

PREVALENCIA DE LOS JUEGO DE AZAR Y SUERTE EN LOS
JÓVENES HABITANTES DEL MUNICIPIO DE BELLO-ANTIOQUIA

Sabina Herrera Montes, Yessica Alejandra Hernández Rotavista & María
Alejandra Villada Ocampo.

Trabajo De Grado Presentado Para Obtener El Título De
Psicología.

Corporación Universitaria Minuto De Dios, Bello.

Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Bello.

Programa de Psicología

Facultad de Ciencias Humanas y de la Salud.

Noviembre 2015.

Copyright © 2015 por Sabina Herrera Montes, Yessica Alejandra Hernández
Rotavista & María Alejandra Villada Ocampo. Todos los derechos reservados.

Nota de Aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

A nuestras familias que nos apoyaron durante este proceso y fueron testigos del resultado de esta investigación.

A las comunidad académica Uniminuto por abrirnos un espacio dentro de su diario vivir para desarrollar esta investigación.

Tabla de Contenidos

1. Introducción	11
2. Antecedentes	13
3. Planteamiento del Problema	15
4. Pregunta de Investigación	20
4.1. Importancia de la investigación	20
5. Delimitación.....	22
5.1. Delimitación Del Estudio.....	22
5.2. Delimitación Temática.....	22
5.3. Delimitación Espacial	22
5.4. Delimitación Temporal	22
5.5. Delimitación Demográfica.....	22
6. Objetivos de la investigación	23
6.1. Objetivo General.....	23
6.2. Objetivos Específicos.....	23
7. Justificación	24
8. Marco referencial	28
8.1. Marco teórico	28
8.1.1. Teorías conductuales.....	28
8.1.2. Modelo integrador de Sharpe y Terrier.....	32
8.2. Marco Conceptual.....	37

8.2.1.	Ludopatía o Juego Patológico.....	38
8.2.2.	Concepto de Juventud.....	48
	Marco situacional.....	49
	Marco legal.....	50
9.	Diseño Metodológico.....	53
9.1.	Enfoque.....	53
9.2.	Tipo de investigación.....	54
9.3.	Método de muestreo.....	54
9.4.	Población.....	55
9.5.	Tamaño de la muestra.....	55
9.6.	Técnica de investigación.....	57
9.7.	Instrumento de investigación.....	57
9.8.	Procedimientos para la recolección de los datos.....	58
9.9.	Procedimiento para el procesamiento de la información.....	58
10.	Resultados.....	60
10.1.	Análisis de los resultados.....	89
11.	Conclusiones.....	93
12.	Recomendaciones.....	95
13.	Lista de referencias.....	96
14.	Notas.....	105

Lista de tablas

Tabla 1	44
Tabla 2	56
Tabla 3	57
Tabla 4	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 5	60
Tabla 6	61
Tabla 7	62
Tabla 8	62
Tabla 9	63
Tabla 10	646
Tabla 11	66
Tabla 12	67
Tabla 13	70
Tabla 14	72
Tabla 15	73
Tabla 16	75
Tabla 17	76
Tabla 18	78
Tabla 19	79
Tabla 20	81
Tabla 21	82

Tabla 22	84
Tabla 23	85
Tabla 24	86

Lista de figuras

Ilustración 1 Representación del modelo cognitivo-conductual del Sharpe y Tarrier (1993).....	37
Ilustración 2 Representación proceso cuantitativo de Polit y Hungler (1994).	54
Ilustración 3 General sexo de los participantes.....	60
Ilustración 4 Acumulado general de los estratos.	62
Ilustración 5 Acumulado general de las edades.	63
Ilustración 6 Acumulado general de la escolaridad de los participantes.	65
Ilustración 7 Acumulado por comunas del uso.....	66
Ilustración 8 Acumulado por comunas del sitio.	67
Ilustración 9 Acumulado por comunas de la motivación.....	69
Ilustración 10 Acumulado por comunas de la frecuencia.	70
Ilustración 11 Acumulado del promedio por comunas.	72
Ilustración 12 Preocupación agrupada con intervalos.	73
Ilustración 13 Necesidad agrupada con intervalos.....	75
Ilustración 14 Fracaso agrupado con intervalos.....	76
Ilustración 15 Manifestaciones agrupadas con intervalos.	78
Ilustración 16 Financiamiento agrupado con intervalos.	79
Ilustración 17 Implicaciones agrupadas con intervalos.	81
Ilustración 18 Problemas agrupados con intervalos.....	82
Ilustración 19 Acumulado de las dificultades por comuna.	84
Ilustración 20 Acumulado de las consideraciones por comuna.	85

Ilustración 21 Acumulado del conocimiento en las comunas.....	86
Ilustración 22 Acumulado de la prevención en las comunas.....	88

1. Introducción

El juego es una de las actividades concurrida por los seres humanos, este permite apartarse por un momento de la rutina y evocar una actividad lúdica, el juego es una actividad sin discriminación de género y edades.

El juego por placer, ocio o beneficios económicos tiene miles de años de antigüedad y, en la actualidad los juegos de Azar son prácticamente omnipresentes en nuestras vidas. A cada paso que damos, a la Quiniela, la Primitiva, el Bingo, el Casino, las máquinas del bar, etc. Están deseando repartir suerte, nos dan la bienvenida al mundo, donde tus sueños juegan a hacerse realidad. (Asociación Riojana Jugadores Azar en Rehabilitación, 2010, p. 03)

El uso adecuado inadecuado del juego lo ha transformado en tema de investigación, trabajado desde diversas disciplinas sociales; la sociología, psicología, antropología. Domínguez, (2009) “A medida que van pasando los años, el juego patológico o ludopatía, merece más atención desde la perspectiva de la salud pública” (p. 04). El presente trabajo de grado tiene como fin ilustrar un proceso investigativo llevado a cabo durante el segundo periodo del año 2015, enfocado en el conocimiento con correspondencia en la prevalencia de juego patológico establecido en los jóvenes de 16 a 20 años de edad habitantes del municipio de Bello-Antioquia. Para ello se realiza una segmentación expresada en etapas:

La primera etapa da cuenta de toda una labor de enriquecimiento teórico con el adelanto del desarrollo lectoral y búsqueda de antecedentes investigativos con relación a los juegos de azar y el término juventud (joven) permitiendo tal momento la delimitación clara y guía para la elaboración del proyecto.

También se ubica el planteamiento del problema, el cual presenta evidencia del uso de juegos de azar y suerte en la actualidad que tienen los jóvenes, seguidamente se describen los referentes legales, conceptuales y teóricos, a partir de ellos se plantean los objetivos que orientan toda la investigación.

La segunda etapa va referenciada a la elaboración y el desarrollo del diseño metodológico.

En la tercera etapa se evidencia los resultados y los análisis de los resultados, gracias a la utilización del software SPSS 21, se pudo realizar dos tipos de análisis, uno en donde se analiza una sola variable independientemente permitiendo obtener resultados generales y el segundo que permite realizar un mejor análisis mediante la comparación bivariada de las variables del estudio y examinar la posible influencia que tiene una sobre la otra; la elaboración de las conclusiones y recomendaciones que arrojo todo el proceso de investigación.

Para realizar dicha investigación, se hace necesario contar con una bibliografía e intervención en antecedes con relación al tema que vaya enfocada en los temas principales de la investigación: los jóvenes, el comportamiento y el juego, además de un hilo conector entre los temas.

2. Antecedentes

Actualmente en Colombia sería crítico establecer un nivel de registros asertivos con relación a la situación encabezada por la población joven que presenta una adicción a los juegos de azar y suerte. Los registros con los que se cuenta y que son de fácil acceso son resultado de trabajos de grado, especializaciones, doctorados, maestrías, provenientes de las facultades universitarias de ciencias sociales y humanas. A continuación se mencionaran algunas de las investigaciones colombianas más relevantes:

Cano, V. Pérez, J. La ludopatía y los empleados en la Universidad de San Buenaventura, Sede Medellín. (2010) El Ágora USB. Jul-dic2010, Vol. 10 Issue 2, p451-479. 29p.

El estudio consiste en una descripción del uso de los juegos de azar y video juegos en los diferentes estamentos de la Universidad de San Buenaventura, Sede Medellín, y la relación que este tiene con las dimensiones psicológicas con variables como son: las dificultades de concentración, el cambio del estado de ánimo, las molestias físicas y la distensión que produce el juego; dicha investigación contiene información de ayuda en la construcción del marco teórico.

Castaño, S. Castaño, J. Constanza, S. Cañón, M. Melo, M. Mendoza, P. Montoya, J. Murillo, M. Rodríguez, P. Velásquez, P. (2010) Estudio epidemiológico sobre juegos de azar y factores asociados en población Universitaria de la universidad de Manizales. Archivos de Medicina (1657-320X). Jul-Dic2011, Vol. 11 Issue 2, p101-113. 133.

En el estudio se analiza la frecuencia de práctica de juegos de azar y factores relacionados en estudiantes de pregrado de la universidad de Manizales en el año 2010.

Castaño, G., & Jaramillo, C. (2014). Consumo de drogas y ludopatía en el Municipio de Envigado. Medellín: Fundación Universitaria Luis Amigo. ISBN: 978-958-8399-81-2.

Esta investigación, llevada a cabo a través de una encuesta de hogares en el Municipio de Envigado, dispone de información útil, válida, confiable y comparable sobre la magnitud del consumo de sustancias psicoactivas y de los problemas relacionado con los juegos de apuestas.

Zapata, A.; Torres de G., Yolanda; Montoya, Liliana P. Riesgo de Juego Patológico. Factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín – Colombia. Adicciones, vol. 23, núm. 1, 2011, pp. 17-25 Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras Toxicomanías Palma de Mallorca, España.

Investigación que permitió conocer el porcentaje de riesgo patológico en los jóvenes con edades entre los 10 y 19 años de edad, cuyos resultados de muestran que este va en aumento en la ciudad de Medellín.

Los antecedentes sirvieron como guías de trabajo y conocimiento, brindando información relacionada con los juegos de azar, la ludopatía y el estado de la epidemiología del trastorno en Colombia e internacionalmente, dichos resultados de las investigaciones permiten deslumbrar el panorama actual en la incidencia del juego, los porcentajes de jugadores patológicos del país y así embarcarnos en develar cuál es la prevalencia actual del juego en los jóvenes del municipio de Bello.

3. Planteamiento del Problema

Los juegos de azar y suerte se han tornado gracias al paso del tiempo en una actividad socialmente común, la cual se ha incorporado en diversas culturas de nuestro planeta con fines diversos, como divertir, aprovechar el tiempo, compartir con otras personas.

El uso de los juegos de azar permite dar aportes en materia económica y social; los juegos de azar son apreciados por las personas de manera recreativa, sin embargo este puede llegar a un punto de uso descontrolado, perdiendo así su función social y recreativa. Cuando la persona llega a un límite desbordante e incontrolable ante el juego esta se torna adicción, este tipo de adicciones es comúnmente denominado como Ludopatía o Juego Patológico. En las últimas décadas ha surgido una conciencia mundial sobre el daño que la adicción al juego puede ocasionar en ciertas personas. Fernandez y Echeburúa (1996) Afirman:

El juego de apuestas o de dinero es un fenómeno viejo pero que ha irrumpido de una forma nueva en nuestra época. La afición a los juegos de azar (loterías, máquinas, quinielas, etc.) o de habilidad (cartas, apuestas diversas, etc.) está muy arraigada en nuestro país¹ y no es, en modo alguno, una circunstancia de hoy. (p.84)

El uso de los juegos de azar y suerte tienen su origen tanto como el inicio de las civilizaciones mismas:

¹ España

El juego de azar ha acompañado al hombre desde sus orígenes, como así lo pone de manifiesto la moderna Arqueología al encontrar evidencias al respecto. El juego precede en su aparición al juguete u objeto usado para jugar. En el Pleistoceno inferior, (hace 500.000 años), el hombre ya dispone del instrumento de juego destinado a efectuar apuestas, el astrágalo o taba, este es el precursor del dado moderno que permanece en la actualidad tan vigente como lo estuvo en esas remotas épocas. (Ovalero, 2011, p.81)

Los juegos de azar y suerte tienen su origen hace miles de años, los cuales se encuentran vigentes en gran parte de las culturas del mundo. Son varias las razones que pueden llevar a que una persona ceda ante los juegos, como búsqueda de nuevas experiencias, apaciguar el aburrimiento o la soledad, la euforia y adrenalina que este ocasiona en el cuerpo.

El juego de azar y los videojuegos son para muchos una actividad placentera o una ocupación con mínimas consecuencias adversas, se transforma, para algunos, en una conducta destructiva que resulta en graves pérdidas a nivel económico, familiar, social, ocupacional y a veces hasta legal. Cuando esta conducta se convierte en persistente, recurrente y/o incontrolable, tiene un impacto muy significativo, no sólo para el individuo, sino también para su entorno familiar y la sociedad en su totalidad (Gleser, 2009, p.357).

Existe una amplia variedad de lugares y establecimientos de carácter legal a los cuales las personas pueden recurrir en búsqueda del juego, desde los juegos de video, bingos, casinos, entre otros sitios a los cuales las comunidades tienen acceso fácilmente.

Cada vez que se hacen más conocidos los juegos y la creación y/o expansión de establecimientos, crece a su vez el número de personas que se ve atraído hacia su uso, dando lugar a un crecimiento o aumento de la incidencia de las personas en el juego; actualmente la ciudad de Bello solo tiene 17 establecimientos permitidos legalmente para la prestación de servicios de juegos de suerte y azar² sin embargo en los barrios se encuentran sitios como lo son las tiendas de barrio que poseen máquinas tragamonedas en las cuales el ingreso para uso de las mismas es sin restricción de edades, la anterior información es debida a una observación realizada en la Ciudad de Bello, donde se obtuvo el número actual de establecimientos permitidos para ejercer, en comprobación de ello, la respuesta fue negativa ya que existe un mayor número de sitio de juego y azar que no se encuentran avalados por COLJUEGOS.

El proyecto de ley 33 de 2010 “Los juegos de azar son una realidad social y es necesario regularlos a través de normas jurídicas. Esta es una de las razones que obliga a que el gobierno y sus organismos ejerzan un control sobre el juego”. La regulación de los mismos permite mantener un control frente a las personas que hacen uso de los juegos, pero con la existencia de tiendas de barrios, abarrotes, misceláneas que sin autorización de la ley implementan en estos locales máquinas de azar, se hace más apetecible para las personas el uso de las mismas. La ley 643 de 2001 es la cual fija el régimen propio del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar, los cuales dan pie para que crezca la

² Información obtenida de la página web de Coljuegos.

población que puede tener contacto con los diferentes juegos de azar, pues son muchos los establecimientos los que no se encuentran dirigidos por dicha ley.ⁱ

Los casinos, bingos, billares, carreras virtuales, sitios con máquinas de suerte y azar han creado todo un sistema de refuerzos y/o recompensas que mantienen siempre en un umbral de euforia y motivación a los jugadores. Skinner (1970) afirmaba que quien posee los reforzadores, en este caso quien dirige los casinos, tendrá el poder de controlar la conducta humana, en un mundo donde todo avanza rápidamente, la manera de aprovechar en el tiempo libre se vuelve cada más monótona e individualista, las personas susceptibles a esos cambios, las personas deciden como afrontarlos, moldean el conocimiento a su conveniencia, adquieren y aprenden conceptos, los cuales incorporan a su vida.

La dependencia al juego equivale a un problema de salud puesto que como afirma Muñoz (2013):

Los apostadores se encuentran a merced de muchos y atractivos mensajes que se ofrecen en el mercado, como mágicas soluciones económicas para sus vidas: viajar, derrochar, comprar casa y carro, o no tener que trabajar más. Pero esas opciones de juego legal, y sobre las que no existen muchos temores ni conocimiento en la población, pueden convertirse en obsesiones incurables fácilmente si no se toman las medidas preventivas y correctivas a tiempo, y mucho menos, si todavía no se considera la ludopatía como un problema de salud pública. (p.23)

Conocer cuál es la prevalencia que se tiene frente a los juegos de azar, surge como necesidad de análisis para el mismo, este permite identificar el estado actual en el cual se encuentra el municipio de Bello con relación a los juegos de azar el mismo proyectado en

la participación que tienen los jóvenes, ya que como Fernández y Echeburúa (1996) afirman “(...) Lo que sí es un fenómeno nuevo es la irrupción de las máquinas tragaperras —denominadas eufemísticamente recreativas—, así como la incorporación de los adolescentes y jóvenes a unos juegos que hasta ahora estaban reservados a los adultos” . (p.84)

Es importante tener en cuenta que los jóvenes actualmente se ven muy influenciados de diversas formas de juego, (Castaño & Jaramillo, 2014) “El Juego atrae desde niños, niñas, adolescentes, jóvenes, hasta adultos mayores, independientes de su estrato social, económico y/o cultura. Las personas que empiezan a jugar a edad temprana, tienen una probabilidad más grande a presentar problemas con el juego”. (p. 60)

Esto significa que, al igual que la dependencia a las drogas, el juego va acompañada de tolerancia, necesidad de seguir jugando, por lo general hay un incremento en las apuestas y abstinencia ya que al suspender la frecuencia a estos establecimientos, aparece un conjunto de síntomas desagradables: irritabilidad, ansiedad, sudoración, etc. (Dajud, 2010, p.22)

4. Pregunta de Investigación

¿Cuál es la prevalencia en los juegos de azar por parte de los jóvenes con edades entre los 16 a 20 años habitantes del municipio de Bello?

4.1. Importancia de la investigación

El juego de azar es comúnmente conocido y llevado a la acción sin distinción de edad, “El juego, como experiencia lúdica, es vital para el ser humano dentro de su proceso de crecimiento y connatural a la especie humana. Pero resulta patológico cuando este adquiere la dimensión de necesidad exacerbada” (Dajud, 2010, p.22). La facilidad de aproximación al juego permite que se rompa el límite existente entre diversión y recreación para que esta se transforme en necesidad y adicción.

La adicción al juego comienza con formas simples de acercamiento a este, como los son los videojuegos, las maquinitas, entre otros que se tornan atractivos para los jóvenes es más amplio el rango de transformación de la adicción, aun mas cuando no se tiene un buen manejo del control sobre esta conducta adictiva, iniciado todo con una simple moneda. En Colombia, el valor apostado al año equivale a casi la mitad de las exportaciones que hace el país, es decir 5.000 millones de dólares, unos 12 billones de pesos (El tiempo, 2002, p.29)

La anterior situación:

(...) lleva a una paradoja en donde muchos problemas de salud obtienen recursos de las causas que los generan. Existen vacíos operativos en la legislación y solamente desde el año

2000 se regulan los recursos destinados al juego, no se proponen acciones concretas de tipo terapéutico y preventivo. (Anónimo, 2015)

De esta manera es importante señalar la influencia de la economía, puesto que el hacer uso de juegos de azar como lo es en casinos, permite incrementar las ganancias del lugar, por eso se implementan decoraciones dentro del establecimiento que permitan la permanencia de los individuos en estos sitios de contención para el ejercicio del juego, (Castaño & Jaramillo, 2014). Se emplea propaganda para adquirir el control ante el jugador, la publicidad es una de las principales herramientas que permiten la transmisión del juego el cual es de distribución libre llegando así a los posibles consumidores las familias, individuos, y jóvenes, a través del Internet, la televisión, videojuegos.

En un país como Colombia los recursos para la salud provienen en su mayoría de los impuestos a diferente empresas pertenecientes a sectores como lo son la venta de alcohol, el tabaco y el desarrollo de juegos de suerte y azar. (El tiempo, 2002, p. 29)

En el municipio de Bello no se han realizado investigaciones que posibiliten la comprensión del estado actual de este fenómeno. “la falta de estudios de prevalencia, aún no declaran este fenómeno como un problema de salud pública nacional ni dedican recursos para investigarlo de manera profunda” (Universidad de EAFIT, 2013, p.20) Es por esto que una investigación como ésta aportará en materia social para la región, ya que gracias a la información recolectada se podrán diseñar, generar y crear propuestas además de programas de prevención y tratamientos para la adicción a los juegos de suerte y azar.

5. Delimitación

5.1. Delimitación Del Estudio

Este trabajo tiene un énfasis descriptivo, el cual pretende que los resultados obtenidos proporcionen confiabilidad con el fin de permitir generar propuestas de mejoramiento en la prevención y tratamientos que se tienen frente a los juegos de azar en los jóvenes.

5.2. Delimitación Temática

La presente investigación sera abordada desde el área social con un enfoque desde la psicología, dirigido a identificar cuál es la prevalencia actual de los juego de azar y suerte en los jóvenes del municipio de Bello.

5.3. Delimitación Espacial

El proyecto de investigación se llevara a cabo en el municipio de Bello, se seleccionarán establecimientos de juegos de azar y suerte en las diferentes comunas del mismo.

5.4. Delimitación Temporal

El proyecto de investigación se llevara a cabo en el segundo periodo del año 2015, en el cual se recolectará la información necesaria para la organización del mismo.

5.5. Delimitación Demográfica

La población objetivo del proyecto de investigación son los jóvenes con edades entre los 16 y los 20 años.

6. Objetivos de la investigación

6.1.Objetivo General

Determinar la prevalencia en los juegos de azar por parte de los jóvenes entre los 16 a 20 años de edad habitantes del municipio de Bello-Antioquia, durante el año 2015.

6.2.Objetivos Específicos

- Identificar la población y caracterizar los jóvenes socio-demográficamente entre los 16 y 20 años de edad que tienden a destinar gran parte de su tiempo a los juegos de azar.
- Establecer la influencia que tienen los juegos de azar y suerte en los jóvenes del municipio de Bello-Antioquia.
- Cuantificar la prevalencia que tienen los juegos de azar en los jóvenes del municipio de Bello-Antioquia.
- Establecer la tasa de incidencia en los juegos de azar en los jóvenes de 16 a 20 años de edad.
- Generar propuestas para el sector de educativo y municipal de acuerdo a las conclusiones detectadas en el estudio, que permitan plantear proyectos de prevención.

7. Justificación

La investigación en relación a los juegos de azar pretende alcanzar los objetivos propuestos, se realiza queriendo dar a conocer a la comunidad Bellanita y principalmente a la comunidad académica la Corporación Universitaria Minuto de Dios, resultados sobre un tema que se encuentra en auge. “En los últimos 15 años Colombia ha tenido un crecimiento significativo de jugadores con tendencia a la ludopatía, producto del aumento de casinos, loterías, máquinas tragamonedas y apuestas de todo tipo, incluyendo las electrónicas” (Universidad de EAFIT, 2013, p.20) La investigación abre caminos para averiguar cuál es la prevalencia de población joven del municipio de Bello involucrada en los juego de azar.

Es un acontecimiento que genera alarma social, que la adicción a los juegos de azar y suerte sea seguida actualmente por los jóvenes de manera discreta pero con el agravante de convertirse en un habito cotidiano, hecho que motiva a abordar este tema pues socialmente no recibe mayor reconocimiento en el país, tornándose esto en una problemática social que cada día va creciendo de manera silenciosa.

Sin embargo, a pesar del aumento considerable en las ganancias que arrojan estos juegos, no hay datos precisos acerca de la población ludópata en el país y pocas investigaciones (...) apuntan a señalar la dependencia incontrolable del juego como un verdadero problema de salud pública nacional. (Universidad de EAFIT, 2013, p.20)

Davis (2014) plantea que un arquetipo de esta adicción se puede asimilar a la explosión de una granada, esta afecta varios patrones a su alrededor, ya que el juego afecta diversas áreas en la vida de las personas.

A lo largo de la adolescencia, los valores asociados al mundo lúdico cambian sustancialmente, entretejiéndose de matices sentimentales, emocionales y, en definitiva, unidos al juego amoroso y todo lo que esto conlleva para el futuro. Se dejan a un lado los juegos de mesa, los juguetes y los intereses se centran en ganar la partida del amor para poder asegurar una vida mucho más placentera y llena de nuevos retos. La apuesta sigue estando alrededor de esquemas de juego sanos que nos permiten mirar hacia delante. 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 euro millón con el cercano convencimiento de que retirarán definitivamente del trabajo al apostante y a dos generaciones más; de apostar en las carreras de caballos, en las de galgos y, por qué no, una vez entrados en materia, si se tercia, apostar incluso en las peleas ilegales de gallos y perros. (García del Castillo, 2004, p. 03)

Colombia no se encuentra aún preparada para prevenir o suprimir totalmente las consecuencias nefastas del juego patológico en la población, debido al fuerte referente económico que es este para el país. Lo que sí se puede, como afirma Gleser (2009) es que basados en la experiencia mundial acumulada y en todos aquellos avances científicos con

relación a esta y otras adicciones, construir mejores sistemas de control, prevención, detección y tratamiento destinados a disminuir o atenuar los patrones nocivos de esta conducta y sus consecuencias sociales.

Así mismo los establecimientos están diseñados de forma que el jugador se sienta libre de preocupaciones externas al juego “En los casinos no hay avisos que prevengan la apuesta desmedida, los relojes no existen para que el apostador no tenga la noción del tiempo y tampoco hay ventanas donde se pueda ver si es de día o de noche” (Muñoz, 2013, p. 23) permitiendo que la noción del tiempo se pierda y aumenten las ganancias monetarias.

En la Revista universitaria EAFIT - Periodismo científico, en la sección titulada Un chance para prevenir la ludopatía, (se cita al periódico El Pulso, 2010) en el cual se expresa un estudio de la revista de la Asociación Colombiana de Psiquiatría donde el Doctor Mauricio Bahamón revela que en 2006, el 61 por ciento de la población colombiana gastaba parte de sus ingresos mensuales en un juego de suerte y azar. Así mismo dentro del artículo se cita, que según cifras de la Fundación Colombiana de Juego patológico, el juego es un problema obsesivo-compulsivo de más de 500.000 colombianos que apuestan cerca de 750 millones en chance, 550 millones en loterías, 104 millones en el resto de juegos legales y unos 652 millones en juegos ilegales. Según la Empresa Territorial para la Salud (ETESA), solo el 18 por ciento de los establecimientos de juegos de suerte y azar son ilegales. Se estima, además, que en el país hay unas 70.000 máquinas tragamonedas legales y unas 14.000 ilegales, según datos de 2009. Estos datos también son citados por el periódico El Pulso Se conoce que toda investigación se inicia

como solución a un problema de conocimiento, de acuerdo con lo anterior, es importante realizar este registro, porque aporta al conocimiento referenciado a la adicción a los juegos de azar por parte de los jóvenes, además de brindar información a otra problemática social como lo es el juego patológico y/o ludopatía en los jóvenes.

El juego hace parte del ser humano como forma de interacción social y desarrollo personal, como define (Chóliz, 2008) “El juego es una de las actividades más relevantes en el desarrollo psicológico. Es necesario para la adquisición de habilidades cognitivas, así como para el entrenamiento en el control emocional y el establecimiento de pautas de apropiadas de interacción social”. (p. 07) El dilema se crea cuando las personas pierden el dominio frente al juego.

8. Marco referencial

Los lineamientos teóricos permiten guiar por un mismo enfoque todo el desarrollo del proyecto investigativo al fin de cumplir los objetivos propuestos. Se plantearán las diferentes teorías aplicables con relación al tema de la investigación, se expondrán igualmente de una manera sintética, los diferentes sistemas conceptuales que son parte representativa del estudio.

8.1. Marco teórico

Para la elaboración del proyecto de investigación las teorías usadas como referencia fueron, teorías conductuales con aportes brindados por autores como, Skinner, B; Brown, T; McConaghy, N; Armstrong, Blaszczynski, A y Allock, J; igualmente fue usada como referencia el modelo integrador de Sharpe, L. y Terrier; esta última perteneciente a la corriente conductual-cognitiva, ambas encaminadas a brindar un explicación con diferentes respuestas a la premisa de por qué las personas juegan de forma repetitiva aunque el resultado de su juego no sea positivo y solo represente pérdidas monetarias.

8.1.1. Teorías conductuales.

Las teorías conductuales plantean una serie de conceptos pertinentes a la premisa interrogativa del continuo ejercicio del juego, Bersabé (2002) afirma:

Los jugadores continúan jugando a pesar de que, a la larga, el castigo negativo supera al reforzamiento positivo. ¿Cómo explican las teorías conductuales esta aparente violación de la

ley del efecto? (...) Una conducta, una vez aprendida, puede mantenerse y hacerse resistente a la extinción si se premia de forma intermitente. El programa de reforzamiento de razón variable consiste en premiar uno de cada cierto número de conductas, pero no de forma fija. (p.16)

De acuerdo a Skinner (1977) el juego es una respuesta adquirida, aprendida a partir de algunos programas de reforzamiento de razón variable, transformándose este o convirtiéndose así el dinero en el principal reforzador positivo o como lo llama Frank (1979), en una versión algo más sofisticada de activación del sistema nervioso. De acuerdo a lo anterior sería erróneo suponer o prever con exactitud cuándo se va a recompensar la conducta, pero de esa misma forma tampoco se puede suponer que no la habrá ya que cuando más conductas se realizan aumenta el nivel de que en una de ellas se reciba el incentivo. Con la elaboración de programas de reforzamiento³ se ha logrado comprobar que cuando se instaura un patrón en una conducta esta se torna más difícil para su extinción.

Bersabé (2002): “Según esta explicación basada en los principios del condicionamiento instrumental, la exposición a una máquina tragaperras, preparada con un programa de reforzamiento de razón variable, bastará para mantener la conducta del juego, una vez originada con algunos premios iniciales” (p.17). Para ello programan las máquinas tragamonedas cada cierta cantidad de tiempo e ingresos monetarias ella retribuye al jugador otra cantidad menor o mayor de la apostada.

³ La ley empírica del efecto.

Citando a (Lopera, Jaramillo, Montaña, & Botina, 2015) quienes citan a (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1998):

La actividad con las máquinas incrementa la activación psicofisiológica, manteniendo una elevada estimulación audiovisual (luces, sonidos), que provocan el craving⁴. El juego se convierte en un reforzador negativo que mantiene la conducta de forma estable y resistente a la extinción. Cuando se está jugando, la atención se centra exclusivamente en la máquina, se da una concentración en la tarea, reducción de cualquier otra actividad y absorción del entorno. (p. 95)

El condicionamiento clásico como postula Brown (1987) aporta un factor crucial para el mantenimiento del juego una vez se haya instaurado este hábito, lo que refiere es que el ambiente está estrechamente asociado con la activación del sistema nervioso autónomo el cual acompaña al juego. Los casinos para esto por ejemplo emplean una decoración llamativa, las luces, la música, que el espacio sea cerrado, la diversidad de máquinas y juegos e igualmente la falta de un indicador del tiempo, todo para provocar la respuesta al juego.

De acuerdo a la McConaghy, Armstrong, Blaszczynski y Allock (1988) “cuando una conducta se convierte en habitual, se establece en el sistema nervioso central un mecanismo para terminar esa conducta una vez se ha iniciado” (p.142). Cuando dicho mecanismo se encuentra establecido se activa cuando el individuo se encuentra frente a

⁴ Craving significa en español antojo.

un estímulo que precede una conducta de régimen común o habitual que hace parte del pasado, como ejemplo a ello en caja el pasar frente a un casino todos los días cuando se dirige a casa, esto quiere decir que si la conducta no se realiza una vez que los estímulos la solicitan se genera un malestar en la persona desencadenando el juego.

Si la conducta no se realiza, el mecanismo de terminación conductual produce un aumento de activación, de tensión subjetiva. El carácter desagradable de esta situación fuerza al sujeto a completar la cadena (es decir, a jugar). Esta teoría explica cómo se mantiene la conducta repetitiva del jugador, a través del condicionamiento clásico e instrumental. Por medio del condicionamiento pavloviano, los estímulos condicionados (el ambiente que rodea al juego) provocan una respuesta condicionada de activación. A través del juego, se eliminará esa situación desagradable de activación. Esto es, el juego se mantiene por su valor instrumental para evitar un refuerzo negativo (el malestar de la activación). (Bersabé, 2002, p.17)

De acuerdo a las explicaciones teóricas conductuales, el motor de la continuidad del juego se encuentra basada en el ambiente y como este envuelve a la persona. Bersabé (2002) afirma:

Cualquiera que se exponga a un programa de reforzamiento intermitente en un juego se habituará a él. Más si su ambiente le recuerda mediante los estímulos condicionados que puede jugar. La pregunta que dejaría sin resolver este modelo es por qué unas personas juegan más que otras, a pesar de acudir a los mismos ambientes. (...) las teorías conductistas echan mano de los principios del condicionamiento instrumental para explicar el mantenimiento de la conducta de juego. Al administrar el reforzador positivo (el dinero) mediante un programa de reforzamiento intermitente (cada cierto número de jugadas, pero de una forma variable), el

patrón de la conducta de juego se hace resistente a la extinción. Los principios del condicionamiento clásico explican por qué las personas vuelven a exponerse al juego, una vez adquirido el hábito. Los estímulos internos y externos que acompañan al ambiente de juego se condicionan a la respuesta de activación fisiológica, convirtiéndose en reclamos para jugar. (p.17)

Ahora bien, Zuckernan (1979) cree que aquello que divierte a los jugadores es por una activación fisiológica, causada por la incertidumbre del resultado y por las veces que se gana, a unas personas les atrae más el juego que a otras porque existen diferencias individuales en el estado óptimo de activación, esas diferencias se pueden evaluar a través de una escala de búsqueda de sensaciones, que correlaciona con el juego, y con otras actividades de riesgo. El aumento de la activación es, según Jacobs (2002) “De la experiencia de evasión que busca el jugador para esconder su sentimiento de inferioridad, a través de fantasías compensatorias” (p.406).

8.1.2. Modelo integrador de Sharpe y Terrier.

De acuerdo a Domínguez, Pérez, & Salcedo (2007) el modelo integra:

(...) aportaciones de los modelos conductuales y cognitivos, la adquisición y mantenimiento de la conducta de juego se puede explicar por los principios de condicionamiento clásico y operante. Bajo el paradigma instrumental estarían actuando los principios del reforzamiento, que incluyen el programa continuo que supondría el incremento de arousal contingente con el juego y que es interpretado como excitación, y el programa intermitente de la ganancia monetaria. La combinación de estos reforzadores proporciona la base de la rápida adquisición

y el incremento de la resistencia a la extinción, ya que los jugadores aprenden que las ganancias se dan de forma intermitente, lo que incrementa la probabilidad de que continúen jugando a pesar de las pérdidas. (p.230)

El funcionamiento de las máquinas de los casinos se desarrolla gracias a fórmulas matemáticas (Castaño & Jaramillo, 2014) “básicamente en algoritmos y probabilidades, debido a eso todo queda en manos del azar, cada que se juega el resultado se es complejo de predecir puesto que depende de un sistema de resultados aleatorios”. (p. 48)

Este patrón de reforzamiento, que favorece que la conducta de juego se mantenga durante un largo periodo, va a permitir que los estímulos relacionados con el juego se asocien, a través de un condicionamiento clásico, con los estados de activación autonómica que lo acompañan. Todo ello llega a asociarse, también, con los sesgos cognitivos que se producen durante el juego. (Domínguez, Perez, & Salcedo, 2007, p.230)

Según el Doctor Muñoz (2013), cuando el jugador:

(...) ha perdido el control sobre su intención y deseo de apostar. Se torna compulsivo, irrefrenable en su deseo, persiguiendo reponer las pérdidas que ha acumulado en un cierto tiempo. Pierde la noción del tiempo, de la responsabilidad, se aleja de su empleo, de su oficina o familia. Está atravesado por una serie de creencias irracionales que le hacen creer que puede controlar el azar. Es una persona que se engaña a sí misma en cuanto a sus posibilidades. (p.20)

Esta relación que hay entre los pensamientos y las situaciones incrementa la probabilidad de que la persona juega por más tiempo, generándose ideas con respecto a la obtención de dinero de forma fácil.

Siendo la responsable de que la conducta se mantenga en el futuro. Una vez llegados a este punto, el modelo postula que la presencia o ausencia de ciertos grupos de habilidades determina la vulnerabilidad de una persona a introducirse en la escalada hacia el juego problemático; de esta perspectiva, un déficit en habilidades de afrontamiento o control de estas situaciones se considera un factor de predisposición al juego problemático⁵. (Domínguez, Pérez, & Salcedo, 2007, p.230)

El modelo de Sharpe y Tarrier (1993) integran todo un conjunto de factores con los cuales se pretenden explicar el por qué una persona juega repetidamente, aunque esta adquiera más pérdidas que ganancias; como ya ha sido expuesta, esta conducta se adquiere mediante los principios del condicionamiento operante. Anderson y Brown, (1984) afirman:

El juego viene reforzado por la combinación de los premios monetarios, y del aumento en activación del sistema nervioso autónomo (aumento de la conductancia de la piel, del ritmo cardíaco, y de la actividad electro dérmica). Estas reacciones fisiológicas son interpretadas por los jugadores como excitación y entretenimiento, que se produce no sólo cuando se gana sino

⁵ Definición: Juego problemático es un comportamiento relacionado con el juego que causa trastornos en cualquiera de las áreas principales de la vida: psicológica, física, social o vocacional. (Prieto & Cañón, 2000, p.504)

también con la incertidumbre propia del juego. Estos reforzadores positivos (el dinero y la activación) son los que pueden originar el juego. (p.411)

Ahora bien, Bersabé (2002) se interroga:

¿Por qué unas personas juegan más que otras? o ¿por qué en ocasiones se vence ese deseo de jugar, a pesar de recibir el mismo reclamo que desencadenó el juego en otro momento? La probabilidad de que se juegue, una vez que se está expuesto a los estímulos desencadenantes, viene mediada por las estrategias de afrontamiento de que dispone la persona. Dichas estrategias de autocontrol están compuestas por: a) la habilidad para controlar la activación del sistema nervioso autónomo; b) la habilidad para controlar los pensamientos irracionales; c) la habilidad para retrasar las decisiones, y emplear estrategias de resolución de problemas; d) la habilidad para retrasar el reforzamiento. Estas estrategias de autocontrol se pueden entender como factores de vulnerabilidad al juego. (p.19)

Sharpe y Tarrier (1993) postularon que la diferencia radica entre aquellos jugadores que pueden controlar su deseo de jugar y los jugadores que no pueden, estos últimos se encuentra en unas distintas habilidades de afrontamiento frente al juego. El hábito de jugar se puede convertir en un problema si se presentan diversas situaciones como lo son dificultad para el autocontrol o el consumo de alcohol y/o drogas.

De acuerdo con este modelo, las estrategias de autocontrol se conciben como un factor de vulnerabilidad que puede desarrollarse mediante un déficit ambiental, o una predisposición biológica. Si el jugador, expuesto a los estímulos desencadenantes, no dispone de las habilidades de autocontrol necesarias, lo más probable es que decida jugar (si tiene suficiente tiempo y dinero). En ese caso, se pueden dar dos posibilidades. Si gana, se reforzará la

conducta de juego mediante el dinero y la activación resultantes. Además, cobrarán fuerza sus creencias erróneas sobre la probabilidad de ganar (por ejemplo, “sabía que hoy era mi día”). Por el contrario, si el jugador pierde, pensará que es más probable que gane en las siguientes jugadas porque, expuesto al programa de reforzamiento intermitente, cree que es más probable ganar después de perder sucesivamente (la “falacia del jugador”). Consiguientemente, también seguirá jugando para poder recuperar sus pérdidas. El resultado es que, tanto si gana como si pierde, lo más probable es que siga jugando. Y esto es posible debido a las cogniciones erróneas que acompañan a ganar (por ejemplo, la ilusión de control) y a perder (como la falacia del jugador). (Bersabé, 2002, p.20)

Con la pérdida de dinero se pueden alterar varios factores en la vida del jugador como lo son ámbitos familiares, laborales, sociales, educativos. Lo que Lesleur (1984) llamó la espiral del deterioro, una espiral donde la persona que juega puede llegar a endeudarse, con el fin de adquirir dinero para el financiamiento del juego, puede incluso recurrir a obtener el dinero por vía ilegal, cometiendo hurtos; con cada pérdida en el jugador se va incrementando su motivación por recuperar las pérdidas. Según el modelo descrito, el control inadecuado de las cogniciones es desencadenante para el posible desarrollo de problemas ante el juego.

Citando a (Lopera, Jaramillo, Montaña, & Botina, 2015) quienes citan a (Chóliz, 2008):

Otra variable significativa es la inmediatez de la recompensa, ya que el jugador no solo encuentra los casinos en numerosos lugares, sino que recibe el premio inmediatamente. En las

máquinas, el jugador tiene un papel activo, pero no tiene ningún control; eso es precisamente lo que favorece el sesgo de ilusión de control. (p. 95)

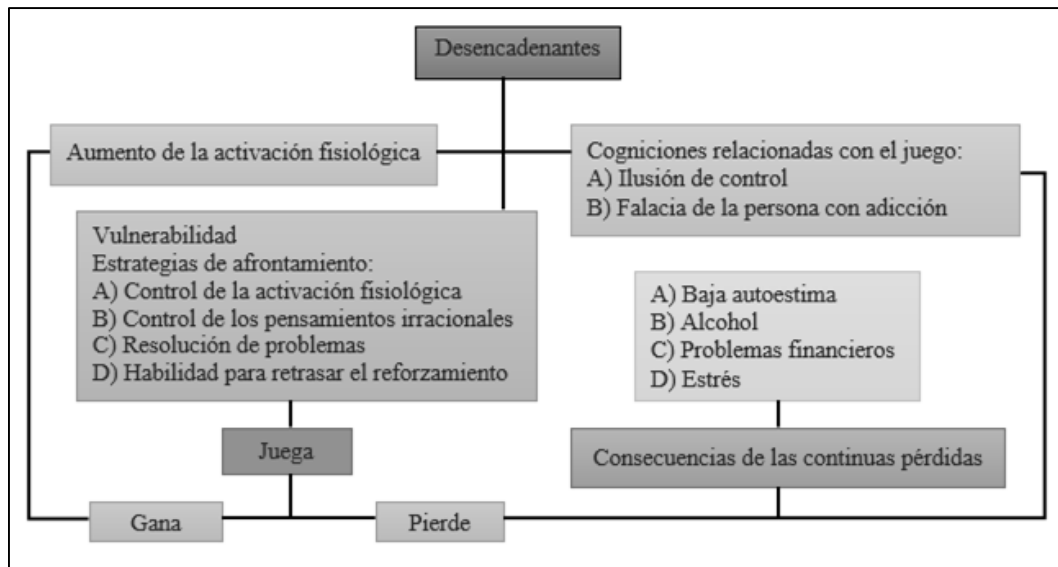


Ilustración 1 Representación del modelo cognitivo-conductual del Sharpe y Tarrier (1993)⁶.

8.2. Marco Conceptual

El marco conceptual que se desarrolla a continuación, permite conocer los conceptos básicos necesarios para el entendimiento del desarrollo de esta investigación. Primero partiremos con la definición del concepto de juego patológico y de cómo este ha trascendido a lo largo de la historia, con el fin de comprender la gravedad de esta patología.

Posteriormente se formularán algunas aportaciones fundamentales al concepto de juventud en nuestra sociedad actual. Se comentarán los aspectos esenciales a considerar

⁶ La ilustración fue tomada de la Guía clínica: actuar ante el juego patológico, 2007.

desde el punto de vista teórico para comprender la incidencia de estos a los juegos de azar.

8.2.1. Ludopatía o Juego Patológico.

Brevemente Calero (2005) expone un dato importante sobre cuando fue reconocida la ludopatía por primera vez esta fue en el año de 1975, sin embargo la primer vez que esta fue mencionada se le nombró como juego patológico, no fue hasta 1980 que se le hace reconocimiento oficial por parte de la Asociación de Psiquiatría Americana incluyéndolo como una de las categorías del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, planteando una definición para el trastorno y criterios diagnósticos en este.

En el DSM-IV se encuentra ubicado en los trastornos de la personalidad y del comportamiento del adulto.

Definida como un trastorno que consiste en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares del mismo. Los afectados por este trastorno pueden arriesgar sus empleos, acumular grandes deudas, mentir o violar la ley para obtener dinero o evadir el pago de sus deudas. Los enfermos describen la presencia de un deseo imperioso e intenso a jugar que es difícil de controlar, junto con ideas e imágenes insistentes del acto del juego y de las circunstancias que lo rodean. Estas preocupaciones e impulsos suelen aumentar en momentos en los que la vida se hace más estresante (American Psychiatric Association, 1995, p.632)

Como citan (Domínguez, Perez, & Salcedo, 2007) El juego patológico es considerado un comportamiento caracterizado por la incapacidad de detenerse cuando se está jugando en máquinas como las tragamonedas, la continuidad de estas conductas genera una alteración en las diferentes áreas de vida de la persona afectando varios aspectos de la misma.

En el DSM-V se encuentra referenciado en los trastornos no relacionados con sustancias, el juego patológico, denominado en el mismo como, el juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo. (Asociación Americana de Psiquiatría, 2013) La ludopatía es una forma de adicción psicológica.

Las adicciones no se limitan exclusivamente a las conductas generadas por sustancias químicas como los opiáceos, los ansiolíticos, la nicotina o el alcohol. Sin tratar de conferir atributos psicopatológicos a conductas habituales, lo cierto es que de conductas normales o incluso saludables, se pueden hacer usos anormales en función de la intensidad, de la frecuencia o de la cantidad de dinero invertida y, en último término, en función del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y laborales de las personas implicadas (Echeburúa, 1994, p.20).

Como indica Glesser (2009), las conductas que están relacionadas con los juegos de azar, se pueden relacionar con el uso de sustancias psicoactivas, la adicción a los juegos de azar se encuentra muy en cercanía con otras adicciones o uso de sustancias adictivas, causando estas mezclas en las personas daños en diversos aspectos relacionados a la vida personal, social, económica, etcétera de la persona.

La ludopatía es reconocida por la Organización Mundial de la Salud (OMS) y se encuentra definida como “un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares” (Organización Mundial de La Salud, 1992) cuando esta conducta se transforma en persistente, puede generar conflicto en varias áreas de su vida, tal conflicto origina situaciones adversas, como deterioro de las relaciones familiares, relaciones personales, pérdida de dinero.

Teniendo en cuenta los objetivos del problema de investigación, es pertinente dar un espacio a la definición de ludopatía ya que esta tiene relación con la adicción a los juegos de azar. Como expone Gonzales (2006) donde formula que es un tipo de adicción que afecta a adultos, jóvenes y niños, que se encierran en el juego como medio de escape por el modo de vida que les corresponde. El juego puede representar el sentir que tiene un dominio sobre las cosas y que los objetos están bajo su control.

Según estudios realizados Griffiths (1995) que analizaron los hábitos de juego en el sector de la población menor de 19 años, concluyeron que el juego, sobre todo en ciertas modalidades, es una actividad cercana a los jóvenes:

(...) Proximidad que ha ido adquiriendo en los últimos años un mayor arraigo, pues de unas cifras cercanas al 50% en la década de los 80 se ha pasado a otras que superan el 80% e incluso el 90% de niños, adolescentes y jóvenes que en alguna ocasión se han acercado a una máquina tragaperras, han participado en una partida de cartas, han comprado un número de

lotería o han apostado en algún evento deportivo, sin descartar aquellos que se han deleitado con el glamour que irradian los salones de los casinos. (Fernández & Luengo, 1999,p. 41)

La principal diferencia entre el juego de habilidad y el juego patológico se establece en las características del juego patológico, cuando se pierde la función social del mismo y el jugador se encuentra incapacitado para controlar su juego. Becoña (1996) afirma:

(...) Es importante diferenciar el juego de azar del juego de habilidad. En el de habilidad, el jugador gana dependiendo de las habilidades desarrolladas para dicho juego (por ejemplo, el fútbol, el baloncesto o, incluso, los videojuegos). En los juegos de azar, sin embargo, no existe ninguna relación entre el hecho de jugar más o menos tiempo, incluso años, con el resultado del juego. El resultado depende únicamente de las leyes del azar. (p.58)

En general, al analizar el comportamiento de los jugadores patológicos aparecen tres características definitorias de las conductas adictivas García, Navarro, & Aranda (1993) expone esas categorías clasificadas en:

1. La tolerancia. El jugador experimenta la necesidad de ir incrementando la cuantía del dinero jugado y la frecuencia de su conducta de juego para conseguir la excitación deseada.
2. La dependencia. Entendida como la necesidad subjetiva de realizar la conducta de jugar para mantenerse dentro de un estado de equilibrio. Si valoramos tanto la existencia de tolerancia, como la aparición de síntomas abstinenciales como la irritabilidad, dolores de cabeza, temblores nauseas, sensación de cansancio, insomnio y/o despertar precoz, si podemos concluir que se establece una fuerte dependencia psicológica respecto a la conducta de jugar.
3. La supeditación del estilo de vida al mantenimiento de la adicción. (p. 83)

El jugador toma como razón principal el mantenimiento de su conducta al jugar sobre cualquier otra función propia. Se debe tener también en cuenta otras variantes como expresa Muñoz (2013) donde:

No todo juego es considerado una ludopatía. Por ejemplo, a diferencia de las máquinas tragamonedas, cuando una persona juega mil pesos diarios en un chance no experimenta pérdida de control, porque con 30.000 pesos mensuales que invierta en esto no va a quedar en la ruina. En este caso hay una planeación del gasto. Las máquinas tragamonedas, en cambio, tienen una dosificación constante del gasto y muchas veces el sujeto se ve preso de un impulso incontrolable por redoblar sus apuestas tratando de recuperar lo perdido o ganar más, aumentando el riesgo. (p.20)

De acuerdo a lo anterior se hace importante que la persona refiera una conducta de tipo sistemático, con un aumento en las pérdidas monetarias que lleven a la ilusión del ganar en las siguientes partidas.

8.2.1.1. Características del juego patológico.

Cuadrado & Sainz (2000) explican las características que tiene una persona que se ve inmersa en la adicción al juego, presenta intranquilidad o irritabilidad cuando no se puede jugar, la persona hace sacrificio de alguna actividad social, profesional o recreativa para poder centrarse en el juego, hace esfuerzos repetitivos para poder controlar, interrumpir o detener el juego pero este siempre termina en un fracaso rotundo, presenta una preocupación constante por el juego un ejemplo de ello, es la preocupación por vivir

experiencias pasadas de juego o planificar donde y cuando será la próxima aventura, el juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia, la persona hace esfuerzos por engañar a los miembros de su familia, a sus terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego, él jugador depende de otros para que le den dinero, puede incluso llegar a cometer actos ilegales, como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza, para financiar el juego.

En el Libro Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Ávila, (se citó a Bergler, 1957) quien expone las características propias de un jugador compulsivo, describiéndolo como:

El juego en una experiencia típica y repetitiva de la persona, que acapara y absorbe como una esponja todos los demás intereses del individuo, el jugador es patológicamente optimista respecto a su triunfo y no aprende con la experiencia de las pérdidas, el jugador es incapaz de retirarse cuando está ganando, independientemente del propósito inicial, el jugador apuesta y arriesga más de lo que tiene y puede permitirse, el jugador busca con su conducta experimentar una emoción que carece de explicación lógica, ya que está compuesta por más dolor que placer. (p. 17)

De acuerdo a lo expresado en el DSM-IV, para llegar al diagnóstico de juego patológico o ludopatía la adicción a los juegos, se considera necesario que la persona se vea afectada durante un periodo de tiempo por, al menos, cinco de los siguientes criterios diagnósticos representados en la tabla número 1.

*Tabla 1**Criterios para el diagnóstico del juego patológico*

<p>A. Comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, como indican por lo menos cinco (o más) de los siguientes ítems:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preocupación por el juego (p. ej. Preocupación por revivir experiencias pasadas) 2. Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado 3. Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego 4. Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego 5. El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (p. ej., sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión) 6. Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo. 7. Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego 8. Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de confianza, para financiar el juego 9. Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego 10. Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego
<p>B. El comportamiento de juego no se explica mejor por la presencia de un episodio maníaco. (American Psychiatric Association, 1995, p. 634)</p>	

Según la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-10) los criterios diagnósticos de ludopatía o juego patológico son:

1). Presencia de dos o más episodios de juego en el periodo de, al menos, un año. 2). Estos episodios carecen de provecho económico para el individuo y, sin embargo, se reiteran a pesar de los efectos perjudiciales que tienen a nivel social y laboral, y sobre los valores y compromisos personales. 3). El sujeto describe la presencia de un impulso intenso de jugar difícil de controlar, y afirma ser incapaz de dejar de jugar mediante el único esfuerzo de su voluntad. 4). Preocupación con sentimientos e imágenes mentales relacionados con el acto de jugar o con las circunstancias que lo rodean. (Fernández-Montalvo, Romero, Echeburúa, Ibáñez, & Secades, 2008, p. 15)

Entre los criterios del DSM-IV y el CIE-10 se encuentran varias diferencias ellas expuestas por Domínguez, Perez, & Salcedo (2007) donde expresan:

Pueden observarse algunas diferencias si se comparan los criterios diagnósticos propuestos en la CIE-10 con los del DSM-IV: a) la CIE-10 exige el cumplimiento de todos los criterios enumerados, en total cuatro, mientras que en el DSM-IV se requieren cinco criterios de un total de diez; b) en la CIE-10 se establece un criterio temporal que exige un período mínimo de un año, en el que deben constatarse además dos o más episodios de juego con las características descritas en el resto de los criterios, y c) en la CIE-10 no se incluye ningún criterio de exclusión, mientras que el DSM-IV considera excluyente el episodio maníaco. (p. 43)

8.2.1.2. Tipología de los jugadores.

Existen varias clasificaciones de jugadores creadas a lo largo del tiempo Ochoa & Labrador (1994) crean las categorías de jugadores sociales, jugadores problemas, jugadores patológicos (ludópatas) y jugadores profesionales.

8.2.1.2.1. El Jugador Social.

La persona juega por entretenimiento en un ambiente social e igualmente participa en juegos admitidos socialmente.

Es aquella persona que juega por placer, dedica una cantidad de dinero asumible según sus posibilidades y establecidas previamente, suele jugar entre amigos y compañeros dedicándole por un tiempo corto, tiene el control sobre cuando inicia y finaliza el juego, el juego no ocupa en su mente más tiempo de lo que lo haría cualquier otra actividad recreativa saludable y no ha producido problemas económicos, personales, familiares, laborales o sociales, ni ha tenido que mentir sobre su actividad de juego. (Asajer, 2001, p. 13)

8.2.1.2.2. El Jugador Profesional.

Se dedica al juego para ganar dinero, no tiene una implicación emocional en las apuestas, ya que para el juego consiste en estadísticas, su concentración suele ser en grandes casinos aún más en aquellos en donde sus máquinas presentan errores mecánicos crean más probabilidades de ganar.

Es aquella que vive del juego. Participa en juegos donde es importante la habilidad (cartas, billar...) o hace trampas para ganar (dados, cartas marcadas). No arriesga en el puro azar ni de forma emocional, sino que sus apuestas se llevan a cabo tras un análisis racional adecuado.

Aunque en otros países es una categoría importante, en España el número de jugadores/as profesionales parece ser escaso. (Asajer, 2001, p. 14)

8.2.1.2.3. El Jugador Problema.

Al jugar de manera habitual o diariamente, se le generan problemas en varios factores de su vida, personal, económica, familiar ya que tiene menos control sobre el uso del juego.

Su recurrencia en el juego es frecuente generándole en algunas ocasiones problemas económicos, tiene un menor control de la conducta frente al juego que el jugador social, pero sin ser tan excesiva como el jugador patológico, el aumento de su conducta inculpada al juego le exige dedicar más tiempo y gastar más dinero, este jugador corre el riesgo de convertirse en jugador patológico. (Asajer, 2001, p. 13)

8.2.1.2.4. Jugador patológico.

Lo hemos definido anteriormente, pero en resumen como lo denominan Echeburúa y Báez (1991) este jugador tiene se caracteriza por una dependencia emocional del juego, una pérdida de control respecto a éste y una interferencia con el funcionamiento normal de la vida cotidiana.

El/la jugador/a patológico/a presenta unas conductas de juego descontrolado que responden a las siguientes pautas: frecuencia de juego y/o inversión en tiempo y en dinero extraordinariamente altas, apuesta de una cantidad de dinero superior a la prevista, y pensamientos recurrentes y deseo compulsivo de jugar, sobre todo cuando ha perdido. (Asajer, 2001, p. 13)

8.2.2. Concepto de Juventud.

A continuación se realiza un breve acercamiento teórico terminológico de algunos conceptos claves ya que en este estudio se tiene como referente concretamente, la franja edad que comprendida entre los 16 y los 20 años.

Los conceptos de pubertad, adolescencia y juventud ya diferentes por definición, fueron acordados según la Organización Mundial de la Salud de la siguiente manera:

La pubertad, definida como “Conjunto de modificaciones puramente orgánicas, comunes a todas las especies con fenómenos neurohormonales y antropométricos (...) Ocurren cambios orgánicos que llevan a la madurez biológica adulta con dimorfismo sexual y a la capacidad reproductiva” (Silva, 2008, p.11).

La adolescencia, definida como un “Período de transición Bio-Psico-Social que ocurre entre la infancia y la edad adulta (...) Ocurren modificaciones corporales y de adaptación a nuevas estructuras psicológicas y ambientales que llevan a la vida adulta (...)” (Silva, 2008, p.11) La edad en esta etapa va desde los 10 años hasta los 20 años.

La juventud se encuentra en “(...) Momentos intermedios y finales de la adolescencia y los primeros de la edad adulta (...) entre 15 y 25 años, predominan los logros durante la madurez de la personalidad, socialización, y comienzo de la integración en la producción dentro de la sociedad a la que pertenece.” (Silva, 2008, p.11)

Por lo tanto, y según esta delimitación conceptual, la juventud sería una categoría psicológica que coincide con la etapa de la adolescencia, en ocasiones adolescencia y

juventud son términos que se usan sin alguna diferencia entre ambos, cabe resaltar que cada uno tiene ciertas participaciones políticas y normas vigentes.

Para Bourdieu (1978):

Por ejemplo, hace algunos años leí un artículo sobre las relaciones entre jóvenes y notables en Florencia durante el siglo XVI, que mostraba que los viejos proponían a los jóvenes una ideología de la virilidad y de la violencia, lo que era una forma de reservarse para sí la sabiduría, es decir, el poder. De la misma forma, Jeorges Duby muestra claramente cómo en la Edad Media los límites de la juventud eran manipulados por los que detentaban el patrimonio, que debían mantener en un estado de juventud, es decir, de irresponsabilidad, a los jóvenes nobles que podían pretender la sucesión. (p. 02)

La juventud de acuerdo a Gallo & Molina (2012) hace referencia a un estigma social, su uso solo es permitido para establecer un periodo sublime que se debe cumplir, dándose para los jóvenes una fase temporal donde no se es ni niño, ni adulto.

Marco situacional.

El estudio será llevado a cabo en el Municipio de Bello, este se encuentra ubicado en el Valle de Aburrá del departamento de Antioquia, hacia el norte del mismo.

Forma parte de la denominada Área Metropolitana del Valle de Aburrá y está conurbado con la ciudad de Medellín. Limita por el norte con el municipio de San Pedro de los Milagros, por el este con el municipio de Copacabana, por el sur con la ciudad de Medellín y por el oeste con la ciudad de Medellín y el municipio de San Jerónimo. Dada a la cantidad de sus habitantes y a que su territorio se conturba con el de Medellín hacia el norte es considerada

una Medellín más pequeña y un centro de desarrollo para el Norte del Valle de Aburrá (Corporación Semiosfera, 2010, p. 22).

Bello se encuentra conformado por 10 comunas, estas serán el sitio en donde aleatoriamente se llevará a cabo la aplicación de las encuestas. Las comunas están divididas en 82 barrios, los siguientes son los nombres de las comunas de Bello: Paris, La madera, Santa Ana, Suárez, La Cumbre, Bellavista, Mirador, Niquia, Fontidueño y Acevedo.

Marco legal.

La realización de la investigación implicaba dar una revisión de aspecto jurídico que complementó lo que se ha planteado en los referentes conceptuales, en tanto que consagra los derechos, límites y restricciones que pueden ser tenidos en cuenta para el abordaje de la adicción a los juegos de azar, con la intención de observar el respeto a los derechos y el cumplimiento de los deberes de cada individuo, e institución que sea abordada desde el marco legal.

Como primera instancia se enfatizara en los jóvenes quienes se ven cubiertos por la Constitución Política de Colombia, la ley de la juventud número 375 de julio 4 de 1997, por último en las leyes que hacen referencia a los juegos de azar desde la misma Constitución Política y la ley 643 de 2001.

El marco legal también consta de algunas características anteriormente dadas sobre la diferenciación de adolescencia y juventud y de acuerdo a la OMS, se utilizara

adolescencia y juventud para clasificar a los hombre y mujeres pertenecientes a las edades ubicadas entre los 10 y los 29 años, de acuerdo a la norma existente en el sector de la salud establecida en la Resolución 412 del 2000 sobre Normas y guías de atención, pertenecientes al Ministerio de la Protección Social y el Fondo de Población de las Naciones Unidas (2008). De acuerdo a la Doctora Mejía (2007) “Durante la adolescencia y la juventud, las personas se consolidan como titulares de derechos a través de las relaciones que establecen como personas; esto se ha reconocido como titularidad individual, social y política del sujeto de derechos” (p. 25).

La ley 375 de 1997, es la ley de la juventud, en la cual se define al joven como: “un cuerpo social dotado de una considerable influencia en el presente y en el futuro de la sociedad, que pueda asumir responsabilidades y funciones en el progreso de la comunidad”. La ley 1622 del 2013, es estatuto de ciudadanía juvenil, un documento técnico de la actualización de la política pública departamental de juventud, Gobernación de Antioquia.

La Constitución Política de Colombia determina en el artículo 45 “El adolescente tiene derecho a la protección y a la formación integral, el Estado y la sociedad garantizan la participación activa de los jóvenes en los organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, educación y progreso de la juventud” del anterior artículo se desprende la ley de la juventud con intención de establecer espacios de concertación entre la juventud, el Estado y la sociedad Civil.

El proyecto de ley 197 de Abril 03 de 1997 propone la prohibición absoluta de venta y distribución de productos de tabaco y de bebidas alcohólicas a menores de 18 años y el

acceso a los juegos de suerte y azar en establecimientos de comercio donde se ofrezcan, vendan o distribuyan estos productos.

Con relación a los juegos la constitución posee el artículo 52 donde se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

La ley 643 de 2001 fija en Colombia un régimen propio del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar, el artículo 4° expone que los juegos prohibidos y prácticas no autorizadas, solo podrán explotarse los juegos de suerte y azar en las condiciones establecidas en la ley de régimen propio y de conformidad con su reglamento. La autoridad competente dispondrá la inmediata interrupción y la clausura y liquidación de los establecimientos y empresas que los exploten por fuera de ella, sin perjuicio de las sanciones penales, policivas y administrativas a que haya lugar y el cobro de los derechos de explotación e impuestos que se hayan causado.

El Artículo 5° define los juegos de suerte y azar que son de suerte y azar aquellos juegos en los cuales, según reglas predeterminadas por la ley, una persona, que actúa en calidad de jugador, realiza una apuesta o paga por el derecho a participar, a otra persona que actúa de operador, que le ofrece a cambio un premio, en dinero o el cual ganará si acierta, el juego esta determinado por la suerte, el azar o la casualidad. Son de suerte y azar aquellos juegos en los cuales se participa sin pagar directamente por hacerlo, y que ofrecen como premio un bien o servicio, el cual obtendrá si se acierta o si se da la condición requerida para ganar.

9. Diseño Metodológico

9.1. Enfoque

La presente investigación utiliza una metodología basada en el enfoque cuantitativo, el proceso de análisis de la información basado en estadísticas.

De acuerdo con Monje (2011) la investigación cuantitativa es un proceso sistemático dirigido por una serie de pasos, lo que consiste en proyectar el trabajo de acuerdo a una estructura lógica de decisiones orientada a la obtención de respuestas correctas al problema de indagación. (p. 35)

La investigación cuantitativa es la que analiza diversos elementos que pueden ser medidos y cuantificados. Toda la información se obtiene a base de muestras de la población, y sus resultados son con un determinado nivel de error y nivel de confianza. La investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización de objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una probación de la cual toda muestra procede. Tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada. (Pita & Pértega, 2001, p.04)

La siguiente ilustración muestra los pasos que fueron seguidos durante el desarrollo de la investigación, basado en el proceso cuantitativo de Polt y Hungler del año 1994.

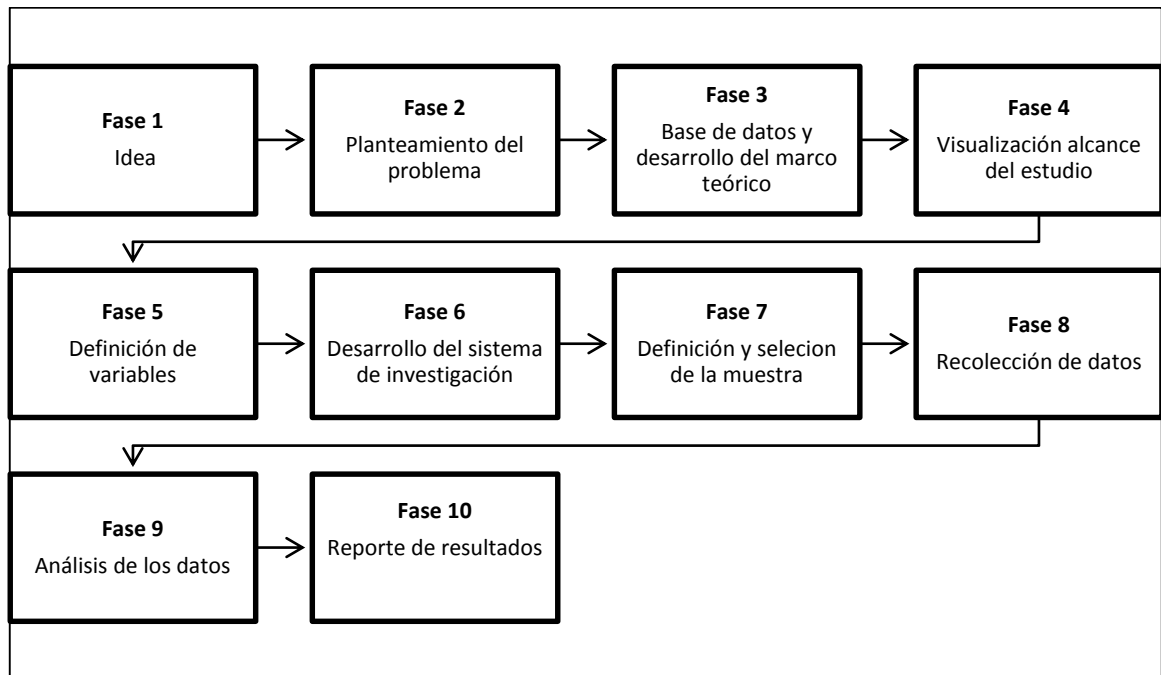


Ilustración 2. Representación proceso cuantitativo de Polit y Hungler (1994).

9.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación seguido es de carácter descriptivo, pues permite describir de forma sistémica las características de una determinada población. Jaramillo (1995) afirma. “Busca describir situaciones o acontecimientos (...) con frecuencia puede servir para prueba de explicaciones” (p.41) Dicho tipo de investigación nos permite describir las características del problema juegos de azar y suerte en jóvenes de una forma mas completa y precisa, además de establecer una relación entre las variables.

9.3. Método de muestreo

El muestreo es una herramienta de la investigación, cuya función básica es determinar qué parte de una población a examinar, para el desarrollo de la investigación se usaron

dos tipos de muestreo el aleatorio estratificado, el cual consiste en que la muestra cumpla con ciertos parámetro o estándares como lo es que pertenezca a la ciudad de Bello, el sexo, la edad de 16 a 20 años, estrato social y nivel de escolaridad, el muestreo bola de nieve es el que permite localizar a las personas pertinentes gracias a otras personas donde algunos individuos conducen a otros.

9.4. Población

Para está investigación se utilizará una muestra poblacional de 400 jóvenes entre 16 y 20 habitantes del municipio de Bello-Antioquia durante el año 2015. “Los jóvenes de hoy están más comprometidos y son más activos en la sociedad de lo que jamás habían sido en el pasado. Dado que la media población actualmente, es menor de 25 años, la juventud puede ser y será una fuente importante de influencia en nuestra sociedad” (Comisión Económica para América Latina y el Caribe, 2014, p. 215).

9.5. Tamaño de la muestra

Para determinar el tamaño de la muestra, se usó la matriz de tamaños muestrales para diversos márgenes de error y niveles de confianza al estimar una proporción en poblaciones finitas se aplicó la fórmula para poblaciones finitasⁱⁱ, la cual es la siguiente:

$$n = \frac{Z^2 P Q N}{E^2 (N - 1) + Z^2 P Q}$$

Tabla 2
Equivalentes a símbolos de la ecuación

Simbología	Equivale
n: Tamaño de la muestra	n: ¿?
Z: Nivel de confianza	Z: 95% (0.95)/2
P: Probabilidad de éxito	P: 50%
Q: Probabilidad de rechazo	Q: 50%
N: Universo o población ⁷	N: 600.000
E: Margen de error	E: 5%

$$n = \frac{(1.96)^2(0.50)(0.50)600.000}{(0.05)^2(600.000 - 1) + (1.96)^2(0.50)(0.50)}$$

$$n = 384$$

Los participantes se encuentran distribuidos en 40 jóvenes por cada comuna de Bello, la ciudad cuenta con un total de 10 comunas en su zona urbana, para un total más completo de 400 como tamaño muestral.

⁷ La cifra del número de habitantes del municipio fue adquirida de los censos realizados por el departamento de Antioquia en el 2014.

9.6. Técnica de investigación

La técnica que se utilizó es la encuesta, consiste en recopilar información sobre una parte de la población denominada muestra, la información recogida se empleó para un análisis cuantitativo con el fin de identificar y conocer la prevalencia en los juegos de azar por parte de los jóvenes. El instrumento que se utilizó en la técnica de la encuesta fue el cuestionario.

Tabla 3
Ficha técnica metodología

Naturaleza del estudio	Cuantitativo
Método	Empírico-analítico
Tipo de estudio	Descriptivo
Elemento muestral	Jóvenes de 16 a 20 años
Unidad muestral	Colegios – Casinos
Cobertura	Municipio de Bello
Tamaño de la muestra	400 Encuestas
Tipo de muestreo	Aleatorio estratificado – Bola de nieve

9.7. Instrumento de investigación

El instrumento que se utilizó es el cuestionario, Burgos de Ortiz & Ortiz (2001) “la construcción de un cuestionario debe estar lineada a una metodología sustentada en todo el trabajo comprendida en el marco referencial y los objetivos de la investigación” (p.20).

Cada una de las preguntas que se incluyeron están dirigidas a conocer aspectos específicos de las variables, el cuestionario está diseñado con preguntas cerradas de tipo dicotómicas y de categorías sugeridas, redactadas en forma clara y precisa para facilitar las respuestas del encuestado.

Para la elaboración del cuestionario se utilizó el documento con la operacionalización de conceptos/variablesⁱⁱⁱ y los criterios diagnósticos del DSM-IV para una correcta formulación de las preguntas.

El título del Cuestionario juegos de azar en la ciudad de Bello, se encuentra compuesto por unas 5 primeras preguntas que corresponden a las variables demográficas, sexo, comuna, estrato socioeconómico, edad y escolaridad. Continúa con el desarrollo a lo largo de la encuesta con 23 ítems de los cuales 14 corresponden a criterios diagnósticos del DSM-IV.

9.8. Procedimientos para la recolección de los datos

El equipo de trabajo del proyecto, publico la encuesta de forma Online mediante los formularios de Google, el link y los correos fueron enviados a jóvenes contactados anteriormente cuando se hicieron recorridos por las diferentes comunas del Municipio de Bello.

9.9. Procedimiento para el procesamiento de la información

Para el procedimiento de la información, al momento de tener el número total de 400 encuestas, se cierra la misma, son entregados los resultados en una hoja de Excel, las

cuales para su tabulación se les designa un código numérico, para la realización de gráficos y tablas de frecuencia en el programa estadístico IBM SPSS Statistics 21.

10. Resultados

Los resultados y análisis de la información recolectada serán presentados a continuación, para lo cual se establecieron algunas relaciones entre variables permitiendo obtener una noción un poco más acertada acerca de la prevalencia en la actualidad por parte de los jóvenes en el subsector de juegos de azar. Los resultados se expresan a partir de los porcentajes por comuna de la ciudad de Bello.

Los resultados para la pregunta ¿Cuál es su sexo? Fueron:

Tabla 4

Acumulado general del sexo de los participantes.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Hombre	295	73,8	73,8	73,8
Mujer	105	26,3	26,3	100,0
Total	400	100,0	100,0	

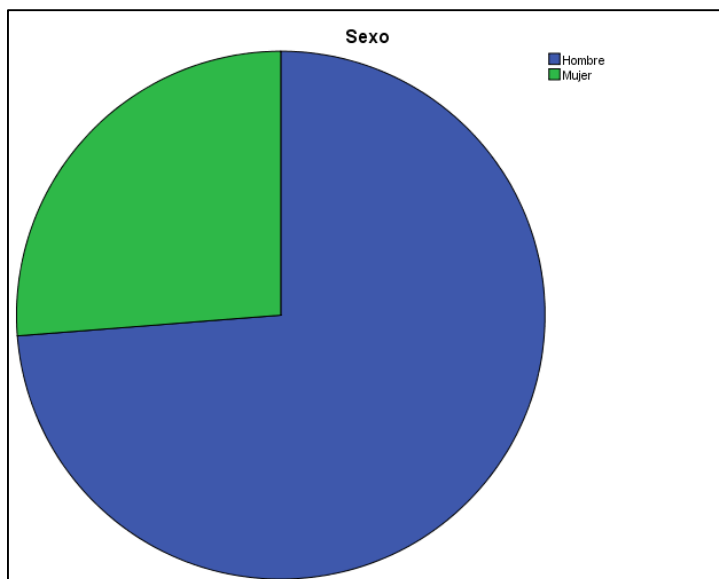


Ilustración 3 General sexo de los participantes.

Los porcentajes del sexo en las diferentes comunas fueron, de la comuna de Paris el número de hombres fue de 75% y 25% mujeres. En La Madera participaron 70% hombres y 30% mujeres. En Santa Ana participaron 77.5% hombres y 22.5% mujeres. En Suárez participaron 57.5% hombres y 42.5% mujeres. En La Cumbre participaron 65% hombres y 35% mujeres. En Bellavista participaron 87.5% hombres y 12.5% mujeres. En el Mirador y Altos de Niquia participaron 72.5% hombres y 27.5% mujeres. En Niquia participaron 82.5% hombres y 17.5% mujeres. En Fontidueño participaron 87.5% hombres y 12.5% mujeres. En Acevedo participaron 62.5% hombres y 37.5% mujeres.

Los resultados para la pregunta ¿A qué comuna de la ciudad de Bello pertenece?

Fueron:

Tabla 5

Acumulado general de las comunas.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Paris	40	10,0	10,0	10,0
La Madera	40	10,0	10,0	20,0
Santa Ana	40	10,0	10,0	30,0
Suárez	40	10,0	10,0	40,0
La Cumbre	40	10,0	10,0	50,0
Bellavista	40	10,0	10,0	60,0
El Mirador y Altos de Niquia	40	10,0	10,0	70,0
Niquia	40	10,0	10,0	80,0
Fontidueño	40	10,0	10,0	90,0
Acevedo	40	10,0	10,0	100,0
Total	400	100,0	100,0	

Por comuna participaron 40 personas para un total de 400 encuestados.

Los resultados para la pregunta ¿Cuál es su estrato socio-económico? fueron:

Tabla 6

Acumulado general de los estratos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1	46	11,5	11,5	11,5
2	292	73,0	73,0	84,5
3	62	15,5	15,5	100,0
Total	400	100,0	100,0	

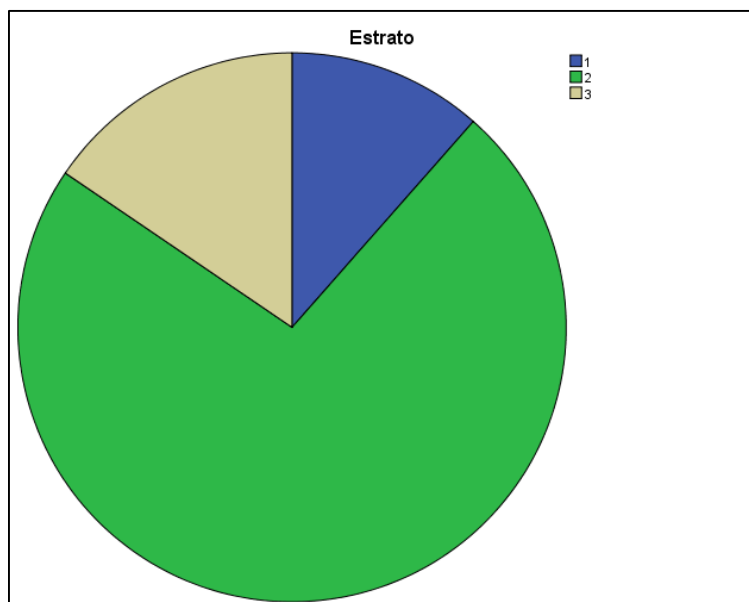


Ilustración 4 Acumulado general de los estratos.

Los porcentajes de los estratos en las diferentes comunas fueron, de la comuna de Paris, estrato socioeconómico 1 fue del 70% y del estrato socioeconómico 2 fue del 30%. En La Madera estrato socioeconómico 1 fue del 22.5% y del estrato socioeconómico 2 fue del 77.5%. En Santa Ana estrato socioeconómico 2 fue del 67.5% y del estrato socioeconómico 3 fue del 32.5%. En Suárez estrato socioeconómico 2 fue del 77.5% y

del estrato socioeconómico 3 fue del 22.5%. En La Cumbre estrato socioeconómico 2 fue del 100%. En Bellavista estrato socioeconómico 2 fue del 100%. En el Mirador y Altos de Niquia estrato socioeconómico 2 fue del 100%. En Niquia estrato socioeconómico 3 fue del 100%. En Fontidueño estrato socioeconómico 2 fue del 100%. En Acevedo estrato socioeconómico 1 fue del 22.5% y del estrato socioeconómico 2 fue del 77.5%.

Los resultados para la pregunta ¿Qué edad tienes?

Tabla 7

Acumulado general de las edades.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
16	63	15,8	15,8	15,8
17	78	19,5	19,5	35,3
18	71	17,8	17,8	53,0
19	81	20,3	20,3	73,3
20	107	26,8	26,8	100,0
Total	400	100,0	100,0	

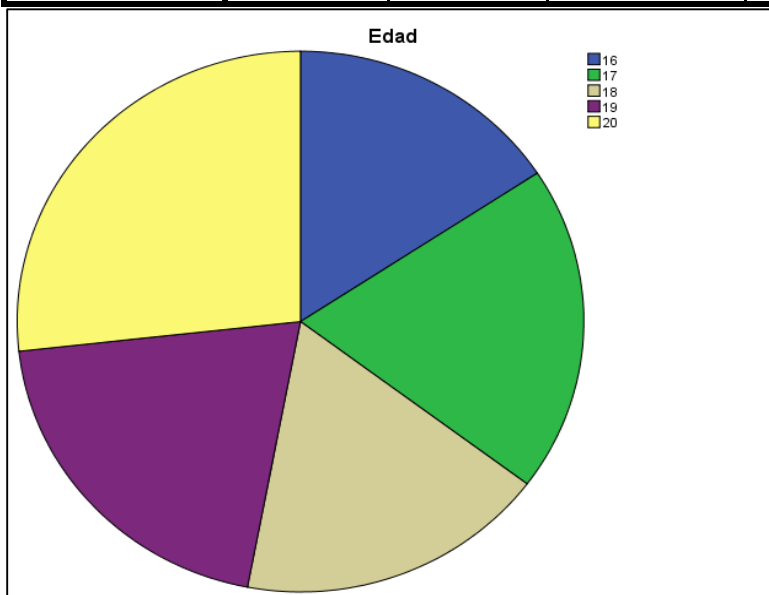


Ilustración 5 Acumulado general de las edades.

Los porcentajes de edades en las diferentes comunas fueron, de la comuna de Paris, de los 16 años fue 25%, de los 17 años fue 10%, de los 18 años fue 15% de los 19 años fue 25% y de los 20 años fue 25%. En La Madera de los 16 años fue 20%, de los 17 años fue 15%, de los 18 años fue 20% de los 19 años fue 7.5% y de los 20 años fue 37.5%. En Santa Ana de los 16 años fue 2.5%, de los 17 años fue 30%, de los 18 años fue 35% de los 19 años fue 17.5% y de los 20 años fue 15%. En Suárez de los 16 años fue 7.5%, de los 17 años fue 27.5%, de los 18 años fue 20% de los 19 años fue 5% y de los 20 años fue 40%. En La Cumbre de los 16 años fue 57.5%, de los 17 años fue 20%, de los 19 años fue 22.5%. En Bellavista de los 16 años fue 10%, de los 17 años fue 27.5%, de los 18 años fue 17.5% de los 19 años fue 30% y de los 20 años fue 15%. En el Mirador y Altos de Niquia de los 17 años fue 15%, de los 18 años fue 22.5% de los 19 años fue 22.5% y de los 20 años fue 40%. En Niquia de los 18 años fue 22.5% de los 19 años fue 20% y de los 20 años fue 57.5%. En Fontidueño de los 16 años fue 10%, de los 17 años fue 30% de los 18 años fue 7.5% de los 19 años fue 22.5% y de los 20 años fue 15%. En Acevedo estrato de los 16 años fue 10%, de los 17 años fue 20%, de los 18 años fue 17.5% de los 19 años fue 30% y de los 20 años fue 22.5%.

Los resultados para la pregunta ¿Nivel de escolaridad alcanzado hasta el momento?

Tabla 8

Acumulado general de la escolaridad.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Sin estudios	28	7,0	7,0	7,0
Bachiller	150	37,5	37,5	44,5
Universitario	222	55,5	55,5	100,0
Total	400	100,0	100,0	

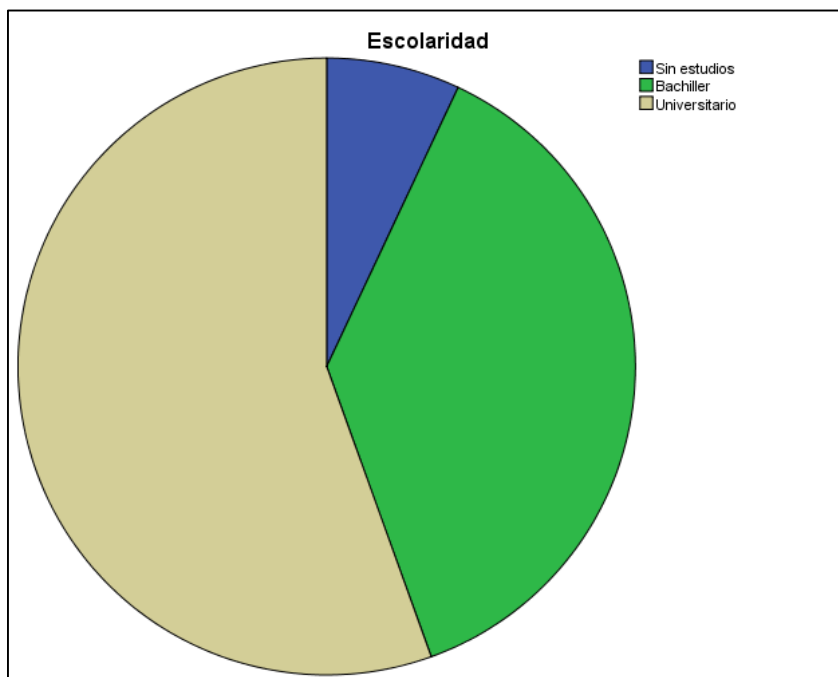


Ilustración 6 Acumulado general de la escolaridad de los participantes.

Los porcentajes de escolaridad en las diferentes comunas fueron, de la comuna de Paris, sin estudios del 30%, bachilleres del 30% y universitarios del 40%. En La Madera sin estudios del 20%, bachilleres del 30% y universitarios del 50%. En Santa Ana bachilleres del 42.5% y universitarios del 57.5%. En Suárez bachilleres del 37.5% y universitarios del 62.5%. En La Cumbre bachilleres del 72.5% y universitarios del 27.5%. En Bellavista sin estudios del 10%, bachilleres del 45% y universitarios del 45%. En el Mirador y Altos de Niquia bachilleres del 25% y universitarios del 75%. En Niquia universitarios del 40%. En Fontidueño bachiller del 55% y universitarios del 45%. En Acevedo sin estudios del 10%, bachilleres del 37.5% y universitarios del 45.5%.

Los resultados para la pregunta ¿En algún momento de su vida ha hecho uso de los juegos de azar (Bingo, Lotería, Maquina tragamonedas, Ruleta, Cartas, etc.)?

Tabla 9

Acumulado general del uso.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	360	90,0	90,0	90,0
Válidos No	40	10,0	10,0	100,0
Total	400	100,0	100,0	

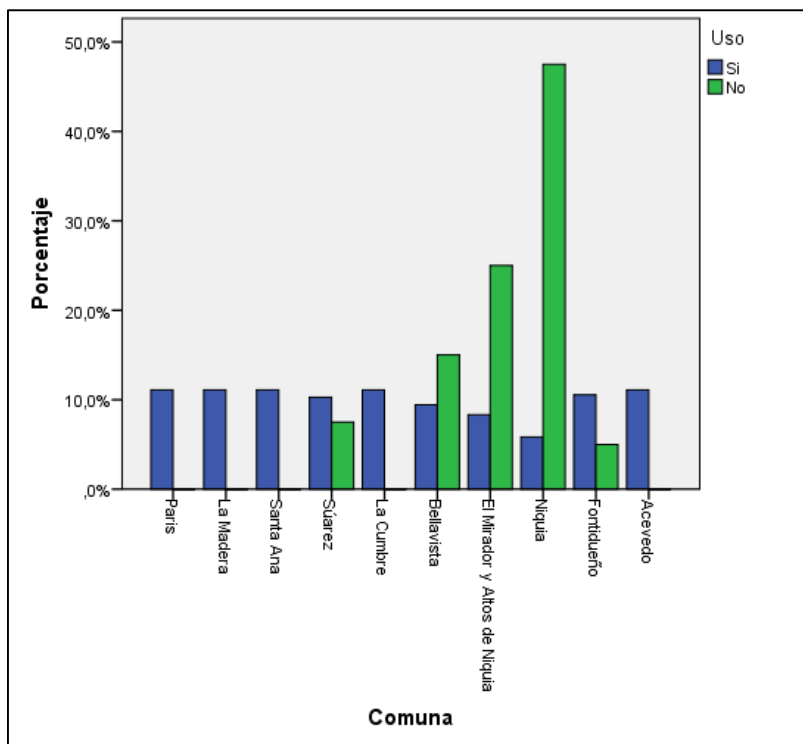


Ilustración 7 Acumulado por comunas del uso

Los porcentajes del uso en las diferentes comunas fueron, de la comuna de Paris, Si del 100%. En La Madera Si del 100%. En Santa Ana Si del 100%. En Suárez Si del 92.5% y No del 7.5%. En La Cumbre Si del 100%. En Bellavista Si del 85% y No del

15%. En el Mirador y Altos de Niquia Si del 75% y No del 25%. En Niquia Si del 52.5% y No del 47.5%. En Fontidueño Si del 95% y No del 5%. En Acevedo Si del 100%.

Los resultados para la pregunta ¿El lugar en el que juegas es?

Tabla 10

Acumulado general del sitio.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Tiendas de barrio	197	49,3	49,3	49,3
Casinos	57	14,3	14,3	63,5
Billares	49	12,3	12,3	75,8
Casa	56	14,0	14,0	89,8
Ninguno	41	10,3	10,3	100,0
Total	400	100,0	100,0	

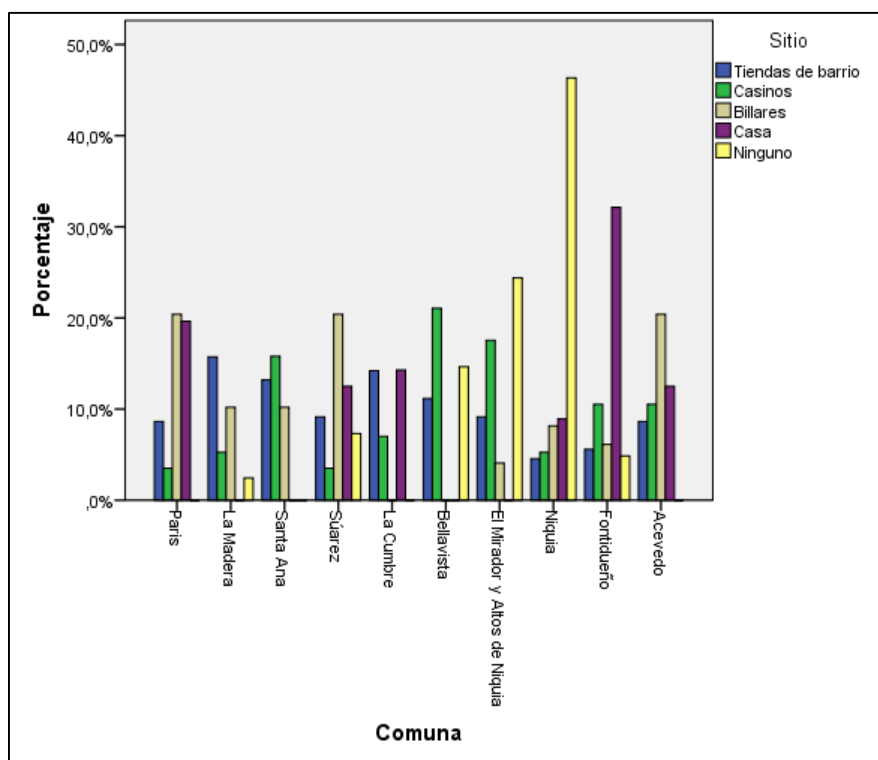


Ilustración 8 Acumulado por comunas del sitio.

Los porcentajes de los sitios en lo que se juegan en las diferentes comunas fueron, de la comuna de Paris, Tiendas de barrio del 42.5%, Casinos del 5%, Billares del 25%, Casa del 27.5%. En La Madera Tiendas de barrio del 77.5%, Casinos del 7.5%, Billares del 12.5%, y Ninguno del 2.5%. En Santa Ana Tiendas de barrio del 65%, Casinos del 22.5%, Billares del 12.5%. En Suárez Tiendas de barrio del 45%, Casinos del 5%, Billares del 25%, Casa del 17.5% y Ninguno del 7.5%. En La Cumbre Tiendas de barrio del 70%, Casinos del 10%, Casa del 20%. En Bellavista Tiendas de barrio del 55%, Casinos del 30% y Ninguno del 15%. En el Mirador y Altos de Niquia Tiendas de barrio del 45%, Casinos del 25%, Billares del 5% y Ninguno del 25%. En Niquia Tiendas de barrio del 22.5%, Casinos del 7.5%, Billares del 10%, Casa del 12.5% y Ninguno del 47.5%. En Fontidueño Tiendas de barrio del 27.5%, Casinos del 15%, Billares del 7.5%, Casa del 45% y Ninguno del 5%. En Acevedo Tiendas de barrio del 42.5%, Casinos del 15%, Billares del 25%, Casa del 17.5%.

Los resultados para la pregunta ¿Qué es lo que más le gusta de jugar?

Tabla 11

Acumulado general de la motivación.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Ganar dinero	282	70,5	70,5
	Diversidad de juegos	59	14,8	85,3
	Adrenalina	19	4,8	90,0
	Ninguna	40	10,0	100,0
	Total	400	100,0	100,0

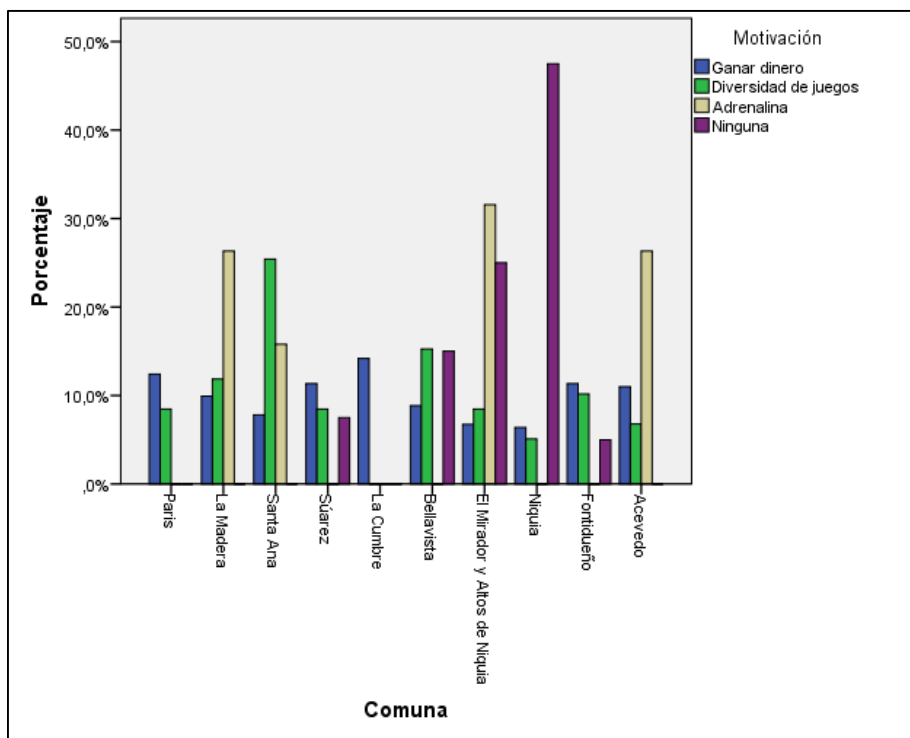


Ilustración 9 Acumulado por comunas de la motivación.

Los porcentajes de la motivación frente al juego en las diferentes comunas fueron, de la comuna de Paris, Ganar dinero del 87.5%, Diversidad de juegos del 12.5%. En La Madera Ganar dinero del 70%, Diversidad de juegos del 17.5%, Adrenalina del 12.5%. En Santa Ana Ganar dinero del 80%, Diversidad de juegos del 12.5%, Adrenalina del 7.5%. En Suárez Ganar dinero del 80%, Diversidad de juegos del 12.5% y Ninguna del 7.5%. En La Cumbre Ganar dinero del 100%. En Bellavista Ganar dinero del 62.5%, Diversidad de juegos del 22.5% y Ninguna del 15%. En el Mirador y Altos de Niquia Ganar dinero del 47.5%, Diversidad de juegos del 12.5%, Adrenalina del 15% y Ninguna del 25%. En Niquia Ganar dinero del 45%, Diversidad de juegos del 7.5% y Ninguna del 47.5%. En Fontidueño Ganar dinero del 80%, Diversidad de juegos del 15% y Ninguna

del 5%. En Acevedo Ganar dinero del 77.5%, Diversidad de juegos del 10%, Adrenalina del 12.5%.

Los resultados para la pregunta ¿Con que frecuencia juega usted? Fueron:

Tabla 12

Acumulado general de la frecuencia.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Poca frecuencia	228	57,0	57,0	57,0
Dos o cuatro veces por mes	106	26,5	26,5	83,5
Mas de seis veces	25	6,3	6,3	89,8
Ninguna	41	10,3	10,3	100,0
Total	400	100,0	100,0	

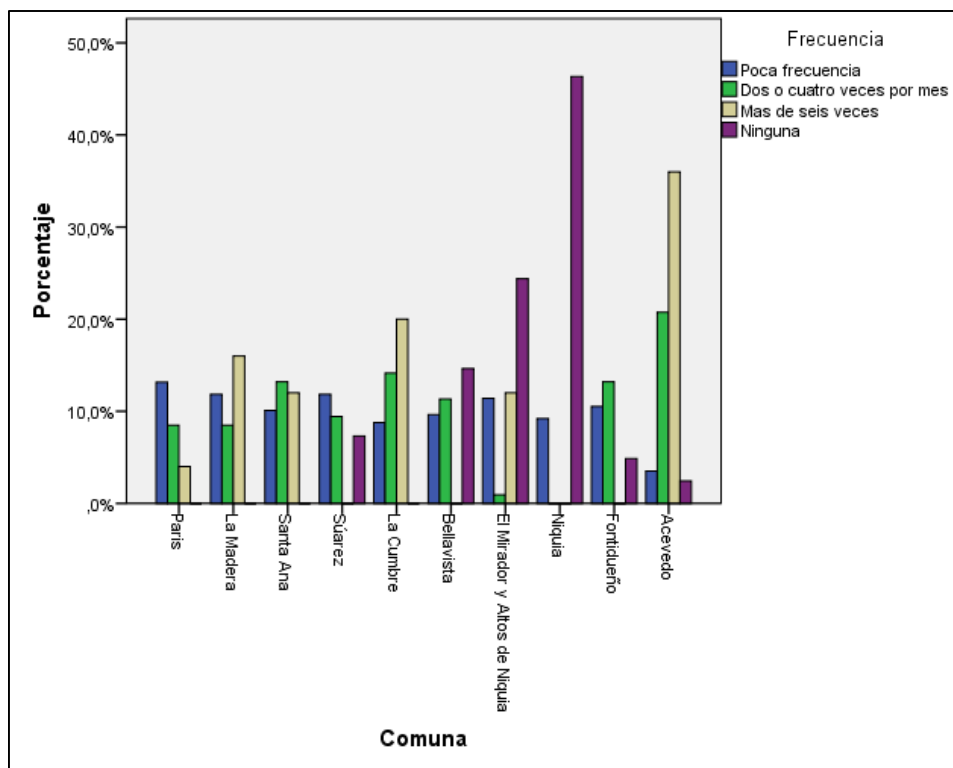


Ilustración 10 Acumulado por comunas de la frecuencia.

Los porcentajes de la frecuencia en las diferentes comunas fueron, de la comuna de Paris, Poca frecuencia del 75%, Dos o cuatro veces por mes del 22.5%, Más de seis veces por mes del 2.5%. En La Madera Poca frecuencia del 67.5%, Dos o cuatro veces por mes del 22.5%, Más de seis veces por mes del 10%. En Santa Ana Poca frecuencia del 57.5%, Dos o cuatro veces por mes del 35%, Más de seis veces por mes del 7.5%. En Suárez Poca frecuencia del 67.5%, Dos o cuatro veces por mes del 25% y Ninguna del 7.5%. En La Cumbre Poca frecuencia del 50%, Dos o cuatro veces por mes del 37.5%, Más de seis veces por mes del 12.5%. En Bellavista Poca frecuencia del 55%, Dos o cuatro veces por mes del 30% y Ninguna del 15%. En el Mirador y Altos de Niquia Poca frecuencia del 65%, Dos o cuatro veces por mes del 2.5%, Más de seis veces por mes del 7.5% y Ninguna del 25%. En Niquia Poca frecuencia del 52.5% y Ninguna del 47.5%. En Fontidueño Poca frecuencia del 60%, Dos o cuatro veces por mes del 35% y Ninguna del 5%. En Acevedo Poca frecuencia del 20%, Dos o cuatro veces por mes del 55%, Más de seis veces por mes del 22.5% y Ninguna del 2.5%.

Los resultados para la pregunta, En promedio ¿Cuanto juega que número de horas invierte en el juego? Fueron:

Tabla 134

Acumulado general del promedio.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Menos de una hora	253	63,3	63,3
	Una hora	82	20,5	83,8
	Dos horas o mas	25	6,3	90,0
	Ninguna	40	10,0	100,0
	Total	400	100,0	100,0

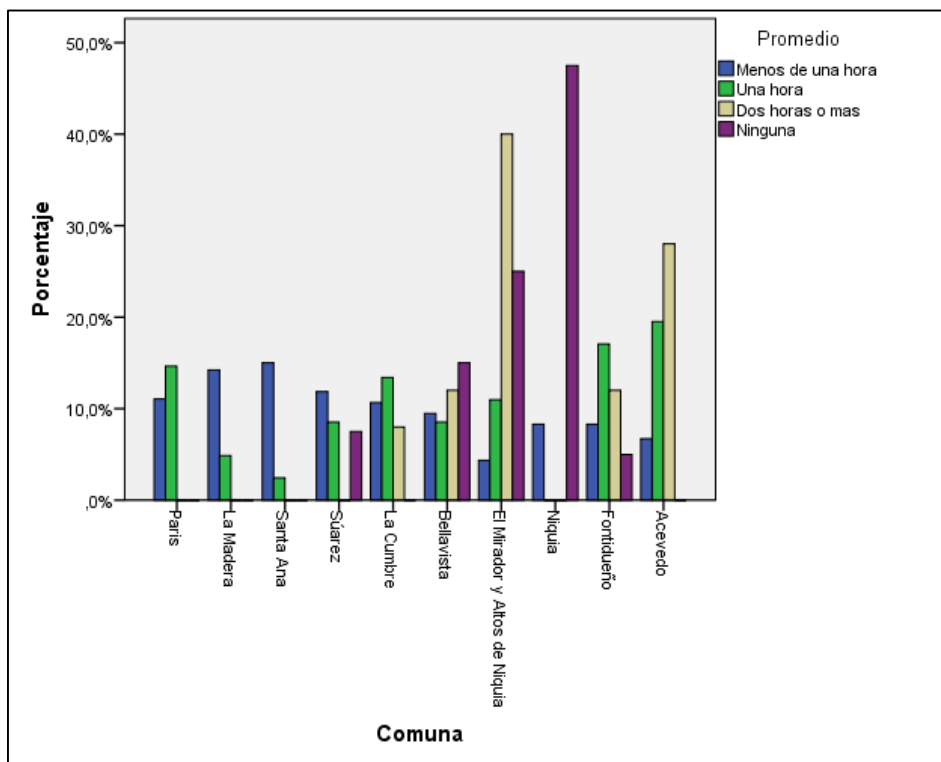


Ilustración 11 Acumulado del promedio por comunas.

Los porcentajes del promedio de horas en las diferentes comunas fueron, de la comuna de Paris, Menos de una hora del 70%, Una hora del 30%. En La Madera Menos de una hora del 90%, Una hora del 10%. En Santa Ana Menos de una hora del 95%, Una hora del 5%. En Suárez Menos de una hora del 75%, Una hora del 17.5%, Dos horas o más del 17.5% y Ninguna del 7.5%. En La Cumbre Menos de una hora del 67.5%, Una hora del 27.5%, Dos horas o más del 5%. En Bellavista Menos de una hora del 60%, Una hora del 17.5%, Dos horas o más del 7.5% y Ninguna del 15%. En el Mirador y Altos de Niquia Menos de una hora del 27.5%, Una hora del 22.5%, Dos horas o más del 25% y Ninguna del 25%. En Niquia Menos de una hora del 52.5% y Ninguna del 47.5%. En Fontidueño

Menos de una hora del 52.5%, Una hora del 40%, Dos horas o más del 17.5%. En Acevedo Menos de una hora del 42.5%, Una hora del 40%, Dos horas o más del 17.5%.

Las preguntas ¿Usted se ha sentido nervioso o irritado por no poder jugar? Y ¿Usted ha sentido alguna vez remordimientos después de jugar? Se agruparon en una sola categoría llamada preocupación, las respuestas fueron:

Tabla 14

Preocupación agrupada con intervalos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Bajo	53	13,3	13,3	13,3
Medio	205	51,3	51,3	64,5
Alto	142	35,5	35,5	100,0
Total	400	100,0	100,0	

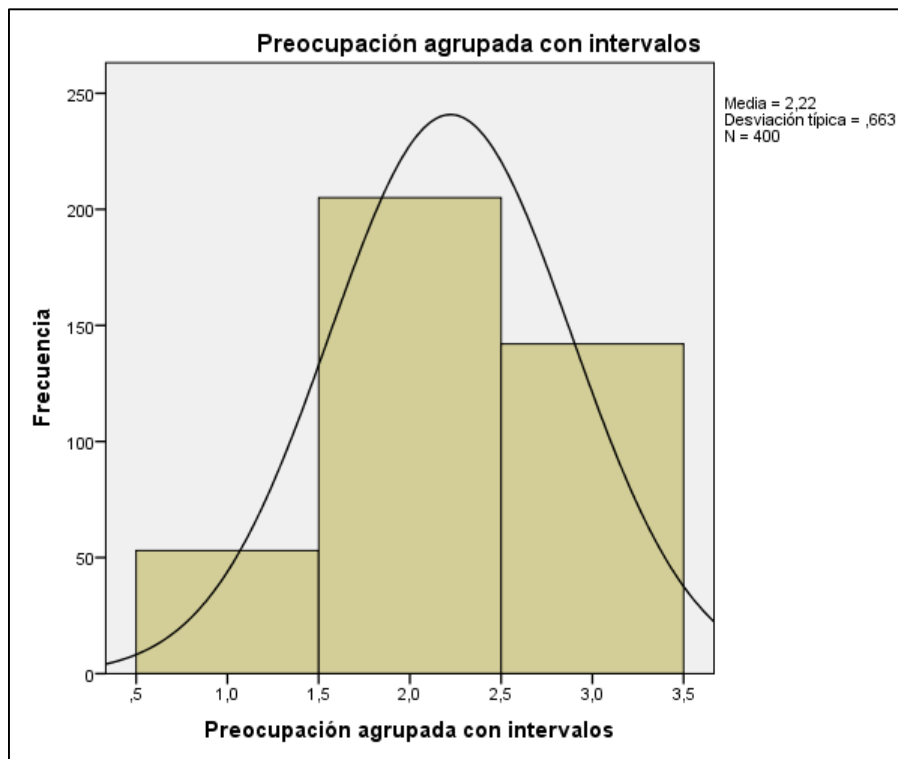


Ilustración 12 Preocupación agrupada con intervalos.

Los porcentajes de la preocupación agrupada en las diferentes comunas fueron, en la comuna de Paris, Medio del 35% y Alto del 65%. En La Madera Medio del 32.5% y Alto del 67.5%. En Santa Ana Bajo del 15%, Medio del 67.5% y Alto del 17.5%. En Suárez Bajo del 7.5%, Medio del 82.5% y Alto del 10%. En La Cumbre Bajo del 7.5%, Medio del 75% y Alto del 17.5%. En Bellavista Bajo del 15%, Medio del 50% y Alto del 35%. En el Mirador y Altos de Niquia Bajo del 25%, Medio del 27.5% y Alto del 47.5%. En Niquia Si del Bajo del 47.5%, Medio del 47.5% y Alto del 5%. En Fontidueño Bajo del 5%, Medio del 40% y Alto del 55%. En Acevedo Bajo del 10%, Medio del 55% y Alto del 35%.

Las preguntas, Después de que gana ¿Siente la necesidad de volver a jugar para ganar más? Y Después de perder ¿Siente usted que tiene que volver a jugar para recuperar lo perdido? Se agruparon en una sola categoría llamada necesidad, las respuestas fueron:

Tabla 15

Necesidad agrupada con intervalos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	60	15,0	15,0
	Medio	245	61,3	76,3
	Alto	95	23,8	100,0
	Total	400	100,0	100,0

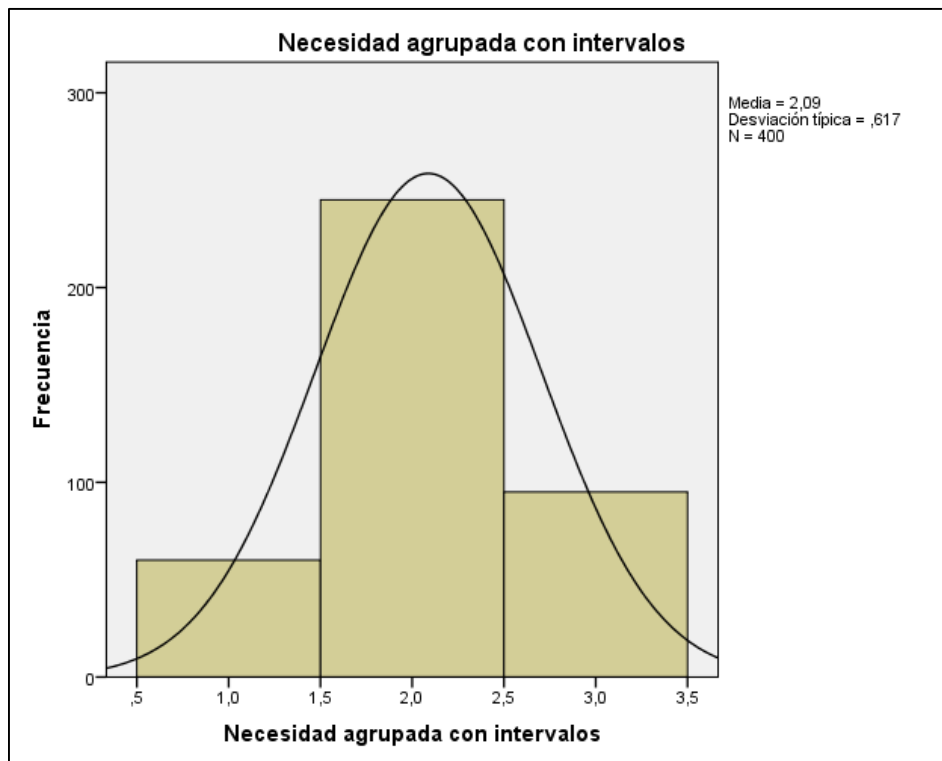


Ilustración 13 Necesidad agrupada con intervalos.

Los porcentajes la necesidad agrupada en las diferentes comunas fueron, en la comuna de Paris, Bajo del 7.5%, Medio del 27.5% y Alto del 65%. En La Madera Bajo del 10%, Medio del 67.5% y Alto del 22.5%. En Santa Ana Bajo del 12.5%, Medio del 72.5% y Alto del 15%. En Suárez Bajo del 7.5%, Medio del 87.5% y Alto del 5%. En La Cumbre Bajo del 10%, Medio del 72.5% y Alto del 17.5%. En Bellavista Bajo del 15%, Medio del 65% y Alto del 20%. En el Mirador y Altos de Niquia Bajo del 25%, Medio del 60% y Alto del 15%. En Niquia Bajo del 47.5%, Medio del 60% y Alto del 15%. En Fontidueño Bajo del 5%, Medio del 47.5% y Alto del 47.5%. En Acevedo Bajo del 10%, Medio del 65% y Alto del 25%.

Las preguntas ¿Ha intentado usted alguna vez dejar de jugar y no has sido capaz de ello? Y ¿Juega más dinero del que tenía pensado antes de empezar a jugar? Se agruparon en una sola categoría llamada fracaso, las respuestas fueron:

Tabla 165

Fracaso agrupado con intervalos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Bajo	49	12,3	12,3	12,3
Medio	279	69,8	69,8	82,0
Alto	72	18,0	18,0	100,0
Total	400	100,0	100,0	

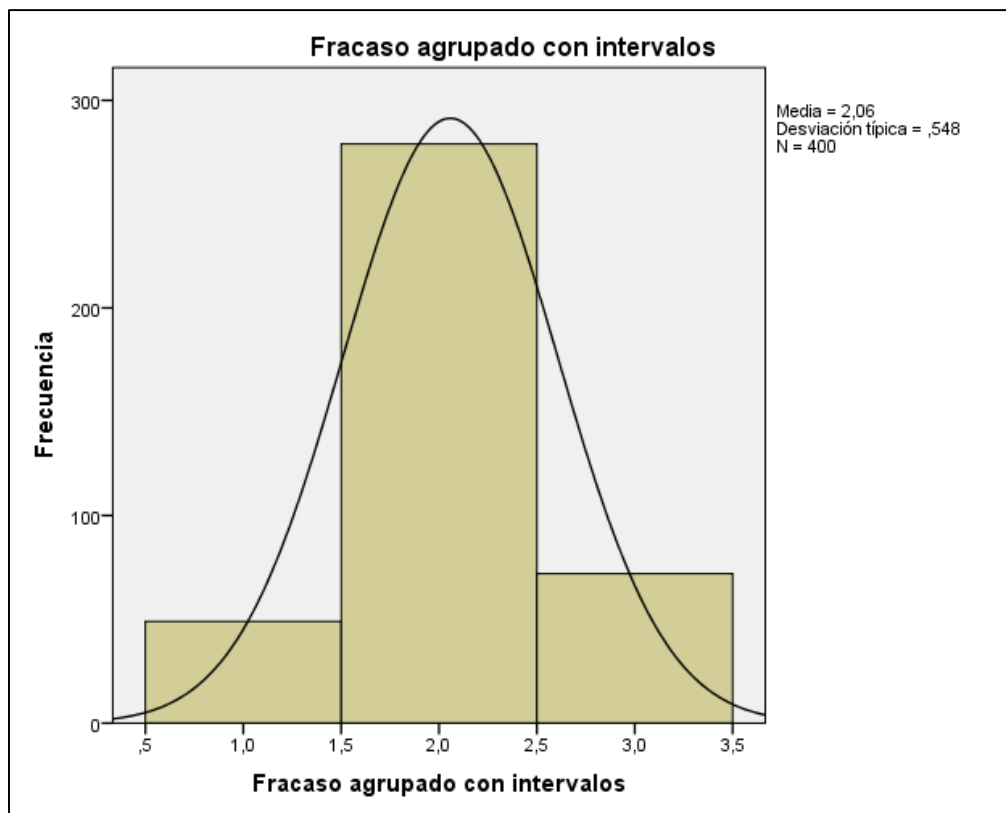


Ilustración 14 Fracaso agrupado con intervalos.

Los porcentajes del fracaso agrupado en las diferentes comunas fueron, en la comuna de Paris, Medio del 57.5% y Alto del 42.5%. En La Madera Bajo del 10%, Medio del 77.5% y Alto del 12.5%. En Santa Ana Bajo del 2.5%, Medio del 75% y Alto del 22.5%. En Suárez Bajo del 7.5%, Medio del 87.5% y Alto del 5%. En La Cumbre Bajo del 10%, Medio del 77.5% y Alto del 12.5%. En Bellavista Bajo del 15%, Medio del 85%. En el Mirador y Altos de Niquia Bajo del 25%, Medio del 62.5% y Alto del 12.5%. En Niquia Si del Bajo del 47.5%, Medio del 47.5% y Alto del 5%. En Fontidueño Bajo del 5%, Medio del 55% y Alto del 40%. En Acevedo Medio del 72.5% y Alto del 27.5%.

Las preguntas ¿Usted ha jugado alguna vez para escapar del aburrimiento o de sus problemas? Y ¿Juega usted para demostrar su capacidad o destreza ante los demás? Se agruparon en una sola categoría llamada manifestaciones, las respuestas fueron:

Tabla 17

Manifestaciones agrupadas con intervalos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	54	13,5	13,5	13,5
Medio	258	64,5	64,5	78,0
Alto	88	22,0	22,0	100,0
Total	400	100,0	100,0	

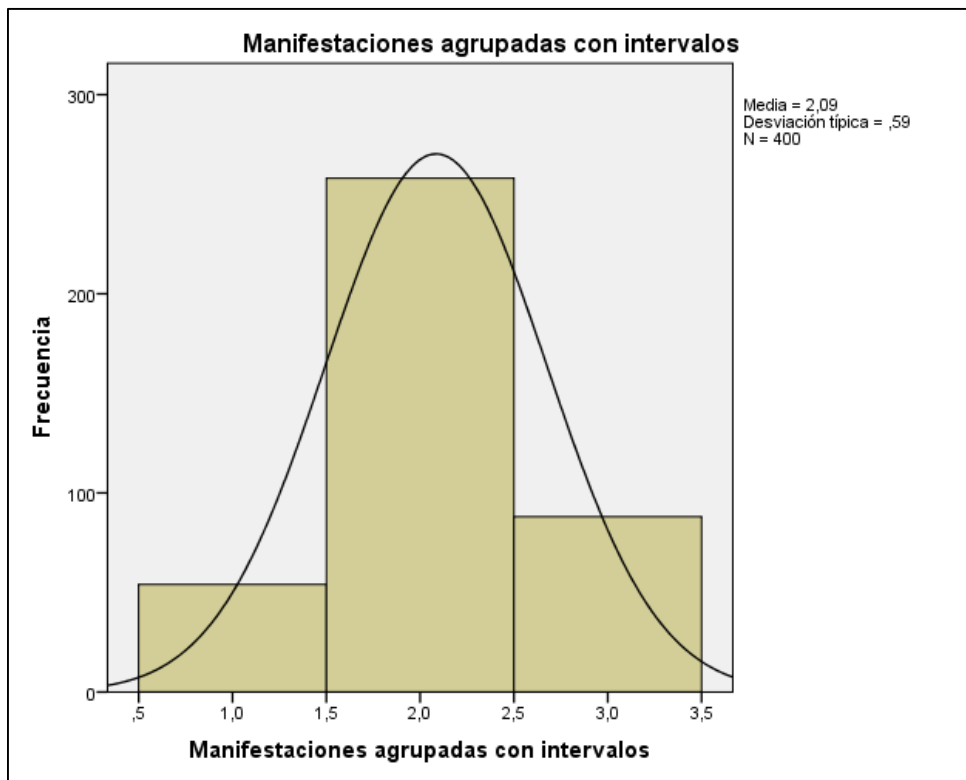


Ilustración 15 Manifestaciones agrupadas con intervalos.

Los porcentajes de las manifestaciones agrupadas en las diferentes comunas fueron, en la comuna de Paris, Bajo del 20%, Medio del 22.5% y Alto del 57.5%. En La Madera Medio del 80% y Alto del 20%. En Santa Ana Medio del 87.5% y Alto del 12.5%. En Suárez Bajo del 15%, Medio del 72.5% y Alto del 12.5%. En La Cumbre Medio del 90% y Alto del 10%. En Bellavista Bajo del 15%, Medio del 67.5% y Alto del 17.5%. En el Mirador y Altos de Niquia Bajo del 25%, Medio del 60% y Alto del 15%. En Niquia Bajo del 47.5%, Medio del 47.5% y Alto del 5%. En Fontidueño Bajo del 5%, Medio del 60% y Alto del 35%. En Acevedo Bajo del 7.5%, Medio del 57.5% y Alto del 35%.

Las preguntas ¿Usted ha pedido dinero prestado a familiares o amigos para jugar? Y ¿Usted ha cometido hurtos, robos, u otros delitos para conseguir dinero con el que jugar? Se agruparon en una sola categoría llamada financiamiento, las respuestas fueron:

Tabla 186

Financiamiento agrupado con intervalos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Bajo	72	18,0	18,0	18,0
Medio	212	53,0	53,0	71,0
Alto	116	29,0	29,0	100,0
Total	400	100,0	100,0	

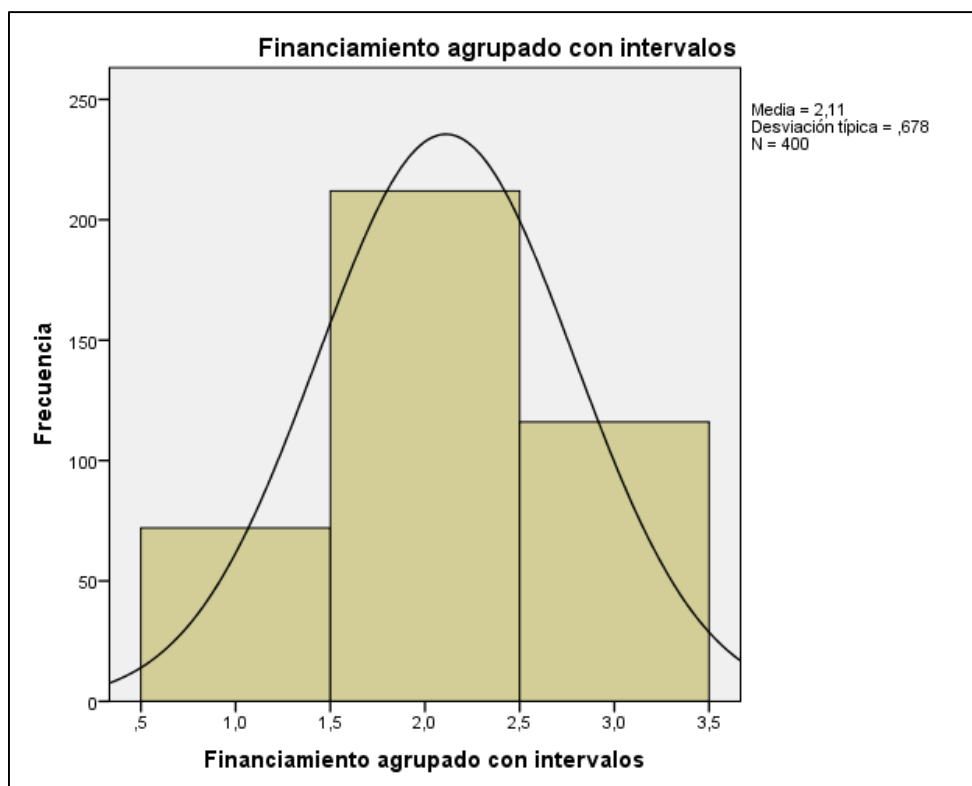


Ilustración 16 Financiamiento agrupado con intervalos.

Los porcentajes del financiamiento agrupado en las diferentes comunas fueron, en la comuna de Paris, Bajo del 35%, Medio del 57.5% y Alto del 7.5%. En La Madera Bajo del 27.5%, Medio del 57.5% y Alto del 15%. En Santa Ana Bajo del 7.5%, Medio del 65% y Alto del 27.5%. En Suárez Bajo del 7.5%, Medio del 47.5% y Alto del 45%. En La Cumbre Medio del 65% y Alto del 35%. En Bellavista Bajo del 15%, Medio del 65% y Alto del 20%. En el Mirador y Altos de Niquia Bajo del 25%, Medio del 15% y Alto del 60%. En Niquia Si del Bajo del 47.5%, Medio del 47.5% y Alto del 5%. En Fontidueño Bajo del 5%, Medio del 57.5% y Alto del 37.5%. En Acevedo Bajo del 10%, Medio del 52.5% y Alto del 37.5%.

Las preguntas, Cuando juegas ¿Te empeñas en seguir jugando hasta que ganas? Y ¿Le has mentido a alguien (Amigos, familiares, compañeros) para ocultar tu grado de implicación con el juego? Se agruparon en una sola categoría llamada implicaciones, las respuestas fueron:

Tabla 19

Implicaciones agrupadas con intervalos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Bajo	58	14,5	14,5	14,5
Medio	224	56,0	56,0	70,5
Alto	118	29,5	29,5	100,0
Total	400	100,0	100,0	

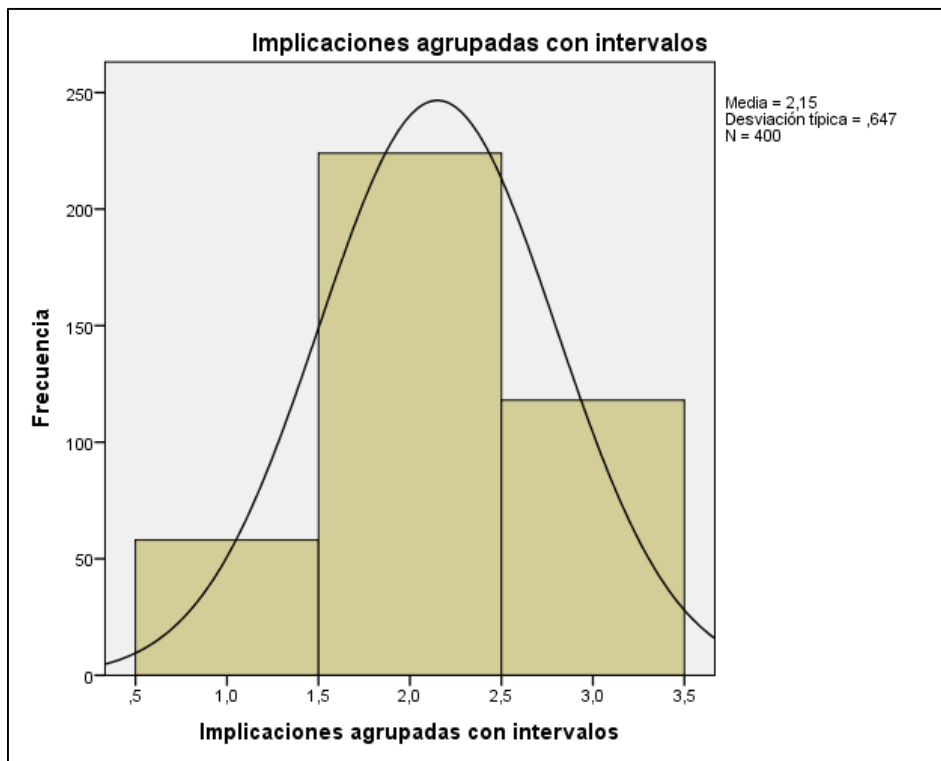


Ilustración 17 Implicaciones agrupadas con intervalos.

Los porcentajes de las implicaciones agrupadas en las diferentes comunas fueron, de la comuna de Paris, Bajo del 17.5%, Medio del 82.5%. En La Madera Medio del 52.5% y Alto del 47.5%. En Santa Ana Medio del 55% y Alto del 45%. En Suárez Bajo del 20%, Medio del 80%. En La Cumbre Bajo del 7.5%, Medio del 62.5% y Alto del 30%. En Bellavista Bajo del 15%, Medio del 32.5% y Alto del 52.5%. En el Mirador y Altos de Niquia Bajo del 25%, Medio del 47.5% y Alto del 27.5%. En Niquia Si del Bajo del 47.5%, Medio del 45% y Alto del 7.5%. En Fontidueño Bajo del 5%, Medio del 55% y Alto del 40%. En Acevedo Bajo del 7.5%, Medio del 45% y Alto del 47.5%.

Las preguntas ¿Alguna vez a causa del juego perdió relaciones interpersonales significativas o trabajos? Y ¿Se confía en las demás personas para que le proporcionen

dinero que alivie su situación financiera a causa del juego? Se agruparon en una sola categoría llamada problemas, las respuestas fueron:

Tabla 20

Problemas agrupados con intervalos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Bajo	58	14,5	14,5	14,5
Medio	171	42,8	42,8	57,3
Alto	171	42,8	42,8	100,0
Total	400	100,0	100,0	

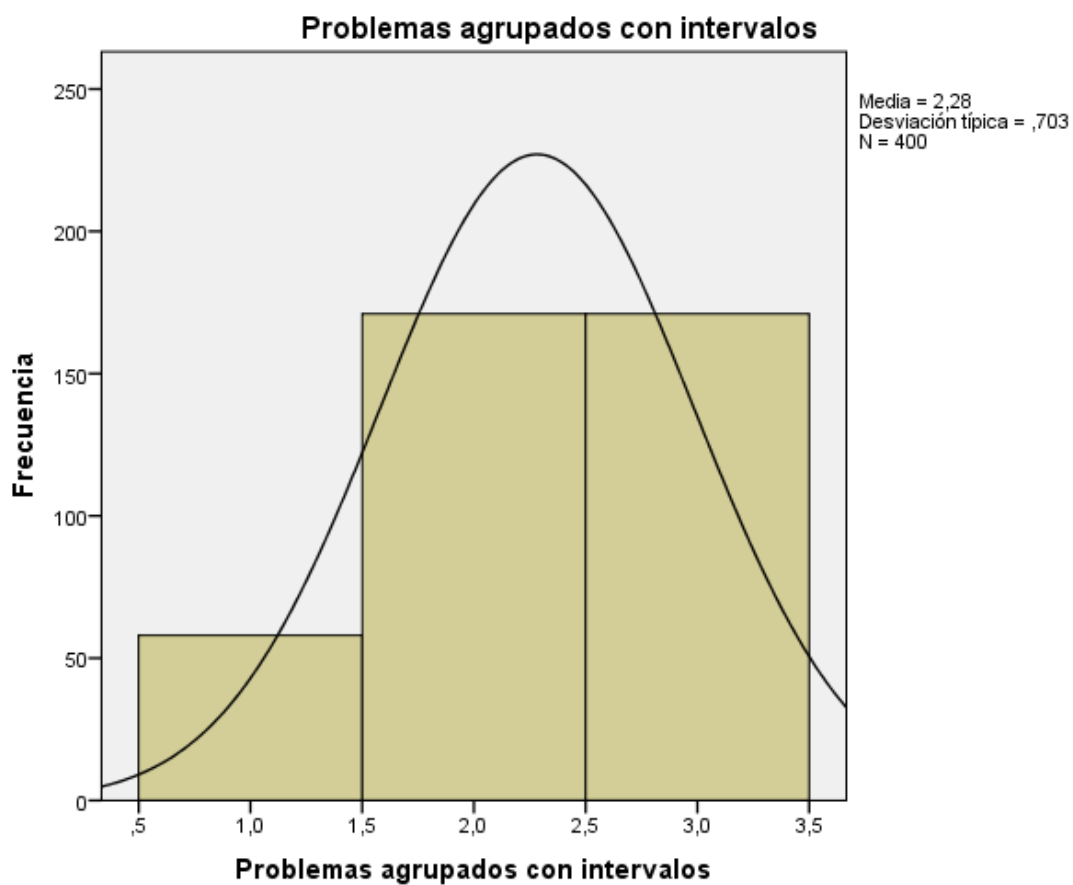


Ilustración 18 Problemas agrupados con intervalos.

Los porcentajes de problemas agrupado en las diferentes comunas fueron, en la comuna de Paris, Bajo del 17.5%, Medio del 52.5% y Alto del 30%. En La Madera Medio del 70% y Alto del 30%. En Santa Ana Bajo del 12.5%, Medio del 22.5% y Alto del 65%. En Suárez Bajo del 7.5%, Medio del 57.5% y Alto del 35%. En La Cumbre Medio del 20% y Alto del 80%. En Bellavista Bajo del 15%, Medio del 30% y Alto del 55%. En el Mirador y Altos de Niquia Bajo del 25%, Medio del 37.5% y Alto del 37.5%. En Niquia Bajo del 47.5%, Medio del 47.5% y Alto del 5%. En Fontidueño Bajo del 5%, Medio del 30% y Alto del 65%. En Acevedo Bajo del 15%, Medio del 60% y Alto del 25%.

Los resultados para la pregunta ¿Usted cree que tiene o ha tenido alguna vez dificultades con el juego? Fueron:

Tabla 21

Acumulado general de las dificultades.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	244	61,0	61,0	61,0
Válidos No	156	39,0	39,0	100,0
Total	400	100,0	100,0	

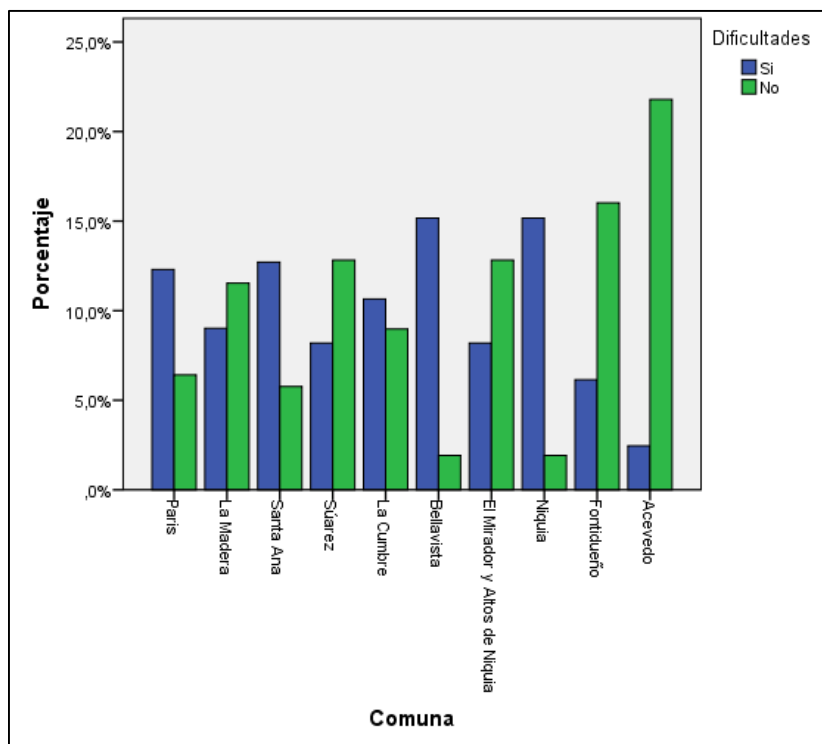


Ilustración 19 Acumulado de las dificultades por comuna.

Los porcentajes de las dificultades en las diferentes comunas fueron, de la comuna de Paris, Si del 12.5% y No del 6.5%. En La Madera Si del 9.0% y No del 11.5%. En Santa Ana Si del 12.5% y No del 5.5%. En Suárez Si del 8.0% y No del 12.5%. En La Cumbre Si del 10.5% y No del 9.0%. En Bellavista Si del 15.0% y No del 2.0%. En el Mirador y Altos de Niquia Si del 8.0% y No del 12.5%. En Niquia Si del 15.0% y No del 2.0%. En Fontidueño Si del 6.0% y No del 16.0%. En Acevedo Si del 2.5% y No del 21.5%.

Los resultados para la pregunta ¿Considera usted que los juegos de azar en exceso pueden generar algún tipo de adicción? Fueron:

Tabla 227

Acumulado general de las consideraciones.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	320	80,0	80,0	80,0
Válidos No	80	20,0	20,0	100,0
Total	400	100,0	100,0	

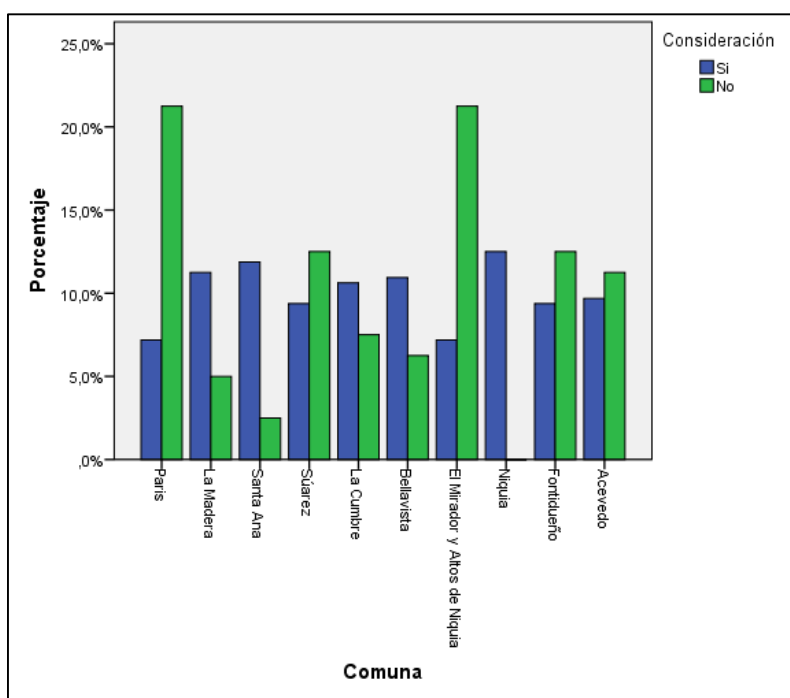


Ilustración 20 Acumulado de las consideraciones por comuna.

Los porcentajes de las consideraciones en las diferentes comunas fueron, de la comuna de Paris, Si del 57.5% y No del 42.5%. En La Madera Si del 90% y No del 10%. En Santa Ana Si del 95% y No del 5%. En Suárez Si del 75% y No del 25%. En La Cumbre Si del 85% y No del 15%. En Bellavista Si del 87.5% y No del 12.5%. En el Mirador y Altos de Niquia Si del 57.5% y No del 42.5%. En Niquia Si del 40%. En Fontidueño Si del 75% y No del 25%. En Acevedo Si del 77.5% y No del 22.5%.

Los resultados para la pregunta ¿Sabe usted qué es la adicción a los juegos de azar (Ludopatía) y sus consecuencias? Fueron:

Tabla 23

Acumulado general del conocimiento.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Ambos	110	27,5	27,5	27,5
Significado	149	37,3	37,3	64,8
Válidos Consecuencias	30	7,5	7,5	72,3
Ninguno	111	27,8	27,8	100,0
Total	400	100,0	100,0	

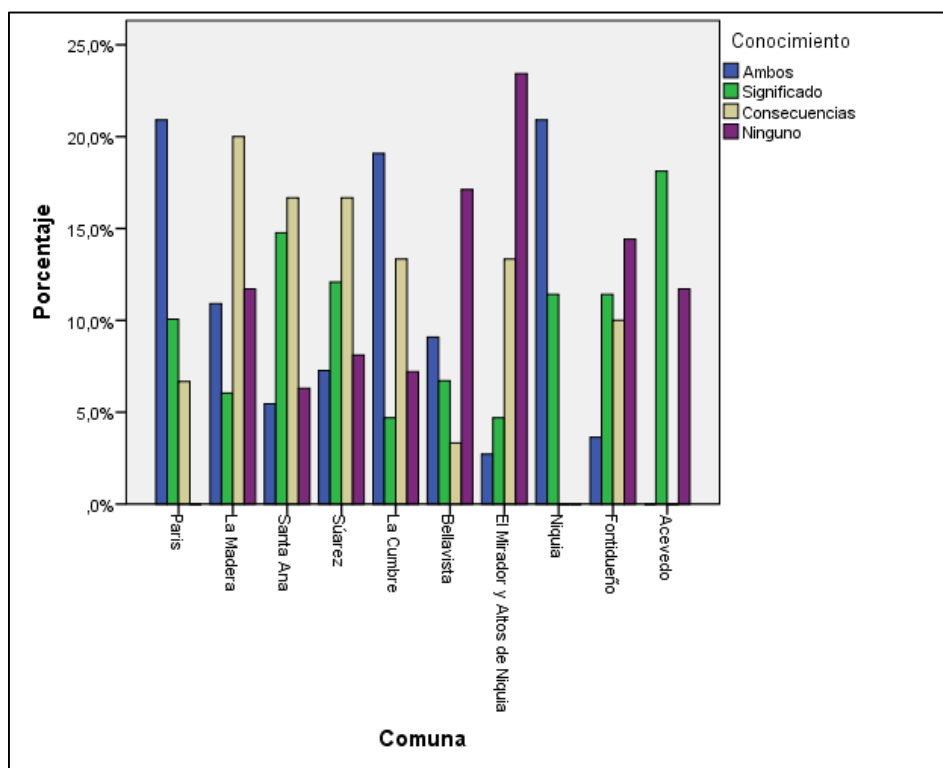


Ilustración 21 Acumulado del conocimiento en las comunas.

Los porcentajes del conocimiento que se tiene sobre la adicción a los juegos de azar y suerte en las diferentes comunas fueron, de la comuna de Paris, Ambos del 57.5%, solo el Significado del 37.5%, solo las Consecuencias del 5%. En La Madera Ambos del 30%, solo el Significado del 22.5%, solo las Consecuencias del 15% y Ninguno del 32.5%. En Santa Ana Ambos del 15%, solo el Significado del 55%, solo las Consecuencias del 12.5% y Ninguno del 17.5%. En Suárez Ambos del 20%, solo el Significado del 45%, solo las Consecuencias del 12.5% y Ninguno del 22.5%. En La Cumbre Ambos del 52.5%, solo el Significado del 17.5%, solo las Consecuencias del 10% y Ninguno del 20%. En Bellavista Ambos del 25%, solo el Significado del 25%, solo las Consecuencias del 10% y Ninguno del 47.5%. En el Mirador y Altos de Niquia Ambos del 7.5%, solo el Significado del 17.5%, solo las Consecuencias del 10% y Ninguno del 65%. En Niquia Ambos del 57.5%, solo el Significado del 42.5%. En Fontidueño Ambos del 10%, solo el Significado del 42.5%, solo las Consecuencias del 7.5% y Ninguno del 40%. En Acevedo Ambos del 67.5% y Ninguno del 32.5%.

Los resultados para la pregunta ¿Cree usted conveniente tomar medidas preventivas sobre los juegos de azar? Fueron:

Tabla 24

Acumulado general de la prevención.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Si	272	68,0	68,0	68,0
No	128	32,0	32,0	100,0
Total	400	100,0	100,0	

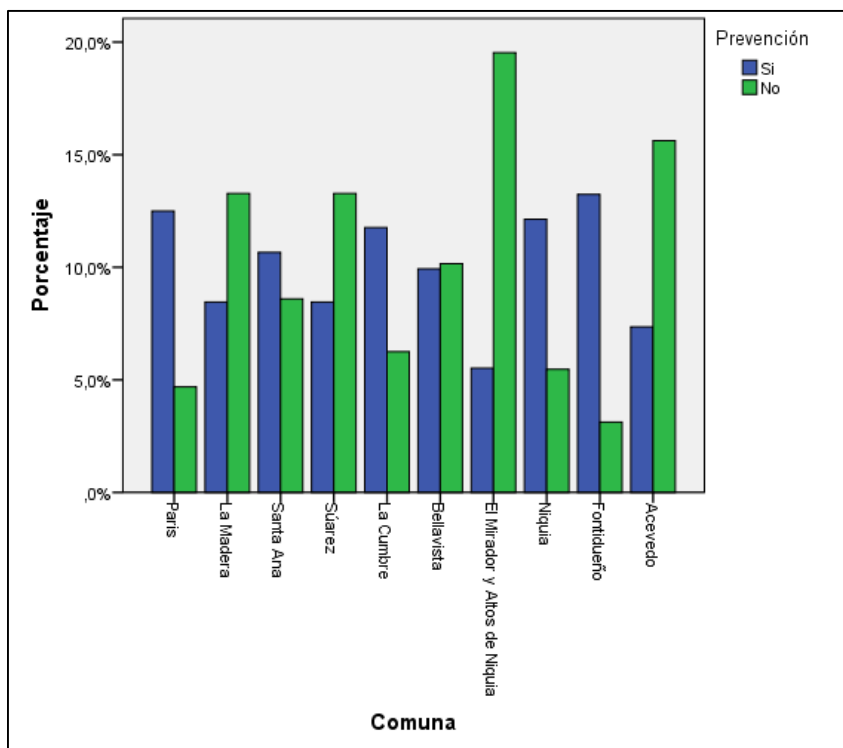


Ilustración 22 Acumulado de la prevención en las comunas.

Los porcentajes de la prevención en las diferentes comunas fueron, de la comuna de Paris, Si del 85% y No del 15%. En La Madera Si del 57.5% y No del 42.5%. En Santa Ana Si del 72.595% y No del 27.5%. En Suárez Si del 57.5% y No del 42.5%. En La Cumbre Si del 80% y No del 20%. En Bellavista Si del 67.5% y No del 32.5%. En el Mirador y Altos de Niquia Si del 37.5% y No del 62.5%. En Niquia Si del 82.5% y No del 17.5%. En Fontidueño Si del 90% y No del 10%. En Acevedo Si del 50% y No del 50%.

10.1. Análisis de los resultados

A continuación se presenta el análisis de los resultados que se obtuvieron durante el proceso desarrollado, teniendo en cuenta los datos arrojados por el cuestionario aplicado; dando respuesta al objetivo general planteado en la investigación.

De acuerdo a los resultados se haya mayor prevalencia en los juegos de azar en los hombres con un 95% estos pertenecientes al estrato socioeconómico dos con 71% ubicados en las comunas de Bellavista y Fontidueño, el sitio de mayor concentración para los hombres jugar se encuentra en las tiendas de barrio, donde se encuentran las maquina tragamonedas y la opción de ascender a los juegos de apuestas como el chance.

En comparación con un aporte realizado por Muñoz (2008) el cual revisó estudios donde sus resultados arrojaron que son las tragamonedas y las cartas los juegos de mayor uso por las personas:

“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 más 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” (p.153).

Pasando al tema de género y su relación con la ludopatía, en la población juvenil de la Ciudad de Bello, como se expresó anteriormente hay mayor prevalencia en el juego por parte de hombres, lo que es compartido por Echeburúa (2005) al plantear que precisamente son los hombres quienes 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.

En un estudio realizado por Echeburúa, Fernández-Montalvo, & Báez (1999) la inadaptación a los deberes educativos y laborales son la principal repercusión negativa en el juego, en el caso de la población de jóvenes 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 con poca frecuencia, tanto en horas como por veces de repeticiones en el mes.

El sitio que mayor se frecuenta son las tiendas de barrio en su mayoría visitados por adolescentes entre los 16 (21%) y 17 (23,1%) años de edad, con un nivel de escolaridad de bachilleres o concluyendo sus estudios académicos.

Frente al componente de la motivación frente al juego, la mayor motivación en los hombres es ganar dinero con un 75,9%, la diversidad en los tipos de juegos con 15.6% y en las mujeres es del 55,2%, como se encuentra en el marco teórico, el mayor incentivo en el juego es el dinero. Con relación a la frecuencia en la que se juega y el promedio de hora, en los hombres se ubica en poca frecuencia respondieron 206 jóvenes el 69.8%, invirtiendo menos de una hora en el juego 71.9% y en las mujeres se encuentra con 35 jóvenes que respondieron que juegan entre dos a cuatro veces por mes (33.3%) y poca frecuencia con un 21% las cuales invierten menos de una hora en el juego (39%).

Con relación al componente de la preocupación que se tiene frente al juego en general los hombres se ubican en un nivel medio con 171 jóvenes (58%) y las mujeres en nivel medio con 34 jóvenes (32.4%).

Frente al componente de necesidad que se tiene frente al juego en general los hombres se ubican en un nivel medio con 199 jóvenes (67.5%) y las mujeres en nivel medio con 46 jóvenes (43.8%).

Frente al componente de fracaso que se tiene frente al juego en general los hombres se ubican en un nivel medio con 225 jóvenes (76.3%) y las mujeres en nivel medio con 54 jóvenes (51.4%), las conductas se mantienen a pesar de que se enfrentan pérdidas.

Frente al componente de manifestaciones que se tiene frente al juego en general los hombres se ubican en un nivel medio con 205 jóvenes (69.5%) y las mujeres en nivel medio con 53 jóvenes (50.5%).

Frente al componente de financiamiento que se tiene frente al juego en general los hombres se ubican en un nivel medio con 173 jóvenes (58.6%) y las mujeres en nivel medio con 39 jóvenes (37.1%).

Frente al componente de implicaciones que se tiene frente al juego en general los hombres se ubican en un nivel medio con 182 jóvenes (61.7%) y las mujeres en nivel medio con 42 jóvenes (40%).

Frente al componente de problemas que se tiene frente al juego en general los hombres se ubican en un nivel alto con 136 jóvenes (46.1%) y las mujeres en nivel medio con 43 jóvenes (41%).

Al revisar la base de datos con las respuestas de los encuestados y tomando como base las respuestas comparándolas con la tipología de los jugadores y los criterios diagnósticos del DSM-IV se tiene que: en riesgo de adicción se encuentran 8 jóvenes (2%), otros 4 (1%) en jugadores problema y finalmente otros 3 (0.75%) son jugadores patológicos,

sumandos las tres condiciones serían 15 jóvenes los cuales corresponden a un 3.75% del total de 400 encuestados, este porcentaje (3,75%) coincide con lo reportado, en otros estudios Europeos como los realizados por García, Gómez, & Arbezú (2013) señalan que entre el 1.5% y el 3.0% del total de la población española es adicta al juego.

Con respecto al componente emocional del juego, en todas ellas, aparecen jóvenes que contestaron algunas veces o siempre. El componente de malestar emocional tiene relación con una investigación realizada por Gerodimos (2012) donde hay presencia de un síndrome de abstinencia en las llamadas adicciones no químicas, y esto incluye por supuesto a la ludopatía o adicción a los juegos de azar.

En relación a un componente final integrado en la encuesta donde se pregunta sobre los conocimientos que se tienen frente a la Ludopatía y adicción a los juegos de azar, sus consecuencias y si esta misma debería ser prevenirse, las respuestas se encuentran en consideración si los juegos de azar en exceso pueden generar algún tipo de adicción, los hombres votaron Si (83.7%) y las mujeres Si (69.5%); en el conocimiento que se tiene frente al significado y sus consecuencias la mayoría de la hombres solo conoce el significado con 34.9% y ninguno de ellos en un 30.2%, las mujeres conocen el significado con un 43.8%; frente a si se creó conveniente tomar medidas preventivas sobre los juegos de azar la mayoría de los hombres respondieron Si (74.2%) y las mujeres Si (50.5%).

11. Conclusiones

A partir del desarrollo de la presente investigación se plantean las siguientes conclusiones:

Se evidencio la importancia que están adquiriendo en los juegos por parte de los adolescentes y jóvenes, sin embargo a nivel nacional no se sabe con certeza sobre el daño que pueden ocasionar los juegos en el desarrollo y el desempeño de los adolescentes y los jóvenes.

Los establecimientos en donde se encuentran juegos de máquinas donde se paga con monedas, se encuentran cerca de las casas, permitiendo un mayor acceso de los y las jóvenes, además por ser de bajos costos aumenta la posibilidad de asistencia de jóvenes.

A partir de lo anterior se puede decir que estos establecimientos, la tiendas de barrio buscan implementar la instalación de las maquinas debido a que saben que la población que en su mayoría entra a estos lugares y que producen ganancias son adolescentes y jóvenes. La existencia de algunas leyes establecidas para los juegos no se operacionalizan en forma adecuada en toda la ciudad y no hay limitaciones en torno a la utilización de las maquinas mismas en los jóvenes representando un factor de vulnerabilidad para esta población que utiliza estos instrumentos sin normas ni límites. Se debe trabajar en mejorar la normatividad para que exista más control en el número de casinos y tiendas de barrio que tienen máquinas tragamonedas con relación al no ingreso de menores de edad.

Se evidenció que el inicio a la adicción a los juegos de azar y/o la ludopatía es en la edad de la adolescencia y es más frecuente en los hombres que en las mujeres, tal cual como se describe en el análisis de los resultados.

Se observó que en su mayoría los jóvenes entre 16, 17 y 18 años de edad, también hacen uso de los juegos desde sus casas o desde las salas de Internet, de manera esporádica y durante un tiempo prudente.

Se presentaron limitaciones durante el análisis se encontraron dificultades en el proceso de diligenciar las encuestas ya que había datos no concordantes de acuerdo a las instrucciones que se suministraron en los cuestionarios. Así mismo surgen dudas en cuanto a la sinceridad de las respuestas, aunque se hizo todo lo posible por indicarles a los participantes que respondieron sinceramente.

Finalmente, es pertinente mencionar que el resultado de esta investigación ofrece nuevos conocimientos relacionados con la ludopatía en los jóvenes, permitiendo estructurar una base sólida para efectuar una adecuada comprensión de esta nueva problemática social.

De acuerdo con lo anterior se hace necesario unas recomendaciones.

12. Recomendaciones

Crear conciencia social con respecto a la adicción al juego, no solo en los jóvenes si no en las familias pertenecientes a la ciudad de Bello mediante la utilización de recursos especializados existentes como asociaciones, gremios, entidades crediticias, etc. como referente de apoyo al mejoramiento la ciudad, lo cual, amerita un trabajo de Prevención de la Enfermedad y Promoción de la Salud y si es posible con un proceso de Salud Integral.

Siendo este tema de interés en la vida actual de los adolescentes y jóvenes se recomienda iniciar un proceso de acompañamiento desde las instituciones educativas sean colegios o universidades y de la misma forma instruir a las familias en relación al tema.

Como temas investigativos, se sugiere indagar sobre la ludopatía en otro tipo de juegos, como los virtuales, analizar el uso de la tecnología en la vida de los jóvenes.

13. Lista de referencias

- American Psychiatric Association. (1995). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Versión española. Obtenido de <http://www.mdp.edu.ar/psicologia/cendoc/archivos/Dsm-IV.Castellano.1995.pdf>
- Anderson, G. y. (1984). Real and Laboratory gambling, sensation seeking and arousal. *British Journal of Psychology*, 401-470.
- Anónimo. (2015). *Situación del juego en Colombia*. Obtenido de <http://www.juego-patologico.org/situacion.htm>
- Asajer. (2001). *Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Ávila*. Ávila: Asociación Española de Estudios de Mercado, Marketing y Opinión. Obtenido de http://www.onlinezurekin.net/archivos/estudio/2001/2001_adicciones_alava.pdf
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5. Washington, DC: Editorial Médica Panamericana: Libros de medicina.
- Asociación Riojana Jugadores Azar en Rehabilitación. (2010). *Guía de Ludopatía*. Logroño: Hermanos Monroy. Obtenido de <http://www.arjarioja.es/guiafamiliares.pdf>
- Becoña, E. (1996). *Tratamiento del juego*. Madrid: Piramide.
- Bersabé, R. (25 de Octubre de 2002). Sesgos cognitivos en los juegos de azar : La ilusión de control [Tesis Doctoral]. *Universidad Complutense*(3013), 199. Recuperado el Mayo de 2015, de <http://eprints.ucm.es/tesis/19911996/S/4/S4009401.pdf>

- Bourdieu, P. (1978). Les jeunes et le premier emploi. 520-530. (A.-M. Metailie, Entrevistador) Paris: Association des Ages. Recuperado el 2015
- Brown, R. (1987). *Classical and operant paradigms in the management of compulsive gambling*. British: Behavioural psychotherapy. Obtenido de <http://journals.cambridge.org/action/displayAbstract?fromPage=online&aid=5848388>
- Burgos de Ortiz, M., & Ortiz, L. (2001). *Investigaciones y trabajo de grado, Diseña, elabore y presente sus informes*. Cali: Pontificia Universidad Javeriana.
- Calero, S. E. (03 de Octubre de 2005). *ALCMEON*. Obtenido de Revista argentina de clínica neuropsiquiátrica: http://www.alcmeon.com.ar/12/47/03_calero.htm
- Castaño, G., & Jaramillo, C. (2014). *Consumo de drogas y ludopatía en el Municipio de Envigado*. Medellín: Fundación Universitaria Luis Amigo. Obtenido de <http://www.funlam.edu.co/uploads/fondoeditorial/ebook/2014/Consumo-de-drogas-y-Ludopatia.pdf>
- Chóliz, M. (2008). *Adicción al juego de azar*. Buenos Aires: Deauno.com. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/138929845/Adiccion-al-Juego-Mariano-Choliz#scribd>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2014). *Juventud, población y desarrollo: problemas, oportunidades y desafíos*. Santiago de Chile: CEPAL. Obtenido de <http://www.cepal.org/es/publicaciones/2261-juventud-poblacion-y-desarrollo-problemas-oportunidades-y-desafios>
- Corporación Semiosfera. (2010). El municipio y su historia. *El Bellanita*, págs. 20-22. Obtenido de <http://www.semiosfera.org.co/bello.htm>

- Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihalyi, I. (1998). *Experiencia óptima: Estudio del flujo de la conciencia*. Bilbao: DDB. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rlps/v42n2/v42n2a02.pdf>
- Cuadrado, A., & Sainz, J. (2000). *Ludopatía: Una Nueva Enfermedad*. Barcelona: Masson.
- Dajud, E. O. (27 de Julio de 2010). *Senado de la republica*. Bogota: Congreso nacional. Recuperado el 16 de 08 de 2015, de Proyecto de ley 33 de 2010: http://servoaspr.imprensa.gov.co/gacetap/gaceta.mostrar_documento?p_tipo=05&p_numero=33&p_consec=26223
- Davis, M. (23 de Marzo de 2014). *Family Doctor*. Obtenido de <http://familydoctor.org/familydoctor/es/diseases-conditions/gambling-addiction.printerview.all.html>
- Domínguez, A. (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico. *Apuntes de Psicología*, 3-20. Obtenido de <http://www.jogoremoto.com/docs/extra/xiR7At.pdf>
- Domínguez, A., Perez, M., & Salcedo, E. (2007). *Guía clínica: actuar ante el juego patológico*. Andalucía: Consejería para la Igualdad y Bienestar Social, Junta de Andalucía.
- Echeburúa, E. (2005). Retos de futuro en el tratamiento del juego patológico. *Adicciones*, 17(1), 11-16. Obtenido de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1127439>

- Echeburúa, E. y. (1994). *Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora*. Springfield: Charles C Thomas Publisher.
- Echeburúa, E., Fernández-Montalvo, J., & Báez, C. (1999). Avances en el tratamiento del juego patológico. *Adicciones*, 349-361.
- El tiempo. (12 de Abril de 2002). Un jugoso mercado de ilusiones. *El Tiempo*, pág. 39.
Obtenido de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1309093>
- Fernández, A., & Luengo, A. (1999). *Tratamiento psicológico del juego patológico en jugadores de máquinas recreativas con premio*. Madrid: Universidad complutense de Madrid. Obtenido de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19972000/S/4/S4014101.pdf>
- Fernandez, J. E. (1996). *Manual práctico del juego patológico. Ayuda para el paciente y guía para el terapeuta* (Ilustrada ed.). Madrid: Piramide.
- Fernández-Montalvo, J., Romero, J., Echeburúa, E., Ibáñez, A., & Secades, S. (2008). *Manual de intervención en Juego Patológico*. Extremadura: Imprenta moreno.
Obtenido de <http://www.drogasextremadura.com/archivos/manual.pdf>
- Frank, M. L. (1979). *Why people gamble: a behavioral perspective*. . Springfield: En D. Lester Gambling today.
- Fundación colombiana juego patologico. (2005). *Fundación colombiana juego patologico*. Recuperado el 21 de 04 de 2015, de <http://www.juego-patologico.org/quienesomos.htm>
- Gallo, N., & Molina, A. (2012). Línea de base del programa “Prevención de la violencia, inclusión social y empleabilidad en jóvenes”. *Revista Latinoamericana de*

- Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(1), 415-426. Obtenido de <http://revistaumanizales.cinde.org.co/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/615>
- García del Castillo, J. (2004). *Redalyc*. Obtenido de ¿Juegas? Salud y drogas, vol. 4, núm. 2, semestral, 2004, pp. 3- 5.: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83940201>
- García, Gómez, & Arbezú. (2013). Las adicciones sin sustancia afectan al 25% de la población. *Diario Medico*, 407-411. Obtenido de <http://www.diariomedico.com/2011/01/27/area-profesional/entorno/adicciones-sin-sustancia-afectan-25-de-poblacion>
- García, J., Navarro, C., & Aranda, J. (1993). Trastornos asociados al juego patológico. *Anales de psicología*, 83-92.
- Gerodimos, R. (2012). Information, Communication and Society. *Online Youth Civic Attitudes and the Limits of Civic Consumerism: the Emerging Challenge to the Internet's Democratic Potential addictions.*, 217-245. Obtenido de Online Youth Civic Attitudes and the Limits of Civic Consumerism: the Emerging Challenge to the Internet's Democratic Potential addictions
- Gleser, J. (16 de Octubre de 2009). Stochastically dependent effect sizes. In H. Cooper, L. V. Hedges, & J. C. . *The handbook of research synthesis and meta-analysis*, 357-376. Obtenido de <http://blogsdelagente.com/juegosdeazar/2009/10/16/zona-azar-ludopatia-jugar-compulsivamente-perjudica-la/>
- Gonzales, C. (2006). Modalidad educador de familia. En *Salud Mental Fundación el arte de vivir*. (pág. 36).

- Griffiths, M. (1995). *Adolescent gambling*. London: Routledge.
- Jacobs, D. (2002). A general theory of addictions: Rationale for an evidence supporting a new approach for understanding and treating addictive behaviors. *The Journal of Social Psychology*, 405-24. Obtenido de http://www.researchgate.net/publication/232543873_A_general_theory_of_addictions_Rationale_for_and_evidence_supporting_a_new_approach_for_understanding_and_treating_addictive_behaviors
- Jaramillo, L. (1995). *Serie: Aprender a investigar*. Santafé de Bogotá: Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior .
- Lesleur, H. -R. (1984). *The Chase: Career of the compulsive gambler*. Cambridge: MA: Schenkman Books. Obtenido de <http://gamblib.org/catalogue/article/the-chase-career-of-the-compulsive-gambler/>
- Lopera, A., Jaramillo, C., Montaña, W., & Botina, S. (2015). *Prevención y tratamiento de las adicciones desde lo psicosocial*. Medellín: Fundación Universitaria Luis Amigo. Obtenido de <http://www.descentralizadrogas.gov.co/wp-content/uploads/2015/08/Prevencion-y-tratamiento-desde-lo-psicosocial.pdf>
- McConaghy, N., Armstrong, N., Blaszczynski, A., & Allcock, C. (1983). *Controlled comparison of aversive therapy and imaginal desensitization in compulsive gambling*. British: British journal os psychiatry. Obtenido de <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/6133575>

Mejía, M. (2007). *Los derechos sexuales y reproductivos en la pedagogía, Presentación para el encuentro: Hablemos de educación para la sexualidad, avances y proyecciones*. Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia.

Ministerio de la Protección Social y el Fondo de Población de las Naciones Unidas.

(2008). *Servicios de salud amigable para adolescentes y jóvenes*. Obtenido de <https://www.minsalud.gov.co/Documentos%20y%20Publicaciones/Modelo%20de%20servicios%20de%20salud%20amigables%20para%20adolescentes%20y%20j%C3%B3venes.pdf>

Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación, cuantitativa y cualitativa, Guía didáctica*. Neiva: Universidad Surcolombiana.

Muñoz, Y. (2008). Meta-análisis sobre juego patológico 1997-2007. *Revista de Salud Pública*, 10(1), 150-159. Obtenido de <http://www.scielosp.org/pdf/rsap/v10n1a14.pdf>.

Muñoz, Y. (Enero de 2013). Un chance para prevenir la ludopatía. (C. Pérez, Entrevistador) Medellín, Antioquia: Universidad EAFIT. Obtenido de <http://www.eafit.edu.co/investigacion/revistacientifica/Documents/Revista-Universidad-EAFIT-periodismo-cientifico-01.pdf>

Ochoa, E., & Labrador, F. (1994). *Juego patológico*. Barcelona: Plaza y Janes.

Organización Mundial de La Salud. (1992). Organización Mundial de La Salud. En Anónimo.

- Ovalero, A. (2011). Tahurismo. *Tahurismo*, 81. Obtenido de <http://www.antoniovalero.com/index.php/el-juego-de-azar/teoria-del-juego/66-el-juego-de-azar-a-traves-de-la-historia>
- Palacios, J. M. (2003). Desarrollo psicológico y educación. En *Psicología evolutiva* (pág. 28). Alianza.
- Paul, L. (31 de Noviembre de 2014). *Psicología Salud*. Obtenido de <http://www.psicologia-salud.com/2010/10/juego-patologico-ludopatia.html>
- Pita, F., & Pértega, S. (2001). *Unidad de Epidemiología Clínica y Bioestadística, Relación entre variables cuantitativas*. Coruña: Fistera.
- Prieto, M., & Cañón, C. (2000). La teoría de las definiciones y el juego problemático. . *Revista de psicología Gral. y Aplic.*, 503-514.
- Salinas, J. (2004). Instrumentos de diagnóstico y screening del juego patológico. *Salud y drogas, vol. 4*, 53.
- Silva, I. (2008). *La adolescencia y su relación con el entorno*. Madrid: Instituto de la juventud.
- Skinner. (1977). Ciencia y conducta Humana. *Revista española de la opinión pública*, 34, 502-505. Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/40199220>
- Skinner, B. F. (1970). Science and Human Behavior. En *Ciencia y conducta humana*. Barcelona: Fontanella.
- Universidad de EAFIT. (2013). Un chance para prevenir la ludopatía. *Revista universitaria EAFIT - Periodismo científico* , 47(161). Recuperado el 09 de Agosto de 2015, de

<http://www.eafit.edu.co/investigacion/revistacientifica/Documents/Revista-Universidad-EAFIT-periodismo-cientifico-01.pdf>

Zuckerman, M. (1979). *Sensarion seeking: beyond the optimal level of arousal*.

Hilísdale: Lawrence Erlbaum. Obtenido de

<http://link.springer.com/article/10.1007/BF00993584>

14. Notas

ⁱ La información de los establecimientos permitidos por la Empresa Industrial y Comercial del Estado Administradora del Monopolio Rentístico de los Juegos de Suerte y Azar [Coljuegos] se puede encontrar en:

http://servicios.coljuegos.gov.co/servicios_en_linea/establecimientos.asp?codmunic=088&coddepto=05

ⁱⁱ Para ampliar la información con relación muestras te para poblaciones finitas e infinitas y aplicación para el desarrollo del procedimiento probabilístico muestreo aleatorio simple (M.A.S.). Dirigirse a: <http://www.colombiamercadeo.com/documentos-de-aprendizaje/4-documentos-para-aprendizaje/50-calculen-su-muestra-gratuitamente.html>

ⁱⁱⁱ Si se desea más información con relación al documento se puede descargar en el siguiente link: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/57883/1/Indicadores-Repositorio.pdf>

Anexos

Modelo consentimiento informado del cuestionario:

El siguiente documento es el publicado al momento de iniciar la participación respondiendo las preguntas de la encuesta con relación al proyecto de investigación, donde se le brinda al participante información clara sobre lo que es el cuestionario.

****Cordial saludo, Por favor antes de iniciar lea cuidadosamente el anterior consentimiento informado. Gracias.**

Introducción: Usted ha sido invitado a participar en un estudio de investigación. Antes de que usted decida participar en el estudio por favor lea este consentimiento cuidadosamente.

Propósito del estudio: Este proyecto explorará la prevalencia en los juegos de azar por parte de los jóvenes habitantes del municipio de Bello- Antioquia con edades de 16 a 20 años. Si usted acepta participar en este estudio, se le solicitará que responda, un cuestionario, que contiene 20 preguntas sobre los juegos de azar, específicamente sobre pensamientos, sensaciones, conductas y conocimientos relacionados con los juegos de azar, el cuestionario en sí le tomará aproximadamente 10 minutos.

Participantes del estudio: El estudio es completamente voluntario. Usted puede participar o abandonar el estudio en cualquier momento sin ser penalizado. Para este proyecto se tendrá en cuenta que los participantes sean jóvenes habitantes del municipio de Bello-Antioquia, que se encuentren entre los 16 a 20 años de edad.

Procedimiento: Para la recolección de información relacionada con este estudio se solicitará a los voluntarios participar de una encuesta con relación a los juegos de azar, esta encuesta se realizará en forma virtual, por medio de la herramienta Formulario de Google.

Beneficios: Debe quedar claro que usted no recibirá ningún beneficio económico por participar en este estudio. Su participación es una contribución para el desarrollo del trabajo de investigación y el conocimiento del factor con relación a los juegos de azar. Solo con la contribución solidaria de muchas personas (jóvenes) como usted será posible comprender mejor la tasa de incidencia en los juegos de azar en el municipio de Bello-Antioquia.

Privacidad y confidencialidad: La información personal que usted dará para el desarrollo de este estudio permanecerá en secreto y no será proporcionada a ninguna persona diferente a usted bajo ninguna circunstancia. Su la identidad no será divulgada.

****Si usted responde el siguiente cuestionario es debido a que ha leído detenidamente lo anterior, entiende las declaraciones contenidas en él, declara haber sido informado/a sobre que su participación no involucra ningún daño o peligro para su salud física o mental, que es voluntaria y que puede negarme a participar o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.**

El siguiente cuestionario plantea una serie de preguntas sobre pensamientos, sensaciones, conductas y conocimientos relacionados con los juegos de azar en los cuales se apuesta dinero.

Acepta participar voluntaria y anónimamente en la investigación: Si, No.

Plantilla del cuestionario realizado:

¿Cuál es su sexo?	Hombre					Mujer				
¿Número de la comuna de la ciudad de Bello a la que pertenece?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
¿Estrato socio-económico?	1		2		3			4		
¿Qué edad tiene?	16		17		18		19		20	
¿Grado de estudio alcanzado hasta el momento?	Sin estudios			Bachiller			Universitario			

¿En algún momento de su vida ha hecho uso de los juegos de azar como el Bingo, Lotería, Maquina tragamonedas, Ruleta, Cartas, etc.?	Si	No
---	----	----

¿El lugar en el que juegas es?	Tiendas	Casinos	Billares	Casa	Ninguno
¿Qué es lo que más le gusta de jugar?	Ganar Dinero	Diversidad Juegos	Adrenalina	Ninguno	
¿Con que frecuencia juega usted?	Poca Frecuencia	2 o 4 veces por mes	Más de seis veces por mes	Ninguna	
En promedio ¿Cuanto juega que número de horas invierte en el juego?	Menos de una hora	Una hora	Dos o más horas	Ninguno	

¿Usted se ha sentido nervioso o irritado por no poder jugar?	
¿Usted ha sentido alguna vez remordimientos después de jugar?	

Después de que gana ¿Siente la necesidad de volver a jugar para ganar más?	
Después de perder ¿Siente usted que tiene que volver a jugar para recuperar lo perdido?	
¿Ha intentado usted alguna vez dejar de jugar y no has sido capaz de ello?	
¿Juegas más dinero del que tenía pensado antes de empezar a jugar?	
¿Usted ha jugado alguna vez para escapar del aburrimiento o de sus problemas?	
¿Juega usted para demostrar su capacidad o destreza ante los demás?	
¿Usted ha pedido dinero prestado a familiares o amigos para jugar?	
¿Usted ha cometido hurtos, robos, u otros delitos para conseguir dinero con el que jugar?	
Cuando juegas ¿Te empeñas en seguir jugando hasta que ganas?	
¿Le has mentido a alguien (Amigos, familiares, compañeros) para ocultar tu grado de implicación con el juego?	
¿Alguna vez a causa del juego perdió relaciones interpersonales significativas o trabajos?	
¿Se confía en las demás personas para que le proporcionen dinero que alivie su situación financiera a causa del juego?	

¿Usted cree que tiene o ha tenido alguna vez dificultades con el juego?	
¿Considera usted que los juegos de azar en exceso pueden generar algún tipo de adicción?	

¿Sabe usted qué es la adicción a los juegos de azar (Ludopatía) y sus consecuencias?	
¿Cree usted conveniente tomar medidas preventivas sobre los juegos de azar?	

Cronograma:

El cronograma se plantea como herramienta a la comprensión de cómo y en que etapas se encuentra el trabajo, igualmente permite relacionarse con el tiempo de realización, usadas para llevar un control adecuado y evaluación correspondiente, descrita de manera histórica de la organización semanal del proyecto de investigación.

Cronograma actividades del proyecto de investigación periodo 2015-1

Actividades/Semana	Febrero				Marzo					Abril				Mayo					Responsables
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	
Formación equipo de trabajo	■																		Equipo
Buscar base de datos		■	■	■															Equipo
Planteamiento del problema			■	■	■	■													Equipo
Pregunta de investigación					■	■	■	■											Equipo
Objetivos generales y específicos									■	■	■							Equipo	
Justificación										■	■	■	■					Equipo	
Marco teórico					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	Equipo
Exposición de avances																	■		Equipo

