

Ludopatía en contextos universitarios: un análisis desde la disciplina del Trabajo Social.

Recibido: noviembre 24 de 2024 / Aceptado: noviembre 25 de 2024

Karen Isabel Uribe Pacheco*, Nicolas Antonio Estrada Lora*, Natalia Margarita Gutiérrez Abello*, Arturo David López Terán*, Yolanda Rosa Morales Castro*

*Universidad Simón Bolívar, Barranquilla, Colombia

Resumen.

Es importante para los autores hacer una reflexión teórica acerca de la ludopatía en contextos universitarios: un análisis desde trabajo social, esta disertación se basó en los aportes teóricos expuestos, donde se muestran los avances sobre los estudios relacionados con la ludopatía, dejando claro que es una adicción al juego de la que poco se habla en la actualidad y muy compleja de abordar debido a la falta de conocimiento y concientización al respecto. Esta adicción se puede dar por múltiples causas, y hoy en día, junto a las nuevas tecnologías y la interculturalidad, ha facilitado que muchas personas caigan en ella, convirtiéndose en una problemática latente en adolescentes y jóvenes inmersos en el contexto universitario.

Palabras Claves.

Ludopatía, interculturalidad, contextos universitarios, Trabajo social.

Abstract.

It is important for the authors to make a theoretical reflection about pathological gambling in university contexts: an analysis from social work, this dissertation was based on the theoretical contributions presented, where the advances on studies related to pathological gambling are shown, making it clear that it is a gambling addiction that is little talked about today and very complex to address due to lack of knowledge and awareness about it. This addiction can be caused by multiple causes, and nowadays, together with new technologies and interculturality, has made it easier for many people to fall into it, becoming a latent problem in adolescents and young people immersed in the university context.

Keywords: Gambling addiction, interculturality, university contexts, social work.

1. Introducción.

La ludopatía es un trastorno mental que se caracteriza por un comportamiento compulsivo hacia el juego creados por las nuevas tecnologías, afectando negativamente la vida personal, social y económica del individuo. En este contexto, es pertinente hablar sobre la interculturalidad y su papel crucial en la

evolución de la ludopatía. La interculturalidad no solo permite la difusión de prácticas positivas, sino que también ha evolucionado el acceso a plataformas digitales de juegos de azar, creando un entorno personalizado y altamente adictivo, que promueve recompensas inmediatas y la posibilidad de jugar desde cualquier lugar, esto ha incrementado los casos de adicción, especialmente entre los jóvenes.

Esta problemática no solo afecta la salud mental, sino que también puede conducir a otros problemas como la evasión de la realidad, conflictos interpersonales y adicciones a otro tipo sustancias. Con la entrada de la globalización, los juegos de azar y videojuegos han alcanzado una audiencia masiva a través de plataformas digitales las cuales promueven juegos para atraer a los clientes de este segmento con la promesa de practicar sin dinero antes de pasar a apuestas reales; una vez enganchados, prometen duplicar el dinero invertido.

El desconocimiento de esta problemática resalta la importancia de estudiar la interacción entre tecnología y ludopatía, entendiendo los factores que agudizan el problema, como las motivaciones emocionales o la falta de control de impulsos.

1.1 La ludopatía y las nuevas tecnologías.

Según Ladouceur (2004) la ludopatía es “un juego de patrón resistente y recurrente que conduce a un deterioro o distress significativo en la vida personal, social o laboral del individuo”

La ludopatía como trastorno psicológico, se ha caracterizado por un impulso incontrolable de jugar y apostar, independiente de las consecuencias negativas que pueda traer consigo. Este comportamiento se convierte en un círculo vicioso en el que el individuo no solo arriesga sus recursos económicos, sino también su bienestar emocional y social, con la esperanza de ganar algo de mayor valor.

Este trastorno tiene similitudes con otras adicciones, como la dependencia al alcohol o las drogas, ya que afecta los centros de recompensa del cerebro, generando una sensación de euforia que refuerza el comportamiento adictivo.

Con la evolución del mundo, tanto los juegos de azar como la tecnología han ido en constante transformación e interactuando

más, adaptándose a las nuevas generaciones. Según Garcia et al. (2016) “La mayoría de los sitios de juegos de azar permiten y animan a jugar sin dinero a modo de práctica o de prueba. Los expertos consideran estas webs como inicializadores de la práctica del juego” (p. 557) creando un público que más adelante puede convertirse en jugadores que apuestan con dinero real. De esta manera, estos entornos digitales actúan como un catalizador de entrada de nuevos jugadores y potenciales ludópatas, siendo esta tendencia muy común en los adolescentes y jóvenes de las nuevas generaciones.

En esta nueva era tecnológica la problemática se ha vuelto aún más difícil de afrontar, debido a que las nuevas tecnologías pueden contribuir a la creación de numerosos espacios para aquellos más propensos a desarrollar esta adicción busquen un escape de la realidad o una recompensa en los juegos. Esto se le puede conocer como la tecnofilia, que de acuerdo con Aliaga (2023):

La tecnofilia se va convirtiendo en una adicción al incurrir en un mal uso y abuso de las diversas tecnologías, los internautas han encontrado un espacio más placentero de convivencia en las redes sociales y los videojuegos que los aísla de su cotidianidad. (p.14)

Esta situación contribuye a la adicción a los juegos, ya que la facilidad y comodidad de acceder a diversos juegos en línea puede causar un deterioro en la vida personal del individuo, afectando sus relaciones interpersonales y sus propias habilidades sociales. Es crucial considerar el impacto que el juego patológico tiene en la salud mental, así como los riesgos que surgen en un contexto donde las presiones laborales, académicas, sociales y emocionales pueden llevar a las personas a buscar vías de escape.

Un aspecto significativo por resaltar es cómo el acceso a plataformas digitales de juego en línea, sin la necesidad de visitar establecimientos físicos como casinos o salones de arcade, ha amplificado esta

problemática. Esto ha llevado a que la ludopatía se normalice entre los adolescentes y jóvenes, convirtiéndose en un peligro latente. Para aumentar la conciencia sobre este problema, son necesarios más estudios como el realizado por Flores (2022), que investigó el comportamiento de 257 estudiantes de secundaria en Perú en relación con la ludopatía y cómo esto afecta a sus relaciones interpersonales. El estudio demuestra que, debido al mayor acceso a juegos por medio de los dispositivos electrónicos, el grado de ludopatía en varones es mayor; además, 9 de cada 100 estudiantes con adicción a los videojuegos y con conexión a internet manifiestan tener mayores dificultades en sus relaciones interpersonales. Aunque se puede hacer la relación entre el deterioro de las relaciones de los estudiantes y la ludopatía, sería necesario contar con una muestra más amplia y realizar más estudios para confirmar esta problemática. Lamentablemente, este trastorno no recibe la relevancia que merece, lo que minimiza su impacto en la sociedad.

Las tecnologías actuales pueden ser un arma de doble filo: si no se les da un uso adecuado, pueden llevar a malas prácticas como en este caso la adicción al juego. Sin embargo, también es importante recordar que estas herramientas han permitido grandes avances en la humanidad, por lo que es necesario lograr un equilibrio en su uso para poder aprovechar sus beneficios sin caer en comportamientos perjudiciales.

1.2 Interculturalidad y ludopatía.

Por otro lado, la interculturalidad se relaciona estrechamente con los juegos de azar y los juegos en general, ya que se refiere a la capacidad que tienen las culturas para interactuar y desarrollarse entre sí. Este fenómeno ha aumentado debido a la globalización y sus avances tecnológicos, ya que la interculturalidad se define según Walsh (2010) "contacto e intercambio entre culturas, es decir, entre personas, prácticas, saberes, valores y tradiciones culturales distintas, los que podrían darse en

condiciones de igualdad o desigualdad." (p. 2), siendo que hoy en día, gracias a la tecnología, podemos entrar en contacto con otras culturas sin necesidad de movernos de nuestros hogares, esto es muy positivo, ya que nos permite aprender experiencias, conocimientos e ideas de otras culturas; en muchos casos, rompe dogmas limitantes e impulsando aún más el desarrollo tecnológico y social que se ha tenido en los últimos años.

Aun así, no se puede ignorar que, si bien todos estos conocimientos pueden usarse para el progreso y la recreación, también pueden resultar perjudiciales. La ludopatía es un ejemplo de ello, ya que, como se ha mencionado, se puede conectar con cualquier cultura en cualquier momento desde la comodidad del hogar, sin embargo, esto también conlleva el riesgo de exposición a la propaganda y los anuncios de juegos de azar, cuyos servidores pueden estar ubicados en cualquier parte del mundo.

Es indiscutible que otro paso importante en la industria han sido los videojuegos y los juegos de rol, que han experimentado un gran crecimiento comercial y una notable recepción por parte del público producto de la globalización.

No se quiere decir que usar estos juegos como un pasatiempo o una actividad recreativa sea algo malo, lo que se dice es que para que exista un riesgo debe haber una exposición. Aunque en los juegos de azar es más común observar la ludopatía, los otros casos no son excepciones, partiendo de esta idea, otro punto a considerar no es solo la comercialización de estos juegos, sino también el cómo esta se esfuerza por ser atractiva y casi borrar estos factores de riesgo para el comprador, lógicamente como acto publicitario, sin embargo, esto demuestra aún más que esta temática no tiene la relevancia suficiente para su divulgación.

Un ejemplo de estos estudios está el de Calvo (2020), quien menciona a Codere, una casa de apuestas que uno de los puntos fuertes de esta empresa y la razón por la cual su marketing resulta efectivo es que logra

convertir al juego en un momento de recreación, además, relaciona este bienestar con cosas que podrían darle esa sensación de familiaridad y relajación, que de una u otra manera puede hacer que este no se tome tan en serio el juego. En sí, lo que Codere busca es que el cliente perciba la marca con humor, como algo gracioso o burlesco, lo que genera confianza y empatía, así el cliente por un momento puede desconectarse del estrés de su vida y relajarse con sus amigos.

Esta estrategia es muy similar a como se retrata el alcohol en muchos comerciales, entiendo la complejidad de cómo funcionan estas empresas en relación con el cliente y como la interculturalidad juega un factor clave para que dicha información llegue a la persona en cuestión. Se podría entender a la misma como un medio por el cual las personas pueden llegar a obtener muchos conocimientos realmente positivos para sus vidas, pero también como una vía por la cual pueden caer en entornos donde existe el riesgo de adicciones como esta.

2. Trabajo social y ludopatía.

Viendo la problemática desde la perspectiva del trabajo social como disciplina se puede abordar desde un enfoque existencial humanista, esta es una corriente de la psicología que tiene como finalidad la comprensión de la existencia humana desde la subjetividad, según Viscarret (2009) este enfoque se relaciona estrechamente con el trabajo social, debido a que ambos buscan a través de la interacción con el otro comprender sus experiencias y poder profundizar así en sus problemáticas, siguiendo esta idea este autor agrega que la persona que ejerza el trabajo social desde este enfoque, debe entender que el sujeto que se está estudiando no es un receptor pasivo de un servicio o una masa que sin la ayuda de un agente externo nunca va a encontrar una solución o una alternativa para su situación particular, sino que debe verlo como un ente transformador de su realidad el cual con su apoyo logra profundizar en sus circunstancias.

El trabajador social puede hacer uso de los diferentes modelos de intervención entre los cuales se encuentra el sistémico, auto ayuda, socialización entre otros.

Al momento de relacionar esta problemática como lo es la ludopatía con un enfoque existencial humanista tenemos que entender la subjetividad del ludópata, ya que esta busca comprender cómo la adicción al juego se va apropiando del vida del afectado, debido a el enganche y la necesidad compulsiva que le provoca jugar, invadiendo todo lo relacionado a la persona, como sus emociones y motivaciones detrás de su conducta, este enfoque reconoce la capacidad transformadora del individuo, el potencial y habilidades que este posee, acá más que todo es facilitar las herramientas y recursos para que ellos por sí solo tengan como defenderse, y así mismo por este enfoque el trabajador social fomente un entorno empático, comprensivo donde la persona no se sienta señalada o acusada, pero logre comprender la situación en la que se encuentra y pueda tomar responsabilidad de sus actos.

Conclusión.

La ludopatía con la influencia de las nuevas tecnologías y la interculturalidad se ha convertido en una problemática significativa al afectar la salud mental, las relaciones y el bienestar de los individuos, especialmente en los jóvenes.

Esta problemática se va incrementando debido a la cantidad de espacios digitales para el juego, la falta de información sobre las conductas adictivas y poca educación adecuada frente a el uso de las tecnologías; además de la falta de estudios e investigaciones que permitan demostrar la gravedad de la situación.

La interacción de la tecnología, la interculturalidad y la ludopatía ha generado una propagación más rápida de esta adicción, ya que las tecnologías por sus avances puede ser un estímulo de conductas adictivas si no se les da un uso adecuado.

La globalización con el intercambio cultural y tecnológico ha intensificado esta

adicción como con los juegos de azar en línea.

Desde el trabajo social como disciplina se investiga sobre esta realidad y se interviene a los individuos y familias en el marco de este contexto.

Referencias.

- Aliaga, C. (2023). Nuevas adicciones que deterioran la convivencia familiar: ludopatía, tecnofilia y phubbing. *RSocialium*, 7(1), xi-xvii. <https://scholar.archive.org/work/h7o62s7kzja7fkbzg4ecpfiwwy/access/wayback/https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/socialium/article/download/1727/1904>
- Calvo, C. (2020). Marketing en las casas de apuestas. Análisis de CODERE Apuestas (tesis de fin de grado, Universidad Politécnica de Cartagena). Repositorio Digital UPCT. <http://hdl.handle.net/10317/8783>
- Flores, T. (2022). Asociación entre ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes escolares. n [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antenor Orrego.] <https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/9020/REP%20THAL%20c3%8dA.FLORES%20LUDOPATIA.POR.VIDEOJUEGOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, P. Buil, P. Solé, M. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del "juego responsable", 53(2). <https://repositori.uic.es/bitstream/handle/20.500.12328/1348/Buil%20Gazol%2c%20Maria%20Pilar%200et%20al.%20Consumos%20de%20riesgo%202016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ladouceur, R. (2004). Understanding and treating pathological gambling. En J. E. Grant & M. N. Potenza (Eds.), *Pathological gambling: A clinical guide to treatment* (pp. 15-30). Oxford University Press.
- Viscarret, J. (2009). Modelos de intervención en Trabajo Social. *Fundamentos del Trabajo Social*, 292-344. <https://juanherrera.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/09/capitulo-8-modelos-de-intervencion-entts.pdf>
- Walsh, C. (2010). Interculturalidad crítica y educación intercultural. *Construyendo interculturalidad crítica*, 75(96), 167-181. https://www.academia.edu/download/44415003/interculturalidad_critica_y_educacion_intercultural.pdf