

El juego más allá de la ludopatía

O jogo além do jogo

The game beyond the game

Laura Castellanos¹

Yesica Sanchez²

Gloria Inés Escobar Gil³

Resumen

Este trabajo se realizó en el contexto del seminario de Educación para la Salud de la licenciatura en Biología de la Universidad Pedagógica Nacional (Colombia), en este se pretende construir una estrategia pedagógica a partir de 3 videos que funcionen como una herramienta para abordar la ludopatía más allá del aula de clase. Para crear dicha estrategia se realizaron entrevistas semiestructuradas a jóvenes que son adictos a diferentes tipos de juegos y que sus edades oscilan entre los 12 y los 21 años. La metodología usada tuvo un enfoque cualitativo-interpretativo hermenéutico, además se usaron entrevistas y cuestionarios, en las entrevistas se encontró que los participantes entraron al "mundo de los juegos" a edades muy tempranas y con aparatos tecnológicos que estaban en contextos muy cercanos, también se encontró que los juegos tienen repercusiones tanto positivas, como en el desarrollo de ciertas habilidades; y negativas como la pérdida del tiempo en las personas que los practican; para finalizar se llegó a la conclusión que como maestras en formación es necesario visualizar estas problemáticas para poder brindar herramientas que le sirvan a los estudiantes para enfrentar las adicciones en un futuro.



Palabras clave: Adicciones, ludopatía, educación para la salud.

Abstract

This work was carried out in the context of the Health Education seminar of the Biology degree at the National Pedagogical University (Colombia), in which it is intended to build a pedagogical strategy based on 3 videos that work as a tool to address problem gambling. beyond the classroom. To create this strategy, semi-

¹ Estudiante de séptimo semestre de la Licenciatura en Biología de la Universidad Pedagógica Nacional. Correo electrónico: lcastellanosg@upn.edu.co

² Estudiante de séptimo semestre de la Licenciatura en Biología de la Universidad Pedagógica Nacional. Correo electrónico: yasanchez1@upn.edu.co

³ Maestra de Licenciatura en Biología, Universidad Pedagógica Nacional
giescobarg@pedagogica.edu.co

structured interviews were conducted with young people who are addicted to different types of games and whose ages range between 12 and 21 years. The methodology used had a qualitative-interpretive hermeneutic approach, in addition to interviews and questionnaires, in the interviews it was found that the participants entered the "world of games" at very early ages and with technological devices that were in very close contexts, It was also found that the games have both positive repercussions, as well as in the development of certain abilities; negative as the loss of time in the people who practice them. Finally, it was concluded that as teachers in training it is necessary to visualize these problems in order to provide tools that will help students to face addictions in the future.

Keywords: Addictions, pathological gambling, health education.

Introducción

Para comenzar, es necesario definir qué es la adicción, la OMS (2013) la define como "una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación y se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales".

La Sociedad Americana de Medicina de la Adicción (ASAM) citada por la fundación "hay salida" (2020) afirma que las adicciones son progresivas, por ello deben tener un tratamiento adecuado, para quienes las padecen pueden rehabilitarse completamente con un tratamiento adecuado (Fundación hay salida. 2020), entre ellas la ludopatía como adicción.

El abordar en el aula de clase la ludopatía como una adicción permite que se amplíe el campo, dejando claro que las adicciones no son únicamente aquellas donde se ingieren sustancias psicoactivas o alcohol, sino que hay otras a las que no se les presta tanta atención, pero que resultan ser muy recurrentes.

Garrido (2006) citado por Jiménez. M (2020) menciona que la ludopatía es la incapacidad progresiva de una persona para resistir el impulso de jugar, sintiendo una incontrolable necesidad de ello (p.14). Siendo también clasificada como un trastorno mental caracterizado por la participación frecuente de una persona en actividades de apuestas, las cuales pueden llegar a dominar la vida del individuo, como lo menciona la OMS (2013).

En la ludopatía el sujeto nunca tiene la iniciativa de parar de jugar, esta patología, según Ramos, J., (2006) no discrimina edades, estratos o sexo, es decir, que puede



afectar a todos, además, hay juegos que son capaces de causar con facilidad dichas adicciones como las pagamonedas, el bingo, juegos de mesa y otros juegos de casino.

Como se dijo previamente, la ludopatía es una patología que no discrimina edades, por ello es necesario abordarla desde la educación para la salud, ya que, esta es entendida, según Fortuny. M & Gallego. J. (1988) como un proceso educativo e instrumento de salud pública, también favorece la formación y permite la promoción de la salud contribuyendo a la conciencia sanitaria (p.1).

Se han hecho diferentes estudios relacionados con la ludopatía, uno de ellos es el de Vázquez y Barrera en el 2020 titulado "El juego online en España y las apuestas deportivas: los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía" encontraron que los jóvenes entre 18 a los 30 adquirieron diferentes hábitos alrededor de los juegos de apuestas online a través de internet y aplicaciones; también, Castaño, Calderón y Restrepo en el 2016 en su trabajo titulado "Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia" encontraron aspectos emocionales y del ámbito educativo que inciden en que las personas inicien y se mantengan jugando.

Además se ha abordado la ludopatía desde las aulas de clase, por ejemplo en el 2008, Echeburúa y Paz de Corral en su artículo titulado "Juego responsable: ¿una alternativa para la prevención y el tratamiento de la ludopatía?" abordan el juego controlado como una alternativa terapéutica para los jugadores jóvenes o que no presentan aún una dependencia severa para abordar desde espacios como las aulas de clase.

Al establecer qué es la ludopatía y su importancia dentro de la educación para la salud, es necesario resaltar que como maestros estas problemáticas nos competen, ya que las edades en que los estudiantes comienzan a jugar usualmente están en la escuela, entonces hablar de esta patología desde las aulas de clase es necesario para que los estudiantes no sean ajenos a ella.

También, es necesario que los maestros, al pasar suficiente tiempo con los estudiantes, sepan identificar algunos de los indicios que ellos tienen cuando existe una adicción, por ejemplo Vázquez. M & Barrera. E, (2020) plantean que algunos de los indicios o comportamientos de los estudiantes que son adictos son: aislamiento, pérdida de concentración en el trabajo, bajo rendimiento académico, absentismo escolar y laboral (p.2).

Pregunta problema

¿Cómo visibilizar y abordar por medio de recursos audiovisuales la ludopatía con estudiantes de sexto de bachillerato?



Objetivos

- Diseñar una estrategia pedagógica que contemple la ludopatía como adicción y con base en ello aportar herramientas a los maestros para la prevención de ella en los estudiantes de sexto grado de las instituciones educativas.

Específicos

1. Implementar entrevistas a personas vinculadas con la ludopatía para evidenciar los rangos de edades y características de personas que tienden a volverse adictos.
2. Sistematizar la información encontrada durante las entrevistas observando las tendencias.
3. Diseñar 3 vídeos donde se evidencian las tendencias que presentan las personas que ya interiorizan los juegos hasta llevarlos a una adicción.

Metodología

Este proyecto tuvo un enfoque cualitativo-interpretativo hermenéutico, que parte de reconocer “la diferencia existente entre los fenómenos sociales y naturales, buscando la mayor complejidad y el carácter inacabado de los primeros, que están siempre condicionados por la participación del hombre” (Barrero, C, Bohórquez, L & Mejía, M, 2011, Pág. 6). Así, la técnica que se empleó fue la entrevista semiestructurada y el instrumento utilizado fue un cuestionario abierto que constaba de las siguientes preguntas:

1. ¿Qué tipo de juegos práctica con frecuencia?
2. ¿Cómo inicio a jugar?
3. ¿Cuánto tiempo lleva haciéndolo?
4. ¿Qué emociones le genera?
5. ¿Se considera adicto a los juegos?

El grupo que participó en las entrevistas, es diverso, ya que estuvo conformado por jóvenes entre los 12 y 21 años, siendo en su totalidad hombres cuyo trayecto en los juegos ha sido durante más de dos años y su nivel académico oscila entre secundaria y la universidad. También se evidencia gran variedad de tipos de juegos en los que cada persona participa, pasando por los videojuegos o juegos online, hasta los juegos de azar, como los de casino.



Análisis de contenido

El análisis de contenido es una técnica de investigación que permite analizar los datos verbales obtenidos mediante otra técnica de investigación, por tanto la información obtenida para ello fueron las respuestas que los entrevistados dieron al cuestionario realizado. A partir de esas respuestas, es fue realizar dos agrupaciones basándonos en ellas, las cuales son:

- 1. Implicaciones:** A nivel general, en esta categoría se aborda desde la definición de la RAE "Repercusión o consecuencia de algo" y desde esta definición se abordarán las siguientes subcategorías:

- 1.1. Positivas:** Hacen referencia a aquellas implicaciones que se evidenciaron en los entrevistados, donde el jugar puede traer repercusiones positivas, estas se identificaron tanto textual como desde el análisis de las entrevistas.

- 1.2. Negativas:** Se aborda de la misma forma que las positivas, en este caso desde una perspectiva negativa.

- 1.3. Desde los sentires:** En esta subcategoría se abordan las implicaciones que tienen los juegos en los sentires de las personas entrevistadas, entendiendo los sentires desde diferentes perspectivas como lo son las emociones, sentimientos, es decir, todas aquellas sensaciones que les producen los juegos.

- 2. Origen:** A nivel general, esta categoría agrupa diferentes factores que se relacionan en cómo se inició el entrevistado en el "mundo de los juegos".

- 2.1. Tipo de juego:** Se muestra cuáles son los tipos de juegos que practican los entrevistados, ya que pueden ser videojuegos o casinos y de ahí partimos a ser un poco más específicos, es decir, identificando el nombre de algunos de estos.

- 2.2. Primer acercamiento:** Se identificaron algunas respuestas a preguntas de cómo, con qué y por qué empezaron a jugar,, el cómo también buscar responder con qué aparatos o personas se involucró para adentrarse en dichas prácticas, entre otras.

- 2.3. Edades en las que empezaron a jugar:** El nombre de esta subcategoría se explica muy bien por sí sola, es decir, esta hace referencia a las edades aproximadas en que los entrevistados empezaron a jugar.

Resultados

Para ordenar la información, las respuestas de los estudiantes se agrupan de la siguiente manera: la letra "E" significa estudiante y el número que le acompaña es el



asignado a cada estudiante. En la primera categoría denominada **implicaciones** se obtuvieron respuestas por parte de los participantes como las siguientes:

E1: *"son de tomar decisiones...los competitivos que son los de estrategia, los que hay que ir pensando, entender el juego ehhh ver sus mecánicas, entender cómo este funciona..."*

Los entrevistados resaltan y son conscientes de algunos aspectos positivos que tiene el jugar, como el pensamiento estratégico y la toma de decisiones.

E2: *"Perder el tiempoen la noche si me iba a dormir, porque me tocaba irme a dormir por las clases virtuales"*.

E1: *"A nivel social a lo mejor he perdido la oportunidad de socializar con gente.".... "son simplemente lo que escogí para aislarme de un problema que ya tenía"*.

Así como reconocen lo positivo de los juegos, también tienen en cuenta aquello que no lo es, como dedicar más tiempo del debido a jugar.

E1: *"me genera comodidad, realmente osea satisfacción"...."son un escape, esas sensaciones de ansiedad, de estrés es de lo que quiero escapar"*.

E3: *"a veces alegría, dependiendo si gano o pierdo, nada más. A veces estrés"*.

Dentro de la categoría entran también esas causas desde lo sensitivo de cada participante, como darse cuenta de estar en cierto modo aislados de su núcleo social, o las sensaciones que tienen luego de finalizar una partida como el estrés.

En la segunda categoría, denominada **Origen**, se abordan las subcategorías: tipo de juego, primer acercamiento y las edades.

E2: *"Roblox, fornite y free fire"*

E3: *"me gusta ir a los casinos, me gusta jugar mucho blackjack. Y cuando no puedo ir hasta allá, entro y juego en los casinos online. Además, también me gustan los juegos de armas"*

En ambas respuestas se puede evidenciar la variedad de juegos a los que recurren los entrevistados ya sea visitando un centro de entretenimiento o desde la comodidad de sus casas.



Respecto a cómo fue su primer acercamiento a los juegos online, las respuestas fueron las siguientes:

E2: *“empecé en una xbox 360 que me regalaron hace ya varios años...buscando qué hacer”*

E3: *“Hace mucho que juego desde mi casa desde el computador o desde mi celular juegos online”*

Así mismo, los entrevistados hablaron sobre las edades en las que empezaron y durante cuánto tiempo emplean en ello:

E1: *“Inicie jugando a una muy temprana edad más o menos a los 4-5...16 años llevo jugando”*

E2: *“Alrededor de eeh casi diez años. Y tengo 13 años”*

Análisis de resultados:

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante mencionar que a pesar de las contradicciones que se evidencian, como el mal uso del tiempo libre y algunas emociones negativas que pueden surgir, cabe resaltar que jugar no es malo, como lo menciona Ramos (2006) “el juego interviene en el proceso de maduración y aprendizaje de muchos de los llamados animales superiores, humanos incluidos. Jugar nos permite aprender a respetar reglas, a tener en cuenta las habilidades del oponente, a poner a prueba las nuestras y a superarnos, en definitiva... Jugar nos permite pasar un buen rato, aprender e, incluso, madurar” (p.1).

Además, las emociones y sensaciones tanto positivas como negativas, pueden ser el propulsor para que los jóvenes inicien o mantengan una vida en el juego, así como los entrevistados resaltan su necesidad de salir de la realidad, como lo manifiesta Castaño et. al. (2016) que al jugar “se involucran aspectos emocionales y de activación importantes que inciden no solo en el inicio en el juego, en el mantenimiento de este, sino también muy seguramente en la generación de juego problemático y patológico” lo que está relacionado con el uso correcto del tiempo libre. Además, dentro de lo hallado, se puede afirmar que el papel de la familia en cuanto al acercamiento de los niños a los juegos es importante, pues muchas veces se facilitan los medios para que así sea.

Conclusiones

En conclusión, jugar ya sea en línea o en un centro de entretenimiento, no solo tiene implicaciones negativas, pues permite que la persona que lo hace, incorpore distintas habilidades como la toma de decisiones y el pensamiento lógico y estratégico.



Al jugar se articulan diferentes emociones y sensaciones según lo que ocurra en la partida. Además, dar un tiempo estimado para estar en línea es importante, ya que si se lleva un uso desmedido del tiempo que se emplea puede llevar a la persona inmersa a la ludopatía. De ese modo, al realizar este documento ampliamos nuestra visión más allá de ver el juego como ludopatía, y nos damos cuenta de que es una herramienta que puede brindar otros aprendizajes, como contemplar las adicciones como parte de la educación para la salud y que como maestras en formación, es importante conocer para brindar mejor orientación a nuestros estudiantes.

Referencias

Barrero. C., Bohórquez. L & Patricia, M. (2011). La hermenéutica en el desarrollo de la investigación educativa en el siglo XXI. *Itinerario Educativo: Revista de La Facultad de Educación*, 25(57), 101–120.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6280160.pdf>

Castaño, Calderón y Restrepo. (2016). Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de medellín, Colombia. Tomado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/839/83946520007.pdf>

Fortuny, M., & Gallego, J. (1988). Educación para la salud. *Revista de educación*, 287, 287-306.

Fundación Hay Salida. (2020). *Definición de Adicción*. Fundación Hay Salida. Tomado de:
<https://www.fundacionhaysalida.com/blog/definicion-de-adiccion/#:~:text=La%20Sociedad%20Americana%20de%20Medicina,recompensa%20y%20fo%20el%20alivio>

Jiménez. M. (2020). El juego patológico: una adicción oculta. Tomado de:
<https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/42040/TFG-Jimenez%20Romero%2C%20Macarena.pdf?sequence=1>

Critikián, M. y Medina. M (2021). Redes sociales y la adicción al like de la generación z. *Revista de comunicación y salud*. Tomado de:
<http://www.revistadecomunicacionysalud.es/index.php/rcys/article/view/281/26>

Organización Mundial de la Salud. (2013) Informe OMS Sobre la epidemia mundial de tabaquismo, 2013. Hacer cumplir las prohibiciones sobre publicidad, promoción y patrocinio del tabaco. Ginebra, Suiza.: Servicio de Producción de Documentos de la OMS.



Ramos. J. (2006). *Ludopatía: el otro lado del juego*.
<http://revistaindice.com/numero19/p9.pdf>

Paz de Corral, & Echeburúa, E. (2022). Juego responsable: ¿una alternativa para la
prevención y el tratamiento de la ludopatía? *Adicciones*, 20(4), 321–325.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122048002>

Vázquez, M. & Barrera. E. (2020). El juego on-line en España y las apuestas
deportivas: Los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Health and
Addictions/Salud Y Drogas*, 20(2), 61–69. <https://doi.org/10.21134/haaj.v20i2.500>

