



EL JUEGO PATOLÓGICO Y EL BIENESTAR PSICOLÓGICO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

THE PATHOLOGICAL GAME AND PSYCHOLOGICAL WELL-BEING IN UNIVERSITY STUDENTS

Kevin Changotasig ^{1*}

¹ Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad técnica de Ambato. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-5349-5940>. Correo: kchangotasig9968@uta.edu.ec

María Augusta Cueva ²

² Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-1677-4595>. Correo: ma.cueva@uta.edu.ec

* Autor para correspondencia: kchangotasig9968@uta.edu.ec

Resumen

El juego patológico o ludopatía es un trastorno psicológico caracterizado por una pérdida de control sobre el impulso de jugar que puede generar problemas sociales, emocionales y financieros. Mientras que, el bienestar psicológico es la capacidad de la persona para percibir el grado de satisfacción entre las experiencias positivas y negativas que suceden a lo largo de su vida. El objetivo principal de este estudio fue determinar la relación entre el juego patológico y el bienestar psicológico en estudiantes universitarios. El diseño de la investigación fue cuantitativo, no experimental con un alcance correlación y un corte transversal. La muestra estuvo conformada por 118 participantes (75.4% hombre y 24.6% mujeres). Para la recolección de los datos se utilizó el cuestionario cuestionarios de juego compulsivo de South Oaks (SOGS) y la escala de Bienestar Psicológico de Ryff. Los resultados evidenciaron una correlación negativa leve entre las variables estudiadas ($p < 0.001$, $Rho = -0.411$), lo que significa que a mayor nivel de juego patológico menor nivel de Bienestar psicológico, en donde predominó el nivel de algún problema con el juego (57.6%) y el bienestar psicológico moderado (47.5%).

Palabras clave: adicción al juego; adicción; estudiantes; bienestar

Abstract

Pathological gambling or ludopathy is a psychological disorder characterized by a loss of control over the urge to gamble that can generate social, emotional and financial problems. While psychological well-being is the ability of the person to perceive the degree of satisfaction between positive and negative experiences



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistabiosana@gmail.com



that occur throughout his or her life. The main objective of this study was to determine the relationship between pathological gambling and psychological well-being in college students. The design of the research was quantitative, not experimental, with a correlation range and a cross-cutting. The sample consisted of 118 participants (75.4% male and 24.6% female). The data were collected using the South Oaks compulsive gambling questionnaire (SOGS) and the Ryff Psychological Wellbeing.

Keywords: Gambling; addiction; students; well-being

Fecha de recibido: 24/03/2024

Fecha de aceptado: 28/05/2024

Fecha de publicado: 03/06/2024

Introducción

El juego es una actividad recreativa a la que tienen acceso personas de todas las edades, está presente en todas las culturas conocidas por la humanidad. Pero el juego, según (1) va más allá de la función recreativa, pues es una actividad necesaria para el aprendizaje, desarrollo físico, mental y social de las personas. Históricamente el juego dio paso a la interacción económica, ya sea por placer u ocio a través de los juegos de azar (2). Para (3) los juegos de azar se caracterizan como una práctica normal, sin embargo, la apuesta económica es lo que se puede transformar en patológica, generando consecuencias perjudiciales tanto para el individuo como para su ambiente, especialmente cuando la persona pierde su libertad ante una necesidad prioritaria por jugar.

En las estadísticas presentadas por (4) se argumenta que Letonia enfrenta una situación preocupante, pues, es el país que tiene mayor incidencia en el problema con el juego ya que, el 6% de su población padecen este inconveniente. China con casi 60 millones de habitantes, equivalente al 4% atraviesan esta adversidad. En Estados Unidos se presenta el 1,2% hasta el 6,2 %. En Australia tiene el 3,1% y en Canadá cuenta con el 3,2% de sus habitantes que poseen problemas de juego. En Ecuador no se evidencia estudios que muestren estadísticamente la población que enfrentan de esta problemática.

El Bienestar Psicológico es un estado de armonía emocional, cognitiva y social, la capacidad para manejar el estrés y las dificultades es eficaz, demostrando así una relación saludable con su entorno, en la manera en que las personas perciben su vida, su conexión con experiencias negativas y positivas, junto con diversos aspectos como la salud mental, la salud física, las relaciones personales y habilidades como: empatía, comunicación afectiva, liderazgo y resolución de problemas (5).

En los últimos años, el bienestar psicológico ha ganado importancia debido a las exigencias de la vida diaria. En (6) lo definen como la capacidad de comprender, aceptar y afrontar las situaciones cotidianas, resaltando que no se trata solo de tener una vida satisfactoria, sino de un proceso de desarrollo personal hacia la autorrealización (7). Entre los modelos existentes, destaca el de Ryff en 1989, que identifica seis dimensiones



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistabiosana@gmail.com



claves para un buen funcionamiento como: autoaceptación, relaciones positivas, autonomía, dominio del entorno, propósito en la vida y crecimiento personal (8).

Para analizar el panorama actual, existen diversos estudios sobre el juego patológico en estudiantes universitarios. El estudio realizado por (9) tras evaluar a 647 estudiantes utilizando el cuestionario South Oaks Gambling (SOGS) evidencia que el 4,3% son jugadores patológicos, el 3,9% están en la categoría de jugadores problema y el 21,8% son jugadores sociales. Los hombres presentan mayor puntuación en las tres categorías, por consiguiente, los autores manifiestan que existe una mayor prevalencia de juego patológico en relación con el género. Como resultado de la investigación de (10) indicaron, que los estudiantes universitarios se consideran una población de riesgo para el juego patológico debido a que presentan una prevalencia de 5,8% de adicción al juego, las mujeres no están consideradas en la investigación, debido a que no refieren un porcentaje específico.

Los juegos en línea influyen en los síntomas de depresión, dificultades para dormir y problemas de atención ya que se ha demostrado que la búsqueda de ganancia rápida, el anonimato en el juego y la diversión son los principales motivos que ocasionan que dichos participantes se vean involucrados en esta actividad (11). Además otras investigaciones refieren mayor prevalencia de uso de juego patológico en el género masculino, sin embargo, otros estudios refieren mayor prevalencia en el sexo femenino (12).

El bienestar psicológico se ha relacionado con el aprovechamiento académico, pues se ha demostrado que estudiantes con altos niveles de bienestar psicológico suelen tener un propósito en la vida y mejor rendimiento académico (13). Otra variable con la que se ha relacionado es la regulación emocional, puesto que, estudiantes que presentan mayor regulación emocional tienden a tener mejor bienestar psicológico (14).

Materiales y métodos

La población total que fue evaluada constó de 160 estudiantes universitarios. Como instrumento se utilizó la prueba de juego compulsivo de South Oaks (SOGS) y la escala de bienestar Psicológico de Ryff los cuales fueron unificados por medio de un enlace de Google Forms. Para la recolección de los datos se tuvo la colaboración de los coordinadores de la carrera de ingeniería civil e ingeniería mecánica, con quienes se gestionó la participación de estudiantes de sexto semestre hasta octavo de las carreras mencionadas. Es importante mencionar que, se brindó información a los participantes sobre el propósito y contenido que tiene el estudio.

Para los criterios de inclusión se tomó en cuenta a los estudiantes que estén legalmente matriculados, dispongan de un teléfono móvil, hayan jugado o se encuentren dentro de la práctica de algún tipo de juego de azar como: apuestas en línea o apuestas deportivas. Además, se verificó que los participantes firmen el consentimiento informado y mantengan el deseo de participar de forma voluntaria.

La investigación tiene un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental, dado que, se observa a la población tal y como se presenta en su contexto natural. Además, la investigación tiene un alcance correlacional, ya que, ayuda a tener una mejor comprensión de los factores que influyen en el juego patológico y el bienestar psicológico de los estudiantes universitarios. Finalmente, esta investigación cuenta con un diseño de tipo transversal que permite obtener una visión general de la situación en un momento determinado,





Es decir, se aplicaron los instrumentos para explorar la prevalencia del juego patológico y evaluar los niveles de bienestar psicológico en la población estudiantil una sola vez.

Instrumentos

Se utilizó el Test de juego compulsivo de South Oaks (SOGS) que fue creado por (Echeburúa et al., 1994), tiene una confiabilidad de un alfa de Cronbach de 0,94. La adaptación fue realizada por (Sánchez et al., 2019). Dicha prueba proporciona una puntuación total que indica el nivel de juego patológico. Se analiza los resultados cuantitativos con base en las medidas de dispersión media y desviación estándar para conocer el punto de corte con respecto al criterio de pertinencia, relevancia y forma de cada ítem. Las puntuaciones son 0=sin ningún problema con el juego; 1-3=algún problema con el juego; 4 o más= probable jugador patológico.

Para la segunda variable del bienestar psicológico se utilizó la escala de bienestar Psicológico de Ryff, creada por Ryff y Keyes en 1995, con un alfa de Cronbach de 0.84. La consistencia interna (medida con Alfa de Cronbach) de las subescalas de Bienestar Psicológico de la versión española es la siguiente: Autoaceptación= 0.83; Relaciones positivas= 0.81; Autonomía= 0.73; Dominio del entorno= 0.71; Propósito en la vida= 0.83 y Crecimiento personal= 0.6815. Además, se utilizó la adaptación de Pérez 2017 para su calificación se presenta los siguientes baremos: + 176 =elevado; 141-175 =alto; 117- 140 = moderado; -116 = bajo.

Resultados y discusión

Se presentan los resultados en base a los objetivos planteados, así, se describen los resultados de la evaluación de los niveles de juego patológico. Posteriormente se presentan los niveles de bienestar psicológico. Consecuentemente, se presenta la comparación de medias de juego patológico que existe entre hombres y mujeres estudiantes universitarios. Y finalmente, se presentan los resultados de correlación entre las variables de estudio.

Análisis de la evaluación del nivel de juego patológico

En la tabla 1 se presenta la interpretación cuantitativa de los niveles de juego patológico identificado en estudiantes universitarios.

Tabla 1. Niveles de juego patológico.

Juego patológico	Frecuencias	% del Total
Sin ningún problema con el juego	13	11.0 %
Probable jugador patológico	37	31.4 %
Algún problema con el juego	68	57.6 %

De los 118 evaluados se observa que el 57.6% de los participantes que equivalen a 68 personas presentan algún problema con el juego. Seguido del 31.4% que equivalen a 37 personas son probables jugador patológico. Y un 11% que equivalen a 13 personas reportan no tener ningún problema con el juego.

Tabla 2 Niveles de bienestar psicológico.

Bienestar psicológico	Frecuencias	% del Total
Elevado	21	17.8%
Alto	38	32.2 %





Moderado	56	47.5 %
Bajo	3	2.5 %

Se observa que de los 118 estudiantes universitarios el 47.5% que equivalen a 56 personas presentan un nivel moderado de bienestar psicológico, mientras que, un 32.2% que equivalen a 38 personas con un nivel alto. Además, se observa que el 17.8% que equivalen a 21 personas con un nivel elevado, y sólo un 2.5% tiene un nivel bajo de Bienestar Psicológico.

Análisis de comparación de medias de juego patológico entre hombres y mujeres

En la tabla 3 se presentan los resultados de la aplicación de la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, para comparar las medias de juego patológico en la muestra de estudio dividida en hombres y mujeres. Se utilizó esta prueba debido a que no existió una distribución normal entre las puntuaciones.

Tabla 3. Comparación de medias

	Sexo	n	Media	DE	EE	Estadístico U de Mann Whitney	p
Juego patológico	Hombre	89	3.10	2.50	0.265	1189	0.521
	Mujer	29	2.97	2.77	0.515		

Nota: DE: Desviación estándar; EE: Error estándar; n: muestra

Con un 95% de confianza se observa que, la media de puntuación de juego patológico en hombres (3.10 ± 2.50) no es estadísticamente diferente a la media de las mujeres (2.97 ± 2.77) ($p > 0.05$).

Análisis de correlación entre juego patológico y bienestar psicológico

En la tabla 4 se presentan los resultados de la aplicación de la prueba no paramétrica de correlación Rho de rangos de Spearman.

Tabla 4. Correlación juego patológico y bienestar psicológico.

	Juego patológico total	
Bienestar psicológico total	Rho de Spearman	-0.411
	valor p	< .001

Con un 95% de confianza se observa que existe una relación negativa leve entre bienestar psicológico y juego patológico ($p < 0.001$, $Rho = -0.411$).

Discusión

El propósito del este estudio fue determinar la relación entre el juego patológico y el bienestar psicológico en estudiantes universitarios. Los resultados reflejan una correlación negativa leve entre las variables estudiadas; mientras más juego patológico, menos bienestar psicológico y a menos juego patológico mayor bienestar psicológico. Estos resultados coinciden con un estudio en Egipto realizado por el (15) quienes dentro de sus resultados se demuestra que existe una correlación negativa entre el trastorno de los juegos de internet y el bienestar psicológico en estudiantes universitarios, dichos autores atribuyen este fenómeno a la soledad. Aquellos estudiantes con mayor tiempo libre fuera del ámbito académico a menudo tienden a pasar mayor tiempo solos, por ende, para evitar esa sensación usan los juegos como medida de refugio. además, cabe





destacar que algunas actividades enfocadas en el bienestar psicológico pueden prevenir la posible adicción a los juegos (9).

Dentro de la variable juego patológico se obtuvo mayor predominancia en la dimensión algún problema con el juego con un 57,6%, mientras que solo el 11% de la muestra total se encuentra sin ningún problema. Estos resultados no coinciden a los obtenidos en un estudio realizado en España, donde el 21,8% de los participantes forman parte de la categoría de jugadores de riesgo, sin embargo, el 3,9% mostraron tener problemas con el juego (16). Del mismo modo, en Colombia la investigación de (10) donde se logra identificar que el 2,5% y el 91,8% demostraron algún o ningún problema relacionado con la adicción al juego. El contraste de estos resultados puede deberse a que en Ecuador las instalaciones de apuestas como casinos son considerados como un valor turístico, lo que produce un fácil acceso a la población de adultos en general (17). Del mismo modo algunos factores que logran incidir en dicha adicción son las interacciones sociales, el tiempo de juego, el fácil acceso, el ambiente y su oferta a través de diversos medios de comunicación (18).

En esta investigación, los niveles del bienestar psicológico determinaron que el 47.5% presenta un bienestar psicológico moderado; el 32.2% alto; el 17.8% elevado y el 2.5% bajo. En cambio en el estudio de Saucedo et al. (2021) donde se utilizó el mismo cuestionario en una muestra de estudiantes universitarios de México, el 19% reportó un nivel alto, el 56% un nivel bajo y el 22% un nivel medio de bienestar psicológico. Esta diferencia en los resultados puede atribuirse a que los estudiantes que se encuentren mejor preparados para afrontar y resolver las distintas situaciones que se le presenten en el día, experimentan mayor bienestar psicológico (19).

Finalmente, no se hallaron diferencias significativas al comparar las medias de puntuación entre hombres ($M=3,10$) y mujeres ($M=2,97$). Lo que refiere que ambos géneros podrían manifestar una tendencia al juego patológico. Por el contrario, una investigación realizada en Argentina refiere resultados distintos a este estudio, pues reveló que existe mayor prevalencia en hombres que en mujeres, atribuyendo que, una de las causas para que los hombres puntúen más es la asociación a otro tipo de patologías (20).

Conclusiones

A partir de la investigación se determinó que existió una correlación negativa leve entre las variables juego patológico y bienestar psicológico, por lo tanto, a mayor juego patológico menor bienestar psicológico y viceversa. Estos resultados han sido respaldados por estudios previos los cuales resaltan la necesidad de considerar actividades que benefician el bienestar psicológico de los estudiantes universitarios, con el fin de prevenir problemas de juego patológico. Ya que la mayoría de los adultos jóvenes tienden a utilizar los juegos de azar o juegos en línea como un refugio para la soledad.

Se evidenció mayor prevalencia de nivel moderado en bienestar psicológico. Esto puede verse afectado debido a la incapacidad para la resolución de problemas, por lo que sugiere la necesidad de promover estrategias que permitan el adecuado desarrollo de bienestar psicológico. En cuanto a la variable de juego patológico, la mayoría de los estudiantes presento algún problema con el juego. Lo que podría en un futuro derivar en una posible adicción, de este modo, se hace énfasis en la regulación del acceso a sitios de apuestas económicas, especialmente en esta población.





En cambio, la prevalencia de juego patológico según el sexo no muestra una diferencia en la puntuación. Es decir, hombres y mujeres juegan por igual. Así pues, los dos sexos pueden desarrollar una posible adicción al juego. Con respecto a las limitaciones en la investigación es importante destacar la necesidad de aumentar el tamaño de la muestra con el fin de obtener resultados más representativos y generalizables. Además, se resalta la escasez de estudios que abarquen simultáneamente el juego patológico y el bienestar psicológico en nuestro contexto. Por lo que, es prudente invitar a futuros investigadores que realicen una exploración más a profundidad sobre las dos variables, con el fin de obtener una mejor comprensión de las implicaciones que tiene en la salud mental en la población estudiantil. Así, posiblemente se puedan contribuir con intervenciones preventivas y terapéuticas para abordar esta problemática.

Referencias

1. Jiménez Tallón M, García Montalvo C, Montero Jiménez M, Perea Pérez M. Estudiantes universitarios y juego patológico: Un estudio empírico en la Universidad de Murcia. *Escritos de Psicología (Internet)*. 2011;4(3):50-9.
2. Tobar Granda JL. El juego patológico en estudiantes universitarios en Latinoamérica. 2021.
3. López CV. El juego patológico en los universitarios de la Comunidad de Madrid. *Clínica y Salud*. 2003;14(1):43-65.
4. Bergman A. Estadísticas de adicción al juego 2024 2024 [Available from: <https://quitgamble.com/es/estadisticas-de-adiccion-al-juego/>].
5. Candiotti MAP. La autorregulación: un horizonte de posibilidades. *Educación*. 2017(23):9-13.
6. Zúniga Valle CM, Martínez Sierra R. Bienestar psicológico en estudiantes universitarios de Psicología de Honduras. *Academo (Asunción)*. 2024;11(1):38-50.
7. Jiménez DC, Espinoza YKG, Chávez MAP. Bienestar psicológico y su influencia en el rendimiento académico en estudiantes de administración. *RILCO: Revista de Investigación Latinoamericana en Competitividad Organizacional*. 2020(8):4.
8. Ryff CD. Psychological well-being revisited: Advances in the science and practice of eudaimonia. *Psychotherapy and psychosomatics*. 2013;83(1):10-28.
9. Martínez KM, Agost-Felip MR, Alfonso LM. Prevalencia de juego patológico en población universitaria de la Comunidad Valenciana, España. *Revista del Hospital Psiquiátrico de La Habana*. 2021;16(2):15-31.
10. Dulcey-Cepeda AJ, Pinzón-Fernández MV, Rojas-Yoque AF, Romo-Paredes AF, Daza-Imbachí YP, Montero-Molina DS. El juego patológico en estudiantes de salud de una institución universitaria, Cauca, Colombia. *Revista Colombiana de Psiquiatría*. 2023.
11. Amoah-Nuamah J, Agyemang-Duah W, Mensah B, Opoku B. University students' reasons and attitudes towards online gambling and its implication on their lives. *Journal of Gambling Studies*. 2023;39(1):203-24.





12. Araque-Castellanos F, González-Gutiérrez O, López-Jaimes RJ, Nuván-Hurtado I-L, Medina-Ortiz O. Bienestar psicológico y características sociodemográficas en estudiantes universitarios durante la cuarentena por SARS-CoV-2 (Covid-19). 2020.
13. Hernández LFB, Castillo MAS, Hernández RAB, Sánchez JA. Bienestar psicológico y rendimiento académico en estudiantes universitarios. Enseñanza e Investigación en Psicología Nueva Época. 2019;1(2):244-51.
14. Khalil Y, del Valle M, Zamora EV, Urquijo S. Dificultades de regulación emocional y bienestar psicológico en estudiantes universitarios. 2020.
15. Shouman A, Elez WA, Ibrahim IM, Elwasify M. Internet gaming disorder and psychological well-being among university students in Egypt. BMC psychology. 2023;11(1):367.
16. Meca-Zapatero S, Serrano M-A. Suicidio y Juego Patológico: factores de riesgo y direcciones futuras. Rev esp drogodepend. 2020:72-8.
17. Uquillas A. Diagnóstico y análisis del impacto de los casinos en el Ecuador. Observatorio de la Economía Latinoamericana. 2011;157.
18. Ramos RS, Montero CV. Manifestación de los factores de riesgo socio-ambiental que incidieron en el juego patológico en jugadores en tratamiento de Culiacán. Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible. 2020;16(3):89-111.
19. Narváez JH, Obando-Guerrero LM, Hernández-Ordoñez KM, Cruz-Gordon EKDL. Bienestar psicológico y estrategias de afrontamiento frente a la COVID-19 en universitarios. Universidad y salud. 2021;23(3):207-16.
20. Provenzano S, Santangelo O, Raia D, Barresi D, Armetta F, Giordano D, et al. Gambling in nursing students of the University of Palermo. Annali di Igiene, Medicina Preventiva e di Comunita. 2020;32(3).

