83,1%	98,1%	
SIEMPRE	3	1,9%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 16: el juego y el impulso de seguir jugando.

Sumando los dos grupos de docentes (los de algunas veces y los de siempre), daría 26 educadores, que corresponden al 16.8% del total de la muestra del estudio. En el caso de los tres que responden que siempre, allí aparece un componente compulsivo, que marcaría una tendencia a la adicción.

En relación a la pregunta anterior, la siguiente tiene que ver con el asunto de inventar excusas para ir a jugar y de esta forma eludir actividades académicas, personales y familiares. En este caso, 8 profesores respondieron que algunas veces (5.2%) y uno responde que siempre (0.6%) (ver tabla 17).

Para irme a jugar invento excusas eludiendo actividades académicas, personales y familiares.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	8	5,2%	5,2%	
NUNCA	145	94,2%	99,4%	
SIEMPRE	1	0,6%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 17: el juego y las excusas.

Sumando ambos grupos de profesores, son 9 para un 5.8%. Con respecto a los de algunas veces, podría ser un posible problema de juego, y con el de siempre, la ludopatía como tal, al evadir las responsabilidades de la vida cotidiana para irse a jugar.

Continuando con las preguntas anteriores, el juego como una manera de relajarse, y el inventar excusas, se plantea el interrogante de utilizar el juego como estrategia para escapar de un problema, en relación a esto, 13 profesores de los 154 responden que algunas veces y 4 responden que siempre, lo que corresponde al 8.4% y al 2.6% respectivamente (ver tabla 18).





Utilizo el juego como estrategia para escapar de un problema	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	13	8,4%	8,4%	
NUNCA	137	89,0%	97,4%	
SIEMPRE	4	2,6%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 18: el juego y evadir problemas.

Teniendo en cuenta los profesores de algunas veces y siempre, se tienen 17 de los 154 encuestados, lo que equivale a un 11.0% del total de la muestra. Lo anterior nos lleva a pensar que el escapar de los problemas tiene que ver con evadirse de la realidad de la vida cotidiana, y optar por la fantasía que genera el llamado “mundo del juego”.

El siguiente interrogante que se le hizo a los docentes de la Universidad, fue sobre si ellos han acudido a la trampa, la falsificación, o al robo para poder jugar. Frente a esto, se encuentran que 8 contestan que algunas veces que equivale al 5.2%, y uno respondió que siempre, lo que corresponde al 0.6% (ver tabla 19)





He acudido a la trampa, la falsificación, el robo o alguna conducta similar para poder jugar.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	8	5,2%	5,2%	
NUNCA	145	94,2%	99,4%	
SIEMPRE	1	0,6%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 19: el juego y las conductas antisociales.

Teniendo en cuenta los que responden que algunas veces y el de siempre, hay 9 en total, que serían un 5.8% del total de 154 docentes encuestados. De igual manera que se planteo en las preguntas previas, la persona que indica siempre, estaría cercana a una patología como tal, y si a esto se le suma, el evadir las responsabilidades, el inventar excusas, entre otros, esto acercaría la ludopatía a otro tipo de adicciones, como la dependencia a las sustancias psicoactivas, en cuanto a cómo repercute en la vida cotidiana de los sujetos que las padecen.

El siguiente interrogante realizado a los docentes de la Universidad, fue en relación a si les gustaba jugar solos. Con relación a esto, 54 de los 154 encuestados, contestaron que algunas veces, lo que corresponde al 35.1% y 4 que siempre, lo que equivale a un 2.6% de la muestra total. Sumando los dos grupos, tendríamos 58 para un 37.7% del total de la muestra (ver tabla 20).





Me gusta jugar solo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	54	35,1%	35,1%	
NUNCA	96	62,3%	97,4%	
SIEMPRE	4	2,6%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 20: el juego y la soledad.

Con respecto a jugar solo, nos encontraríamos que el 62.3% de los docentes, cuando juegan lo hacen en compañía de otros, y el resto, con un porcentaje del 37.7% les gusta jugar por lo menos algunas veces solos, lo que sería en una relación de dos a uno, pero de estos, serían más de observación los 4 profesores que contestaron que siempre.

Por un lado, es posible pensar en el juego solitario como una estrategia para estar un rato a solas, consigo mismo, una especie de diversión, e incluso, estar en sintonía con sus educandos, en el sentido de conocer que tipos de juegos y vídeo juegos practican, y además, es de tener en cuenta que el docente está en interacción casi que constante con sus estudiantes y otras personas. Pero por otro lado, podría ser una necesidad de fantasear, hacer ruptura con la llamada realidad, y evitar el contacto con los otros.

Otra de las preguntas es sobre si el docente prefiere el juego que la práctica deportiva, en este caso, 22 contestaron que algunas veces, lo que equivale al 14.3% de la muestra, y 9 respondieron que siempre, lo que corresponde al 5.8% de los 154 participantes (ver tabla 21).





Prefiero el juego que la práctica deportiva	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	22	14,3%	14,3%	
NUNCA	123	79,9%	94,2%	
SIEMPRE	9	5,8%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 21: el juego Vs. deporte.

Sumando ambos grupos, de algunas veces y los de siempre, se tiene 31 que corresponden al 20.1% del total de la muestra. Sobre estos 31, una idea inicial sería, que pasaría con la práctica deportiva que genera salud, el mantenimiento del organismo a nivel cardiaco, osteomuscular, nervioso, y respiratorio, ya que incluso se recomienda, que por lo menos se practique deporte tres veces a la semana, por ejemplo, con algo tan sencillo como caminar durante una hora.

También se le pregunto a los docentes de la Universidad, si le dedicaban más tiempo al juego que a compartir en familia. Frente a esto, 11 contestaron que algunas veces, lo que corresponde a 7.1% de los 154 participantes en el estudio, y 4 contestaron que siempre, lo que equivale a un 2.6% de la muestra (ver tabla 22).





Dedico más tiempo al juego que a compartir en familia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	11	7,1%	7,1%	
NUNCA	139	90,3%	97,4%	
SIEMPRE	4	2,6%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 22: el juego y la familia.

Sumando los dos grupos de profesores, se tiene que son 15, que equivalen al 9.7% de la muestra. Esta pregunta que guarda relación con la familia del profesor, nos dice que un 90.3% de estos, le dedicarían tiempo a su familia, o por lo menos, la conducta de juego no estaría encima de esto, pero el 9.7% restante le estaría dando más importancia al juego que a su familia, por lo menos en lo que respecta al tiempo invertido. Pero también, nos hace pensar, que cambiar la familia por el juego, nos podría hablar de problemas de comunicación con la familia, posibles relaciones deterioradas, factores de personalidad que ocasionen dificultades, entre otras posibilidades.

Continuando con la implicación del juego con la familia de los docentes, se preguntó sobre si ellos discutían con sus padres debido a su afición por el juego. Se encuentra que 5 de ellos

respondieron que algunas veces, que equivale al 3.2% del total de 154 encuestados, y 2 contestaron que siempre ocurre, lo que corresponde al 1.3% del total de la muestra (ver tabla 23).

Discuto con mis padres debido a mi afición por el juego	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	5	3,2%	3,2%	
NUNCA	147	95,5%	98,7%	
SIEMPRE	2	1,3%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 23: el juego y la comunicación familiar.

Sumando los docentes que responden algunas veces y siempre, se tienen 7 de los 154 encuestados, que serían un 4.5% del total de la muestra. En este caso tendríamos, que la gran mayoría de los profesores no discute con sus padres por su forma de jugar (95.5%), pero hay un 4.5% que por lo menos algunas veces discute con ellos, lo que indica que desde el punto de vista de otros, que la conducta de juego podría estar afectando las áreas de desempeño, en su vida laboral, personal, social y familiar.

El siguiente interrogante, guarda relación con la salud física. La pregunta era si el docente continuaba jugando a pesar de tener molestias físicas debido a la posición corporal que exige el juego. En este caso, 8 de los 154 encuestados responden que algunas veces, lo que corresponde al 5.2% de participantes del estudio, y 6 contestaron que siempre, que equivale al 3.9% del total de la muestra (ver tabla 24).

Aun cuando tengo molestias físicas debido a la posición que exige el juego continuo jugando	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	8	5,2%	5,2%	
NUNCA	140	90,9%	96,1%	
SIEMPRE	6	3,9%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 24: el juego y la salud física.

Sumando el grupo de profesores que contesto que siempre, con los de algunas veces, se tienen en total, 14 que corresponden a un 9.1% del total de 154 participantes en el estudio. Es de notar, que 140 de los docentes, que corresponden al 90.9%, tienen un uso de los juegos y video juego, adecuado, que no les produce enfermedades corporales. Pero, hay un grupo de profesores, donde esa permanencia exagerada en unas posiciones anormales, pueden llegar a producir enfermedades psicosomáticas como espasmos musculares, problemas urinarios, dificultades gastrointestinales, apneas respiratorias (períodos de no respiración), entre otros. Incluso en la literatura internacional, se plantea que hay un tipo de epilepsia (ataques convulsivos) producida por el mal uso del video juego, en relación al tipo de luz que estos utilizan.

El siguiente interrogante que se le planteó a los docentes, tiene que ver con si se destacan y tienen mayor capacidad en el juego en comparación con otras actividades. De los 154 encuestados, 9 de ellos responden que algunas veces, lo que equivale al 5.8% del total de la muestra, y 4 de ellos responden que siempre, esto corresponde al 2.6% de la población participante (ver tabla 25).





Me destaco y tengo mayor capacidad en el juego que en otras actividades	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	9	5,8%	5,8%	
NUNCA	141	91,6%	97,4%	
SIEMPRE	4	2,6%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 25: el juego y la persona.

Sumando los docentes que respondieron que algunas veces y los que contestan que siempre, serían en total 13, que serían el 8.4% del total de población encuestada. Aquí se tiene, que es posible hablar, que se considera más apto en el juego que en otras actividades, lo que podría generar que en otras áreas haya descuido, e incluso se presenta el aislamiento ante otras personas. En caso de las 4 personas que contestaron que siempre, podría haber cierta conducta compulsiva en relación al juego.

La siguiente pregunta, realizada a los docentes, es sobre si lo que motiva al juego es la competencia, con respecto a esto, 37 respondieron que algunas veces esto es así, lo que corresponde al 24.0% de los 154 encuestados y 6 de los que contestaron siempre, esto equivale al 3.9% (ver tabla 26).





Lo que motiva del juego es la competencia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
ALGUNAS VECES	37	24,0%	24,0%	
NUNCA	111	72,1%	96,1%	
SIEMPRE	6	3,9%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	

Tabla 26: el juego y la competencia.

Teniendo en cuenta a los educadores que responden que siempre y algunas veces sumarían 43, lo que sería el 27.9% del total de la muestra. Es de tener en cuenta que estamos en una sociedad altamente competitiva, que privilegia al individuo como tal, y esta idea no escapa de la conducta de juego, donde también tendría cabida el ser el número uno, tener más dinero, ser más que otros y demás.

Llama la atención, que en la pregunta que indagaba sobre la capacidad, 4 personas respondieron que siempre y en la siguiente 6. Se podría plantear una relación entre mostrar mis capacidades en el juego y el deseo de competir, es decir en la medida que desarrollo mis capacidades para jugar, soy más competente para el mismo, pero para esto, obviamente, viene una inversión de mayor cantidad de tiempo, lo cual tiene incidencia en otras áreas de desempeño del sujeto.

Otra de las preguntas que se le realizó a los docentes de la Universidad de San Buenaventura, seccional del Medellín, fue en relación a cuánto dinero gastó en el último mes en video juegos y juegos de azar. De los 154 profesores que participaron en el estudio, 110 de ellos gastan o invierten mensualmente dinero en la conducta de juego y 44 de ellos reportan no gastar dinero en el juego (ver tabla 27)

De los 110 docentes, la mayoría estaría en un gasto mensual entre los 2.000 y los 10.000 pesos mensuales, allí se encuentran 83, que corresponden al 75.5%. Entre los 15.000 y 50.000\$ se encuentran 27 educadores que corresponden al 24.5% (ver tabla 27).

Cuánto dinero en promedio gasto en el último mes en videos juegos y en juegos de azar	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
2000	3	2,7%	2,7%	
5000	29	26,4%	29,1%	■
10000	51	46,4%	75,5%	■
15000	7	6,4%	81,8%	■
20000	14	12,7%	94,5%	■
25000	1	0,9%	95,5%	
30000	2	1,8%	97,3%	
40000	2	1,8%	99,1%	
50000	1	0,9%	99,1%	
00000	44	30,4%	100,0%	■
Total	154	100,0%	100,0%	■

Tabla 27: el juego y el dinero gastado.

Con respecto al dinero que los docentes de la Universidad de San Buenaventura, seccional de Medellín, gastan mensualmente, se podría afirmar que prima un factor de tipo cultural, en el cual, de los gastos mensuales, hay un porcentaje mínimo que se destina una vez por semana o al mes en el juego, por ejemplo la compra semanal de “*un quinto*” de lotería o de apostar al chance los días viernes.

Aparte de preguntarles a los profesores cuánto dinero gastaban al mes, también se les preguntó sobre con qué frecuencia jugaban. Las respuestas que más se repitieron fueron en su orden: esporádicamente, nunca juego y los fines de semana. Se tiene que de los 154 docentes, 29 nunca juegan lo que equivale al 18.8% del total de la muestra, y 125 si juegan, (que serían un 82.2%) independiente de su frecuencia (ver tabla 28).

Con que frecuencias juegas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
entre semana	2	1,3%	1,3%	
esporádicamente	76	49,4%	50,6%	█
fines de semana	24	15,6%	66,2%	█
no en un año	5	3,2%	69,5%	
nunca juego	29	18,8%	88,3%	█
solo en vacaciones	11	7,1%	95,5%	█
todos los días	1	0,6%	96,1%	
varias veces al mes	6	3,9%	100,0%	█
Total	154	100,0%	100,0%	█

Tabla 28: el juego y la frecuencia.

Con respecto a los 125 educadores que juegan, se tiene que las frecuencias para jugar de mayor a menor son: esporádicamente (76), fines de semana (24), solo en vacaciones (11), varias veces al mes (6), no en un año (5), entre semana (2) y todos los días (1) (ver tabla 28).

Lo que muestran los datos anteriores, es que hay una especie de autodominio por parte de los docentes en relación al uso diario de los juegos, ellos presentan autocontrol con su conducta de juego, y por ello no aparece de forma marcada la necesidad de tener que jugar de forma impulsiva todos los días, salvo un docente que respondió que jugaba a diario.

Finalmente, se le pregunto a los docentes de la Universidad, qué desde su modo de ver, cuando finalizaba el juego. En relación a esto, de los 154 encuestados, 125 responden que “cuando deseo”, que equivale al 81.2% del total de la población encuestada. La siguiente opción con mayor número fue la de “cuando me canso”, que allí se encuentran 19, que corresponden al 12.3%, luego sigue, “cuando pierdo”, con 6 que serían el 3.9% de la muestra y finalmente 4 responden que “cuando me quedo sin dinero”, que corresponden al 2.6% (ver tabla 29).

A su modo de ver cuando finaliza el juego	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
cuando deseo	125	81,2%	81,2%	█
cuando me canso	19	12,3%	93,5%	█
cuando pierdo	6	3,9%	97,4%	
cuando sin dinero	4	2,6%	100,0%	
Total	154	100,0%	100,0%	█

Tabla 29: el juego y la finalización.

De manera inicial, y coincidiendo con la pregunta en relación a la frecuencia de la conducta de juego, se corrobora que en el caso de los docentes se encuentra autocontrol y dominio de su conducta, la cual se realiza cuando hay un disfrute de la misma, que es prudente hacerla, y que no afecta otras áreas del sujeto.

Llama la atención los 4 profesores que responden “*cuando me quedo sin dinero*”, ya que en 12 de las preguntas previas, aparecen como mínimo que 4 que respondieron que siempre. En este caso, se podría decir, que por lo menos 4 de estos, tienen ludopatía.

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 (2004).

En el caso de la población docente de la Universidad, que participó en el presente estudio, la motivación principal 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 docente 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. No obstante, se “detectaron” unos 6 docentes de 154, que posiblemente tendrían dificultades, lo que amerita una evaluación más detenida con estas personas e incluso una posible intervención, que según los teóricos revisados se basaría en un tratamiento basado en la abstención con respecto al juego problema.

En relación al límite entre el jugador normal y el patológico, éste es difuso, no es lo suficientemente claro, en relación a esto, García del Castillo sugiere lo siguiente:

“Siempre es difícil encontrar el equilibrio, sobre todo cuando no existe un itinerario educativo fiable en torno al desarrollo del juego y lo que éste significa en la vida.”

Esa línea roja que demarca lo normal de lo patológico es demasiado sutil y equívoca, cuando desde la infancia se insiste que jugar es saludable y de improviso se tropieza con la incomprensible realidad de que ha pasado a ser pernicioso y doloso” (2004.5).

Volviendo a los 6 docentes, si uno o más de ellos resultase con una ludopatía como tal, 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)

Teniendo en cuenta el tema de la asociación de la ludopatía con otros trastornos, hay que hacer una lista de diagnósticos diferenciales con otros cuadros clínicos como son: alcoholismo, esquizofrenia y deficiencia mental, principalmente, en el eje I; trastorno antisocial y *borderline* de la personalidad, en el eje II (Blaszczynski y Steel, 1998; Fernández-Montalvo y Echeburúa, 2001, 2004, citados Echeburúa, (2005).

Con respecto a la familia, es de recordar, que 4 de los docentes (2.6% de la muestra) contestaron que siempre le dedicaban más tiempo al juego que a la familia, y de igual manera, 2 de los profesores (1.3% de la población encuestada) siempre 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).

Con respecto al juego controlado como objetivo terapéutico, hay en la actualidad un interés por analizar la viabilidad de este tipo de tratamiento de la ludopatía (Ladouceur, Sylvain, Boutin, Lachance, Doucet y Leblond, (2003), citados por Echeburúa (2005). Además de lo anterior, es relevante considerar lo encontrado en países europeos al respecto:

“Una cuestión de gran interés es la referida a las diferencias individuales. ¿Necesitan todos los jugadores patológicos tratamiento para controlar su hábito? Aunque prácticamente no hay investigaciones controladas sobre la evolución espontánea de los pacientes no tratados (cfr. Hodgins y El-Guebaly, 2000; Nathan, 2003) (...) En el estudio de Echeburúa, Báez y Fernández-Montalvo (1994), por ejemplo, el 25% de los pacientes pertenecientes al grupo de control habían dejado de jugar a pesar de no haber recibido ninguna intervención terapéutica durante un período de 6 meses” (citados por Echeburúa (2005:13).

A manera de síntesis, sobre los principales tratamientos en relación al juego patológico, Echeburúa, Báez y Fernández-Montalvo, (1994), presentan el siguiente cuadro:

Tratamientos	Técnicas utilizadas
Conductuales	Desensibilización imaginada Relajación Control de estímulos Exposición en vivo con prevención de respuesta
Cognitivos	Reestructuración cognitiva
Farmacológicos	Clomipramina Naltrexona Fluvoxamina Litio Nefazadona

Cuadro N° 2: tratamientos utilizados en la intervención de la ludopatía.

En relación a la oferta de lugares de juego y el incremento de estos en la ciudad en los últimos años, guarda relación con el aumento de la ludopatía en la población, asunto que es compartido con Echeburúa (2005) al afirmar que:

“La presencia incontrolada de máquinas tragaperras en bares y lugares de ocio, junto con la oferta abundante de bingos, casinos y de los juegos más tradicionales (quinielas, loterías, cupones, carreras de caballos, etcétera), ha hecho aumentar considerablemente la ludopatía. La indefensión ante esta avalancha de juegos con apuestas afecta especialmente a los adolescentes y a las personas más vulnerables psicológicamente” (12).

Es de recordar que según el presente estudio, los docentes de la Universidad, lo que más utilizan

son los llamados juegos de video consola, y que si bien es cierto hay varios casos de posible ludopatía, en general los docentes tienen un uso adecuado del juego. Lo anterior coincide con el meta análisis realizado por Muñoz (2008), el cual revisó estudios realizados entre 1997 y el año 2007, al afirmar 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).

En consonancia con lo anterior, otros autores como Becoña (2004) confirman lo expuesto anteriormente al señalar que son precisamente las maquinas tragamonedas las que tienen un mayor poder adictivo, ya que un 75% de las personas que acuden a tratamiento es debido a este tipo de juego (Becoña, 1993a, 1993b, 1996; Bombín, 1992; Echeburúa, Báez y Fernández, 1996, Sánchez, 2003).

Pasando al tema de género y su relación con la ludopatía, en la población de la Universidad, ésta 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

1. Un dato relevante tiene que ver con el gasto de dinero de los docentes, y comparándolo con los estudiantes, se encuentra “curiosamente” que estos últimos gastan más que los docentes. De los 154 docentes, la mayoría estaría en un gasto mensual entre los 2.000 y los 10.000 pesos, allí se encuentran 83 de los 154 profesores, que corresponden al 75.5%. Entre los 15.000 y 50.000\$ se encuentran 27 educadores que corresponden al 24.5%. En el caso de los estudiantes, la muestra fue de 461 estudiantes, de estos, 318 reportan que no gastan, entre 1 y 50.000 \$ se encuentran el 26.68% que corresponde a 123 educandos, pero lo que más llamo la atención es que entre los 50.001 hasta un tope máximo de 5.000.000\$ de pesos mensuales, se encuentran 16 estudiantes, que corresponden a un 3.48%.

2. Podríamos afirmar que en el caso de los profesores, la conducta de juego es en su mayoría de tipo recreativo, como una especie de pasatiempo, por fuera de la jornada laboral.
3. Con respecto a la frecuencia de la conducta de juego, de los 125 educadores que dicen que juegan, 76 de ellos responden que es de manera esporádica, los fines de semana 24 y en vacaciones 11, lo que confirma la hipótesis, que en el caso de los docentes, estos hacen un juego más de carácter recreativo y social. Esto además, se relaciona con el dato que de los 154 docentes, 125 finalizan una sesión de juego, cuando lo desean.
4. Con respecto a las preguntas realizadas a docentes, en las cuales existían tres opciones de respuesta que fueron: algunas veces, nunca y siempre, retomamos las preguntas en que por lo menos uno de los educandos respondió que siempre. Es de notar además, que estas preguntas fueron agrupadas en cuatro grandes temas que son: componente obsesivo, componente emocional, relaciones interpersonales y socio - familiar, y finalmente, el componente médico – orgánico.
5. Con respecto al componente obsesivo, en la pregunta sobre pensar en el juego de manera constante se hallaron 8 docentes que equivalen al 5.2%, en cuanto a jugar y permanecer hasta el final hay 14 docentes que son el 9.1%, el tener dificultades para dejar de jugar hay 6 docentes que son el 3.9%, y el reiniciar el juego sin importar los recursos 3 docentes (1.9%), es en total 31 docentes que marcaron en las diversas preguntas que siempre, y que corresponden 20.1% del total de la muestra.
6. Pasando ahora al componente emocional se tiene que de los docentes uno de ellos cuando no puede jugar cambia su estado de ánimo (0.6% de la población encuestada), de igual manera, cuando tienen que interrumpir el juego por otra actividad emerge emociones como tristeza o la ira, hay 5 docentes que serían el 3.2% de la muestra, que el juego les distensiona y les calma la ansiedad, se hallan 4 educadores que serían el 2.6% de la muestra y finalmente profesores que utilicen el juego como estrategia para escapar de un problema habrían 4 para un porcentaje del 2.6%. Hay en total 14 docentes que contestaron que siempre en las preguntas asociadas al componente emocional, que corresponden al 9.0% de la muestra.
7. Con respecto al componente de relaciones interpersonales y el área sociofamiliar, hay una serie de preguntas que apuntan a esto. De los docentes, 2 de ellos afirman que siempre juegan para demostrar su capacidad o destreza a los demás (1.3% del total de la población), con respecto a reiniciar sin importar tiempo y recursos hay 3 profesores que serían el 1.9%

del total, hay un docente que para irse a jugar inventa excusas para evadir otras actividades (0.6%), de igual manera, también hay uno que ha acudido a la trampa, al robo para poder jugar (0.6%), hay 4 docentes que le gusta siempre jugar solos (2.6%), de igual forma, hay 4 docentes que le dedican siempre más tiempo al juego que a la familia (2.6%), y en relación con esto, hay 2 docentes que manifiestan que discuten con sus padres debido a su conducta de juego (1.3%), nuevamente hay 4 docentes que manifiestan que siempre se destacan más en el juego que en otras actividades (2.6%), y finalmente, 6 docentes responden que siempre lo que motiva al juego es la competencia (3.9%). Se tiene con respecto a este componente un total de 27 docentes que respondieron que siempre en algunas de las preguntas, lo que corresponde a un 16.4 % del total de la muestra encuestada.

8. Con respecto al área médica y orgánica, se tiene que 9 de los docentes afirman que prefieren siempre el juego a la práctica de un deporte, esto corresponde al 5.8% del total de la muestra y 6 de ellos expresan que siempre continúan jugando a pesar de tener molestias físicas por la posición que les exige la conducta de juego, que corresponde al 3.9%. En este componente se tiene en total 15 docentes que serían el 9.7% del total de docentes encuestados.
9. En relación a los juegos que los docentes jóvenes expresan conocer y practicar, se podría afirmar que hay un predominio de los videos juegos de consola, que si a estos se le suman los simuladores y películas, sería aún mayor.

Bibliografía

- 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 Psychiatric Association (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: *Adiction*. 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.
- Ladoeceur 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.L. (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: 1 130-5274.
- 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: apreliminary 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: 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.

