

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2025,
Volumen 9, Número 2.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2

PERCEPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LA UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA BOGOTÁ

**PERCEPTION OF THE DEVELOPMENT OF GAMBLING ADDICTION IN
YOUNG ADULTS AT THE SERGIO ARBOLEDA UNIVERSITY IN
BOGOTÁ**

Isabella Ardila Mejía

Universidad Sergio Arboleda

María Camila López Martínez

Universidad Sergio Arboleda

Ms. Nina Patricia Ceballos Porto

Universidad Sergio Arboleda

Percepción del desarrollo de la ludopatía en adultos jóvenes de la universidad Sergio Arboleda Bogotá

Isabella Ardila Mejía¹

isabella.ardila01@usa.edu.co

<https://orcid.org/0009-0007-1039-9747>

Universidad Sergio Arboleda

María Camila López Martínez

maria.lopez08@usa.edu.co

<https://orcid.org/0009-0003-3460-6983>

Universidad Sergio Arboleda

Ms. Nina Patricia Ceballos Porto

nina.ceballos@usa.edu.co

<https://orcid.org/0009-0001-8120-9441>

Universidad Sergio Arboleda

Asesora proyecto de investigación y coautora

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo explorar la percepción de la población estudiantil sobre la ludopatía, con el fin de comprender cómo los factores socioculturales influyen en el desarrollo y mantenimiento de la ludopatía en jóvenes adultos colombianos de la Universidad Sergio Arboleda sede Bogotá. Para poder analizar las percepciones, se usó una metodología de corte cualitativo histórico hermenéutico; se realizaron entrevistas semiestructuradas a un total de cuatro participantes, un profesional experto en ludopatía y tres estudiantes de la Universidad Sergio Arboleda. Se utilizó un software de análisis cualitativo permitiendo por medio de esta herramienta analizar e interpretar la información encontrada en las transcripciones de las entrevistas, con la finalidad de encontrar la asociación entre las categorías, así mismo, identificar las experiencias personales y conductas de los entrevistados asociadas a la ludopatía. Las categorías y subcategorías empleadas fueron: Concepto ludopatía (CL) y sus tres subcategorías las cuales son concepciones personales, concepciones teóricas y conductas, la segunda categoría es factores socioculturales (FS) y sus subcategorías son contexto cercano, factores protectores y creencias, la tercera categoría son los factores de riesgo (FR), las subcategorías son aspectos psicofisiológicos, personalidad y frecuencia de juego. Los resultados y discusiones de esta investigación revelaron una relación de multicausalidad en el desarrollo de la ludopatía, donde se destacan como factores predisponentes el contexto cercano y rasgos de personalidad como el control de impulsos, esto se puede explicar por medio de las narrativas de los entrevistados, en donde se comentó el fácil acceso a plataformas de juegos de azar, como también la exposición a temprana edad en contextos familiares en el que el juego está presente. Sumando a esto el círculo social de los individuos como factor influyente en el que se suele imitar comportamientos e incentivar el juego, minimizando los riesgos que puede generar a largo y corto plazo.

Palabras clave: juegos de azar, factores de riesgo, adultos jóvenes

¹ Autor principal

Correspondencia: isabella.ardila01@usa.edu.co

Perception of the development of gambling addiction in young adults at the Sergio Arboleda university in Bogotá

ABSTRACT

The present research aims to explore the perception of the student population on pathological gambling, in order to understand how sociocultural factors influence the development and maintenance of pathological gambling in young Colombian adults of the Universidad Sergio Arboleda, Bogotá campus. In order to analyze the perceptions, a qualitative historical hermeneutic methodology was used; semi-structured interviews were conducted with a total of four participants, a professional expert in pathological gambling and three students of the Universidad Sergio Arboleda. A qualitative analysis software was used, since it allows to analyze and interpret the information found in the transcripts of the interviews, in order to find relationships between the categories. The categories and subcategories used were: Concept of pathological gambling (CL) and its three subcategories which are personal conceptions, theoretical conceptions and behaviors, the second category is sociocultural factors (SF) and its subcategories are close context, protective factors and beliefs, the third category is risk factors (RF), the subcategories are psychophysiological aspects, personality and frequency of gambling. The results and discussions of this research revealed a multi-causality relationship in the development of pathological gambling, where the close context and personality traits such as impulse control stand out as predisposing factors, which can be explained by the narratives of the interviewees, where they commented on the easy access to gambling platforms, as well as exposure at an early age in family contexts where gambling is present. Adding to this the social circle of individuals as an influential factor in which they tend to imitate behaviors and encourage gambling, minimizing the risks that it can generate in the long and short term.

Keywords: gambling, risk factors, young adults

Artículo recibido 13 marzo 2025

Aceptado para publicación: 19 abril 2025



INTRODUCCIÓN

Actualmente, las adicciones han tomado fuerza, no solo en cuanto al abuso de sustancias sino con relación a las apuestas, pues su popularidad ha aumentado dado las propagandas en diversos medios de comunicación, así como también las variables socioambientales a causa del fácil acceso a través de plataformas en línea, las cuales facilitan el acceso de diferentes grupos poblacionales y el poco esfuerzo para generar dinero (Robert & Botella, 1995 como se cita en Castaño et al., 2016, p 135).

Esta adicción se conoce como ludopatía o juego patológico entendido como una alteración progresiva del comportamiento por la que la persona siente una incontrolable necesidad de jugar juegos de azar o de apuestas, ignorando cualquier consecuencia negativa, donde la persona piensa, vive y actúa en función del juego, dejando a un lado cualquier otro tipo de objetivo (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR, 2022).

La ludopatía se ha convertido en una problemática de salud pública que afecta no solo a quienes la padecen, sino también a sus entornos familiares, sociales y laborales. En los jóvenes adultos, el riesgo de desarrollar este trastorno es especialmente preocupante debido a la alta exposición a juegos de apuestas en línea, además de estar en una etapa de formación de patrones conductuales y de toma de decisiones.

Estudios mencionan que los jóvenes han generado cierto interés por las apuestas desde edades tempranas como la adolescencia (desde los 14 años), en jóvenes (García Ruiz et al., 2016; Gupta & Derevensky, 2014 citado por Valdez, 2023) y estudiantes universitarios (Jiménez et al., 2014; Pérez- Ocampo et al., 2010; Ruiz, 2014 citado por Valdez, 2023). Además, han demostrado que, al tratarse de apuestas online, la edad de aparición suele ser aún más temprana pues suelen iniciar en grupo, con apuestas colectivas (Garrido, del Moral & Jaén, 2017 citado por Vázquez & Barrera, 2020).

Sumado a esto, existen factores que mantienen la conducta de jugar y consigo la motivación por parte del individuo; esto se puede explicar por medio de estímulos discriminativos (luces, sonidos) que hay en los casinos, los cuales captan la atención del individuo y provocan la necesidad de jugar, además de los refuerzos positivos como ganar una apuesta o dinero y por consiguiente causar un sesgo confirmatorio, en donde se desestiman las pérdidas de dinero generadas y se destacan las ganancias pudiendo éstas ser inferiores (Arias, 2021, p. 6).



Abordar el papel de la percepción en este contexto es fundamental, ya que las creencias y actitudes hacia el juego influyen directamente en el comportamiento. La normalización de las apuestas como actividad recreativa, la percepción en ocasiones distorsionada de las probabilidades de ganar, y el desconocimiento sobre los riesgos asociados son factores que pueden fomentar la vulnerabilidad a desarrollar una adicción.

Investigaciones previas han proporcionado un marco teórico para comprender la adicción a las apuestas y los factores que influyen en su desarrollo. Es importante considerar que el desarrollo de dicho trastorno de adicción está mediado por una diversidad de factores y contextos, puesto que se produce de manera multicausal, ya que, “al igual que cualquier adicción no podemos hablar de una relación causal lineal, sino que las causas son multifactoriales” (Domínguez, 2009, p.12 citado por Sánchez, 2019, p. 2) las cuales implican distintas circunstancias y motivos.

Dentro de estas causas están factores como el contexto cercano de la persona, la personalidad, factores socioambientales, psicológicos, motivacionales, entre otros. Garrido et al., (2004) citado por Blanco et al., (2016), vinculan las conductas adictivas de juego con las influencias familiares a dos niveles: uno de orden etiológico y precipitante vinculado a la familia de origen donde pueden existir antecedentes de padres ludópatas o con otras adicciones, contemplando así estas conductas como adecuadas y otro que sitúa el problema en el marco de la propia familia donde los problemas de comunicación y los estilos disfuncionales serían las principales causas generadoras de la adicción.

En cuanto a las dimensiones psicológicas, se relaciona con “la necesidad de experimentar sensaciones y experiencias diversas, nuevas y complejas” (Labrador & Becoña, 1994; Secades & Villa, 1998, citado por Castaño et. al. 2016, p. 136). El tomar estos riesgos hace que obtengan una sensación de adrenalina y una excitación fisiológica que juegan como mantenedores de la conducta, además de la expectativa de volver a ganar (Herrero et al., 2017 citado por Vázquez, 2020).

Diversos autores mencionan que, existen factores predisponentes en el desarrollo de la ludopatía ligados a la personalidad como lo es una baja autoestima y unas habilidades de afrontamiento muy limitadas, aspectos que pueden potenciar los pensamientos irreales de grandeza que se obtienen cuando se juega y sobre todo cuando se gana (Urdániz, et al., (1999); Kuley & Jacobs (1988); Gaboury & Ladouceur (1989); Corney & Cummings (1985) citado por Castaño et. al. 2016).

Con relación a los factores socioambientales, estos van de la mano con la exposición al juego durante la adolescencia, así como también la gran oferta de juegos disponibles, la gran difusión de éstos en los medios de comunicación, los cuales promocionan la oportunidad de hacer dinero fácil y rápido (Robert & Botella, 1995, citado por Castaño et. al., 2016). Asimismo, Castaño, Calderón y Restrepo (2016) citados por Sánchez (2019) consideran factores de riesgo socioambientales a: la disponibilidad de casinos y salas de juego, el deficiente control legal a los juegos de azar, la falta de espacios recreativos, deportivos y culturales para los ciudadanos, el ambiente y la atención en los casinos y por último los relacionados al ambiente educativo.

Estudios realizados en la ciudad de Medellín demostraron que el desarrollo del juego patológico en jóvenes está relacionado con la falta de espacios recreativos, la facilidad que tienen para acceder al dinero y el aumento en los últimos años de lugares de apuestas tanto legales e ilegales en la ciudad, los cuales los jóvenes perciben como espacios agradables por el buen trato recibido, jugando como un mantenedor en el desarrollo de esta conducta adictiva. (Castaño, et. al., 2016, Zapata et al., 2011).

Asimismo, a mayor tiempo libre tiene la persona se podrían encontrar altos niveles de aburrimiento que llevan a desarrollar un estado de ánimo disfórico el cual es considerado un factor de riesgo para el desarrollo de una adicción al juego puesto que lo usarían como una distracción y herramienta para reducir el aburrimiento y el estrés que puede venir de la carga académica, recurriendo a este de manera constante (Pastwa-Wojcie-chowska, 2011 citado por Valdez, et al., 2023) ignorando las consecuencias que trae como la ansiedad, el comportamiento violento, impulsividad, irritabilidad y en algunos casos depresión.

Comprender estas dinámicas permitirá a futuro diseñar estrategias de prevención y sensibilización más efectivas, ajustadas a las necesidades y realidades de los jóvenes. Además, contribuirá a generar conciencia en los jóvenes adultos sobre la importancia de regular la frecuencia del juego y orientarse hacia un juego responsable. En este sentido, estudiar la percepción no solo aporta al conocimiento académico, sino que tiene un impacto práctico y social significativo para mitigar el avance de esta problemática.

Por lo cual, el presente estudio tiene como objetivo principal explorar las percepciones de la población estudiantil sobre la ludopatía, con el fin de comprender como los factores socio culturales influyen en

la interpretación del desarrollo y mantenimiento de la ludopatía en jóvenes adultos colombianos de la Universidad Sergio Arboleda Bogotá, mediante la identificación y análisis de las experiencias personales.

METODOLOGÍA

En esta investigación se desarrolló una metodología de naturaleza cualitativa lo cual permite acercarse a la realidad del individuo y obtener información sistematizada y argumentada (Guerrero & Guerrero, 2014, citado en Escudero & Cortez, 2018), por otra parte, el modelo empleado fue histórico-hermenéutico el cual posee lógica inductiva que permite partir de un fenómeno y a través de lecturas configurar teorías (Mora, 2013).

Participantes

El grupo de entrevistados estaba conformado por cuatro participantes, entre ellos un profesional experto en ludopatía y tres estudiantes de la Universidad Sergio Arboleda entre las edades de 18 a 25 años.

Procedimiento

Para la realización de la investigación se contó con diferentes fases (*tabla 1*) las cuales permitieron llevar un orden sobre la estructura y contenido del estudio.

La recolección de datos fue mediante el uso de la entrevista semiestructurada siendo un instrumento que permite obtener descripciones del mundo vivido por los entrevistados. Asimismo, la posibilidad de aprehender, comprender e interpretar la experiencia de los sujetos participantes desde su propia perspectiva. (Villareal & García, 2022).

Las preguntas realizadas tenían como base las categorías y subcategorías planteadas (*tabla 2*), con la finalidad de obtener la mayor cantidad de información que fuera pertinente para la investigación, asimismo, permitió tener un orden frente a los diferentes aspectos a investigar, evitando distracciones y confusiones por parte de los participantes

Tabla 1*Fases de la investigación*

Fase		Descripción de la fase
1.	Registro documental	Investigación en bases de datos para la realización del marco de antecedentes y marco teórico, realizando uso de bases de datos académicas y científicas, permitiendo seleccionar aquellas teorías que se relacionaban con el objeto de estudio. Asimismo, la construcción de las categorías y subcategorías, planteando una definición para cada una de estas.
2.	Metodología y selección de muestra	Se realizaron entrevistas semiestructuradas a una muestra de 4 personas, de las cuales 3 son estudiantes, y 1 profesional de ludopatía. Se seleccionaron participantes de la universidad Sergio Arboleda Sede Bogotá.
3.	Aplicación conocimientos y permisos	Se tuvieron en cuenta las consideraciones éticas necesarias como el consentimiento informado y los principios bioéticos de la investigación. Los participantes firmaron el consentimiento informado en donde se afirmaba de forma voluntaria su participación y derecho de abandonar en cualquier momento la entrevista sin consecuencia alguna.
4.	Recolección de datos	Recolección de la información pertinente y necesaria a través de las entrevistas semiestructuradas planteadas en la fase dos, adicionalmente la transcripción de estas, para su correcto análisis.
5.	Análisis resultados	Se utilizó un software de análisis cualitativo para el análisis de cada una de las entrevistas realizadas. Posterior a esto, se realizó interpretación de los resultados obtenidos en las distintas tablas.

Nota: En la *tabla 1* se puede observar las fases que se llevaron a cabo para realizar la investigación, dichas fases están en el orden que se realizó, dichas fases tienen una breve descripción de cómo se realizaron y de sus componentes, teniendo en cuenta las consideraciones éticas para mantener la prevalencia de la dignidad y bienestar de los entrevistados.

Tabla 2*Categorías y subcategorías*

Categoría	Subcategoría
Concepto Ludopatía (CL)	Concepciones personales
	Concepciones teóricas
	Conductas



Factores socioculturales (FS)	Contexto cercano
	Factores protectores
	Creencias
Factores de riesgo (FR)	Personalidad
	Aspectos psicofisiológicos
	Frecuencia de juego

Nota: Como se evidencia en la *tabla 2*, se asignaron tres categorías y de cada una de estas se derivaron tres subcategorías. A continuación se explicará la definición de cada categoría: Concepto ludopatía hace referencia a aquellos conocimientos que tienen los individuos sobre qué es la ludopatía, este concepto suele estar influenciada por concepciones personales que son aquellas ideas aprendidas por el individuo sobre un tema, siguiendo de la otra subcategoría llamada concepciones teóricas las cuales se definió como aquellos conocimientos que tiene la persona de fuentes científicas, es decir, “un sistema de ideas, conceptos y representaciones sobre determinado objeto” (Breijo, 2019), la última subcategoría es la de conductas, refiriendo a aquella “acción que un individuo u organismo ejecuta” (Roca, 2007), a esto refiere a aquellos comportamientos que llevan a cabo las personas que puede influir en la adquisición de la ludopatía.

Así mismo, la segunda categoría factores socioculturales “se refiere a los fenómenos culturales y sociales de una comunidad. En todo momento se relacionan con las tradiciones y las maneras de subsistencia. Son los aspectos socioculturales a distinguir una sociedad de otra” (Reyes, 2023), de esta categoría se desglosa: Contexto cercano que es el entorno próximo de la persona, es decir, familiares, amigos. Factores protectores son características, rasgos, habilidades, competencias, medios, tanto de los individuos de una familia, de la familia como unidad y de su comunidad, que les permite generar recursos para enfrentar situaciones vitales (Campos et al., 2011), por su parte, Díez (2017) refiere que las creencias hacen referencia a una verdad subjetiva, una convicción, algo que el sujeto considera cierto, y no debe ser confundida con la verdad objetiva.

La última categoría son los factores de riesgo es “cualquier característica o circunstancia detectable de una persona o grupo de personas que se sabe asociada con la probabilidad de estar especialmente expuesta a desarrollar o padecer un proceso mórbido” (Senado, 1999), en este caso son circunstancias de vulnerabilidad que puede influir en que un individuo adquiera y mantenga adicción por el juego. Sus subcategorías son: personalidad, aquellos rasgos que pueden hacer más propenso a un individuo de generar ludopatía como lo puede ser no tener control de impulsos, por otra parte, los aspectos

psicofisiológicos tienen relación con los pensamientos, emociones y las respuestas automáticas que se tengan por dicha emoción, finalmente la frecuencia de juego está vinculada a la cantidad de horas o días que juega la persona.

Instrumento de análisis de datos

Para el análisis de los datos recolectados, se utilizó un software de análisis cualitativo el cual permite analizar e interpretar la información encontrada en las transcripciones de las entrevistas, con la finalidad de encontrar relaciones entre las categorías, permitiendo realizar un análisis a profundidad, de la mano con gráficos, redes y diagramas.

En el software se adjuntaron cuatro documentos, los cuales corresponden a las entrevistas de los participantes, las cuales fueron transcritas, posterior a ello se crearon manualmente códigos, donde cada código pertenecía a una categoría, después de esto se clasificaron las preguntas según la categoría y subcategoría que les correspondía, este proceso se llevó a cabo para poder conocer la relación entre las categorías y el juego patológico, así mismo, la percepción de cada participante. Finalmente, el análisis de datos permitió obtener datos y tablas como: co-ocurrencias de códigos, nube de palabras, tabla de co-ocurrencia y una red semántica.

RESULTADOS

A continuación, se presentan los datos obtenidos de las entrevistas y que finalmente fueron procesados en un software cualitativo para poder encontrar asociación entre las categorías, por lo tanto, se realizó interpretación de tabla de co-ocurrencias (*figura 1*), tabla de co-ocurrencias de códigos (*figura 2*), nube de palabras (*figura 3*) y redes (*figura 4*).

Figura 1:

Tabla de Co-ocurrencias

	Concepto ludopatía	Factores de riesgo	Factores socioculturales
aspectos psicofisiológicos	1 (0,07)	2 (0,17)	1 (0,07)
concepciones personales	3 (0,27)		
concepciones teoricas	2 (0,50)		
conductas	4 (0,30)		1 (0,07)
contexto cercano	1 (0,07)		4 (0,31)
creencias			3 (0,43)
factores protectores		1 (0,11)	4 (0,50)
frecuencia juego		2 (0,20)	1 (0,08)
personalidad	1 (0,10)	2 (0,25)	1 (0,09)

Nota: En la figura 1 se puede observar la relación entre las tres categorías (concepto ludopatía, factores de riesgo y factores socioculturales) y las subcategorías que se encuentran en la columna izquierda de la imagen. Se encuentra mayor cantidad de co-ocurrencia o frecuencia en la categoría “concepto ludopatía” con las subcategorías “conductas” y “concepciones personales”, así mismo, se señala una co-ocurrencia entre la categoría factores socioculturales y la subcategoría “contexto cercano”.

Hay valores altos como el 0.50 en las concepciones teóricas (categoría: concepto ludopatía), al igual que el 0.50 de factores protectores (categoría: factores socioculturales), otra de estas puntuaciones es creencias (categoría: factores socioculturales) con un 0.43.

Figura 2:

Tabla de co-ocurrencias de códigos

	1: entrevista	2: entrevista	3: entrevista	4: entrevista	Totales
aspectos psicofisiologicos	3	3	2	3	11
concepciones personales		4	3	3	10
concepciones teoricas	1		1		2
concepto ludopatía	1	1	1	1	4
conductas	3	3	2	3	11
contexto cercano	3	2	3	4	12
creencias		1	2	2	5
factores protectores	2	1	1	3	7
factores de riesgo	1		1	1	3
factores socioculturales	1	2	1	1	5
frecuencia juego		3	2	4	9
personalidad	1	1	3	2	7
Totales	16	21	22	27	86

Nota: En la figura 2 se puede observar la cantidad de veces que se mencionó un tema en cada entrevista, como en concepciones personales en donde en la “entrevista 3” se vincula esta subcategoría en 4 ocasiones, en la entrevista 2 y 4 se relaciona 3 veces, mientras que en la primera entrevista no hay aparición de este concepto.

Las subcategorías contexto cercano (12), conductas (11) y aspectos psicofisiológicos (11) son los temas de mayor relevancia, esto según los valores obtenidos durante la entrevista. Mientras que las subcategorías de concepciones teóricas (2) y factores de riesgo (3) tienen una baja frecuencia, siendo vinculada solamente una vez en las entrevistas, incluso en concepciones teóricas estuvo presente en 2 de 4 entrevistas.

Figura 3:
Nube de palabras

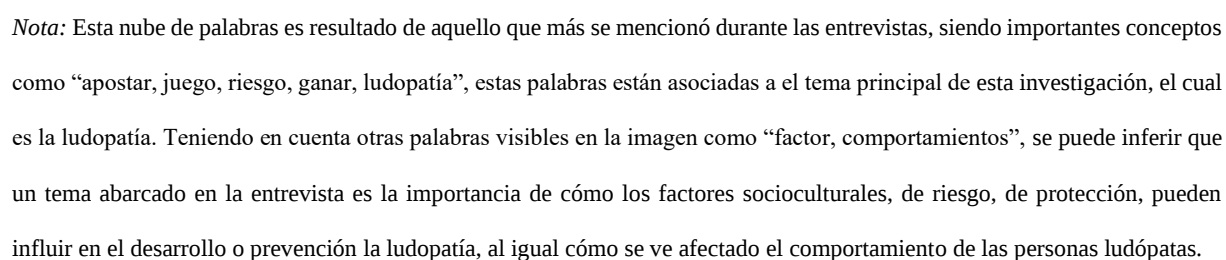


Figura 4:
Redes



Nota: En la red se visualizan de manera central aquellos conceptos de los que surgen los demás, esto quiere decir, que de “concepto ludopatía” salen las ramificaciones que hacen parte o son causa del concepto, como las conductas, las concepciones personales y teóricas. De alguna manera hay una relación entre los nombrados, siendo el tema principal del que se despliegan las ramificaciones (concepto ludopatía). Mientras que en un segundo se observa “factores socioculturales”, el contexto cercano está asociado, pero las creencias y los factores protectores son causa de esto, ya que, estos pueden modificar la manera en que las personas se comportan según las normas sociales, en darle un significado a las cosas, en este caso a la ludopatía. Por último, los factores de riesgos se interpretan que están asociados a los aspectos psicofisiológicos y a la frecuencia de juego, pero también es parte de la personalidad de cada individuo.

DISCUSIÓN

Por medio de las entrevistas realizadas se obtuvo el resultado de que los factores de riesgo son claves para adquisición de la ludopatía, los cuales dependen no solo de la personalidad del participante sino también de la multicausalidad como su contexto próximo, el aprendizaje vicario, experiencias, o incluso puede empezar como una necesidad, que luego evolucionara a una adicción o juego patológico. “Para algunos jugadores que poseen factores predisponentes o de riesgo, el juego consuetudinario puede llevar a desarrollar una adicción, que es conocida comúnmente como ludopatía” (Castaño et al., 2016, p. 136). Esto se puede concluir a través de las interpretaciones de las entrevistas realizadas, en donde dos de los participantes comentaron que un factor influyente para la adquisición de patología fue el entorno familiar (herencia familiar, patrones de juego aprendido) en el cual observaban comportamientos de interés por el juego, el fácil acceso a las casas de apuestas en líneas.

Como se mencionó anteriormente, la adquisición y mantenimiento del juego patológico no es solo por un factor lineal sino por un conjunto de factores que afectan al individuo, como lo puede ser factores biológicos, contextuales o las personas con problemas de impulsividad, quienes pueden tener una mayor predisposición a desarrollar adicciones al juego, debido a la dificultad para controlar sus comportamientos. Existen diversos factores predisponentes que pueden potenciar que el individuo genere una adicción al juego, tales como: disciplina familiar inadecuada (permisividad), exposición al juego durante la adolescencia, familia de origen que da gran importancia al dinero y símbolos materiales

determinantes de un estatus social alto (Apa, 1987; Castaño et al., 2016, p. 136). Esto se ve referenciado en las narrativas de las entrevistas realizadas, puesto que, los estudiantes comentaron que una persona con problemas de impulsos no mide su manera de actuar, no obstante, el individuo puede tomar decisiones precipitadas y así mismo dejarse llevar por las emociones que está experimentando en el momento, sin pensar en las posibles consecuencias que puede traer el hecho de apostar, como pérdida de dinero, experimentar frustración o desarrollar adicción al juego.

El juego no solo genera en el individuo motivación para divertirse sino también para poder ganar dinero de forma sencilla y a esto se le debe añadir que los jóvenes suelen querer encajar socialmente para conformar o ser parte de grupos sociales repitiendo comportamientos principalmente de los líderes del grupo. El comportamiento lúdico puede proceder de la imitación, al igual que sucede con otras adicciones, en el juego funciona una actitud de querer emular a otras personas, y más si son conocidas como sucede con el grupo de amigos. La imitación visual tiende a funcionar como un mecanismo psicosocial básico en la adquisición de hábitos y rutinas que puede traer consigo el desarrollo de conductas desadaptativas, sobre todo si este se produce a edades muy tempranas (Blanco et al., 2015, p. 16). Los grupos sociales tienen una gran influencia en los comportamientos de los individuos, ya que, sus miembros suelen imitar sus conductas, pues buscan tener perspectivas similares y recibir aceptación por parte de terceros. En la entrevista realizada al participante “DG” menciona textualmente: “en un inicio si tiene influencia las personas con las que te rodeas, con quien aprendes. Mis amistades de la universidad a cada momento me invitaban a ir al casino, ahí fue que aprendí sobre las apuestas y me mantenía en casinos, luego ya fueron plataformas digitales”. Además de presentar en la figura 1 una correlación del contexto cercano y factores socioculturales de un 0.31 que influyen en el mantenimiento de la ludopatía.

CONCLUSIONES

Los adultos jóvenes se encuentran en una etapa donde son propensos a desarrollar adicciones comportamentales como lo es la ludopatía, cuya posibilidad incrementa debido a la accesibilidad que permiten las nuevas tecnologías a diferentes páginas de apuestas en líneas y por el círculo cercano, el cual puede ser un factor de riesgo, así como un mantenedor.



Asimismo, suelen desestimar el nivel de adicción que puede generar los juegos de azar; durante las narrativas de los entrevistados se mencionó que, hablar de ludopatía es un tema complejo, debido a que desde su percepción es difícil vincular el juego a un problema o trastorno, puesto que, culturalmente están normalizadas las apuestas y existe la creencia recurrente de que pueden controlar sus impulsos y dejar de apostar en el momento que decidan hacerlo, sin tener en cuenta los diversos factores que juegan en su mantenimiento, y las posibles consecuencias que puede traer en diversas áreas funcionales de su vida. Es por esto que es pertinente trabajar en la promoción y prevención acerca de la ludopatía para que de esta manera los jóvenes adultos sean conscientes de los riesgos del juego y se recomienda que en futuras investigaciones se analice si esta y otras estrategias ayudan a mitigar la aparición y/o el impacto de esta adicción en el grupo poblacional.

Dentro de los factores de riesgo para el desarrollo y mantenimiento de la ludopatía se encuentran principalmente de acuerdo a las entrevistas realizadas, la personalidad, el contexto cercano y la búsqueda de sensaciones nuevas y excitantes. Adicionalmente, la falta de factores protectores esclarece el poco conocimiento que tienen sobre herramientas para lidiar con el impulso de ir a apostar o el cómo hacerle frente a esta necesidad, por lo cual es importante psicoeducar frente a estrategias que puedan implementar para la disminución del riesgo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, K. (2021). *Factores psicosociales que inciden en la adquisición de la ludopatía*. Universidad Pontificia Bolivariana. P 6.
- Blanco, P., González, M., & Martos, C. (2015). *El juego como una adicción social: crónica de una patología anunciada*. Alternativas: Cuadernos de trabajo social.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/48122/6/Alternativas_22_01.pdf
- Blanco, M., Rodríguez, I., & Martos, C. (2016). *CONTEXTO FAMILIAR Y ADICCIÓN AL JUEGO. FACTORES QUE DETERMINAN SU RELACIÓN*. Salud y drogas, 16(2), 81-91.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83946520002>
- Breijo, T. (2019). *La concepción como resultado teórico en la investigación educativa: una mirada desde un enfoque dialéctico-materialista*. Mendeive revista de educación.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000100001



- Campos, C., Peris, M., & Galeano, M. (2011). *Factores protectores y de riesgo en alumnos de una institución pública y otra privada*. Eureka. <https://pepsic.bvsalud.org/pdf/eureka/v8n1/a12.pdf>
- Castaño, G. A., Calderon, G., & Restrepo, S. (2016). *FACTORES DE RIESGO PARA LUDOPATIA EN UN GRUPO DE JUGADORES DE CASINOS DE LA CIUDAD DE MEDELLÍN, COLOMBIA*. <https://www.redalyc.org/pdf/839/83946520007.pdf>
- Diez, A. (2017). *Más sobre la interpretación (II). Ideas y creencias*. Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S021157352017000100008#:~:text=La%20creencia%20es%20una%20verdad,que%20se%20hace%20de%20ella.
- Escudero, C., & Cortez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. UTMACH.
- Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. *Ludopatía*. <https://fejar.org/ludopatia/descripcion-de-la-enfermedad/>
- Garrido, M., del Moral Arroyo, G., & Jaén, P. (2017). *ANTECEDENTES DE JUEGO Y EVALUACIÓN DEL SISTEMA FAMILIAR DE UNA MUESTRA DE JÓVENES JUGADORES PATOLÓGICOS*. Salud y drogas, 17(2), 25-36. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83952052003>
- Herrero, D., Estévez, A., Sarabia, I., & Merino, L. (2017). *PSYCHOPHYSIOLOGICAL AROUSAL IN DIFFERENT GAMBLING PHASES IN YOUNGS AND ADOLESCENTS*. Salud y drogas, 17(2), 37-44. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83952052004>
- Mora, S. (2013). *Importancia de la investigación histórica hermenéutica*. Universidad del Quindío.
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*. International Journal of Morphology. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=s0717-95022017000100037&script=sci_abstract
- Reyes, L. (2023). *Factores socioculturales y su incidencia en la gestión educativa en la provincia de Sánchez Carrión, 2022*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4452/6830>



Roca, J. (2007). *Conducta y conducta*. Acta comportamentalia.

https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-81452007000400003

Sánchez, R., & Valdez, C. (2019). *La problemática social del juego patológico: un nuevo campo de exploración para el Trabajo Social*. margen N° 94 – setiembre 2019.

<https://www.margen.org/suscri/margen94/Sanchez-94.pdf>

Senado, J. (1999). *Los factores de riesgo*. Revista Cubana de Medicina General Integral.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21251999000400018

Valdez, N., Pérez, C., & Arana, M. (2023). *Factores psicológicos asociados al juego problemático en estudiantes universitarios de Lima*. Revista de Psicología (PUCP), 41(1), 347-375.

<https://dx.doi.org/10.18800/psico.202301.013>

Vázquez, M & Barrera, E. (2020). *El juego online en España y las apuestas deportivas: Los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía*. Health and Addictions.

https://www.researchgate.net/profile/EvaristoBarreraAlgarin/publication/343497905_El_juego_online_en_Espana_y_las_apuestas_deportivas_Los_jovenes_como_nuevos_perfiles_con_ludopatia/links/5f2fbc3a6fdcccc43b87495/El-juego-on-lineenEspana-y-las-apuestas-deportivas-Los-jovenes-como-nuevosperfilesconludopatia.pdf

Villareal, J. & García, M. (2022). *La Aplicación de Entrevistas Semiestructuradas en Distintas Modalidades Durante el Contexto de la Pandemia*. Revista Científica Hallazgos21, ISSN-e 2528-7915, Vol. 7, N°. 1, 2022.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8474986>

Zapata, M., Torres, M., & Montoya, L. (2011). *Riesgo de Juego Patológico. Factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín - Colombia*. Adicciones, 23(1), 17-25.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122829003>

