



Juego patológico en estudiantes de una Universidad Pública Peruana, 2010.

Pathological gambling in a public university students in Peru, 2010

Kenny Pérez-Ocampo^{1,4a}, Felicia Lozano-Delgado^{1,4a}, Karina Nava-Alarcón^{1,4a}, Henry Delgadillo^{1,4a}, Jhonatan Becerra^{1,4a}, Edén Galán-Rodas^{2,3b}

RESUMEN:

Introducción: La ludopatía o juego patológico es un problema social y de salud mental que se refiere al comportamiento desadaptativo, repetido, persistente y dependiente de juego por dinero. **Objetivo:** El objetivo del estudio es determinar la frecuencia de juego patológico en estudiantes de una universidad pública peruana durante el periodo 2010. El estudio se aplicó como herramientas de tamizaje el test SOGS-RA, South Oaks Gambling Screen - modificado para jóvenes, para probable juego patológico y jugadores en riesgo, a 365 estudiantes universitarios. **Hallazgos:** Se encontró una frecuencia de 29.7% de probable juego patológico y 37.8% de jugadores en riesgo, con predominio de los videojuegos (27,6%) y el billar (18,1%). Siendo la invitación (36%) el motivo más frecuente por el que acudieron a jugar por primera vez. Con diferencias significativas respecto al sexo ($p < 0,05$), con predominio en los varones; así también, respecto al año de estudios, con predominio del primer año de estudio ($p < 0,05$). **Conclusiones:** Los problemas de juego patológico tienen una alta frecuencia en la población universitaria estudiada, lo cual constituye una problemática que merece atención inmediata desde la perspectiva de la salud pública.

Palabras clave: Juego de Azar; salud mental; estudiante (Fuente: DeCS-BIREME).

ABSTRACT

Introduction: Compulsive gambling or pathological gambling is a social and mental health concerns adaptive behavior des, repeated, persistent and dependent on gambling. **Objective:** The aim of this study is to determine the frequency of pathological gambling in a public university students during the period 2010 Peruvian. Was used as screening tools SOGS-RA test, South Oaks Gambling Screen - Customized young, for probable pathological gambling and players at risk, to 365 college students. **Findings:** The frequency of 29.7% of probable pathological gambling and 37.8% of players at risk, with prevalence of video games (27.6%) and billiards (18.1%). As the invitation (36%) the most common reason that came to play for the first time. With respect to gender differences ($p < 0.05$), with predominance in males likewise, for a year of studies, predominantly in the first year of study ($p < 0.05$). **Conclusions:** Pathological gambling problems have a high frequency in that population studied, which is a problem that deserves immediate attention from the perspective of public health.

Keywords: Gambling; mental health; student (Source: MeSH-NLM)

INTRODUCCIÓN

La ludopatía o juego patológico es un problema social y de salud mental que se refiere al comportamiento desadaptativo, repetido, persistente y dependiente de juego por dinero que expone a la persona a consecuencias negativas en el plano social, profesional e individual; la misma que no es una tarea ni está impuesta por una urgencia física ni moral como si fuera una necesidad real⁽¹⁾. La Asociación Americana de Psiquiatría (APA) y la Organización Mundial de la Salud lo consideran como un trastorno mental, como un trastorno del control de los impulsos. La persona de forma progresiva llega a ser incapaz de resistir el impulso de jugar. La Clasificación Internacional de Enfermedades de la Organización Mundial de la Salud (CIE-10) codifica al juego patológico en el rubro de los Desórdenes del Hábito y el Impulso, junto con la cleptomanía, la piromanía y la tricotilomanía⁽²⁾.

Se conoce poco acerca de la frecuencia y factores de riesgo, la mayoría de estudios sobre ludopatía o juego patológico han sido realizados en Canadá, Estados Unidos y Australia, los cuales alcanzaron provincias o regiones, y no cuentan con cifras de carácter nacional⁽²⁻⁴⁾; siendo su prevalencia en la población general de 1% a 3,4%^(5,6), si bien no muchos estudios han sido realizados en estudiantes universitarios, se describe que la prevalencia varía entre 2,6% a 6,6%⁽⁷⁻⁹⁾.

La ludopatía o juego patológico es un problema social, que viene desarrollándose con mayor énfasis en nuestro medio desde el año 1999 en que se promulgó la ley que da apertura a este tipo de negocios del entretenimiento, con la proliferación y legalización de lugares como casinos, salas de

1. Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca, Perú.
2. Sub Gerencia de Promoción, Gerencia de Prestaciones Primarias de Salud. EsSalud, Lima, Perú
3. Red para la Acción y Avance de la Salud Mental y Psiquiatría (Red AVANSE-PSI). Lima, Perú.
4. Sociedad Científica de Estudiantes de Medicina de Cajamarca (SOCIEMCA)
 - a. Estudiante de medicina
 - b. Médico Cirujano

juego, y su promoción en los medios de difusión⁽¹⁰⁾

En el Perú, la entidad competente de regular estos negocios es la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, que depende del Ministerio de Comercio Exterior y Turismo - MINCETUR, y es la autoridad competente de formular, proponer, supervisar y fiscalizar las normas generales administrativas no tributarias de alcance nacional, que regulan y controlan la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas. En la actualidad existen 703 salas de juego autorizadas, para que un local sea considerado dentro del rango de casino debe ofrecer mesas de naipes. Si no las tiene únicamente se quedará en la categoría de tragamonedas. Las salas de tragamonedas han crecido vertiginosamente e invaden todo Lima, siendo más evidente en distritos como Miraflores, Cercado, Magdalena, San Miguel, San Juan de Miraflores y Los Olivos; sin embargo, hay mucha informalidad y no todos cumplen con los requisitos exigidos por ley y actúan sin la autorización del MINCETUR. Según cifras oficiales del año 2006, el 41% de salas de juego en el Perú operaban de manera informal y el 55% lo hacen gracias a órdenes de carácter judicial, como medidas cautelares y acciones de amparo; en el Informe del año 2010 se hace referencia al 100% de formalización de estos negocios⁽¹¹⁾, sin embargo observamos que estas actividades se han incrementado, y ya no sólo en Lima, sino también en el interior del país. Un reciente caso que conmovió al país fue lo acontecido en un casino de Miraflores-Lima, donde se pone en evidencia los riesgos de la ludopatía, en el que una joven universitaria fue contactada, seducida y posteriormente asesinada por un joven ludópata⁽¹²⁾. Considerando la importancia de este creciente problema social, y el imponente desarrollo de la industria del juego, es que decidimos la realización del presente estudio.

EL ESTUDIO

El estudio tuvo como objetivo determinar la frecuencia de juego patológico en estudiantes de una universidad pública peruana. La población de estudio son los estudiantes de la Universidad Nacional de Cajamarca matriculados en el año académico 2010, procedentes de 19 escuelas académico profesionales que tienen su sede central en la ciudad de Cajamarca, 7163 estudiantes, exceptuando a los estudiantes que realizan prácticas pre-profesionales: Facultad de Medicina (Internado de medicina - 7mo Año), Facultad de Ciencias de la Salud (Enfermería y Obstetricia, Internado - 5to Año) y Facultad de Derecho y Ciencias Políticas (Prácticas pre-profesionales - 6to Año). El tamaño muestral se calculó utilizando el programa estadístico Epidat 3.1, considerando un nivel de confianza del 95%, precisión del 2,5% y una proporción esperada del 6,6%⁽⁶⁻⁸⁾. En consecuencia el trabajo se realizó con una muestra de 365 personas.

Para evaluar la presencia de juego patológico se usó el Test SOGS-RA (South Oaks Gambling Screen) modificado para jóvenes, que consta de 20 ítems, los cuales están enmarcados en criterios diagnósticos definidos, cuyas alternativas de respuestas son afirmativas y negativas, con puntuaciones 1 y 0, respectivamente. Considerándose 1-5 equivale a jugadores en riesgo de convertirse en jugadores patológicos y 6 o más equivale a la clasificación de probable jugador patológico. Se obtuvieron frecuencias y proporciones, aplicándose la prueba de Chi cuadrado de bondad de ajuste a la distribución de las variables y considerando significativos valores de $p < 0,05$.

HALLAZGOS

En el estudio, el 62.7 % (232) fueron varones y la edad promedio fue de 22. El 98,9% tuvo estado civil soltero. La frecuencia de probable juego patológico encontrada fue de 29,7%, y 37,8% de jugadores en riesgo, con predominio de los videojuegos (27,6%) y el billar (18.1%). Siendo la invitación (36%) el motivo más frecuente por el que acudieron a jugar por primera vez.

En cuanto a los ítems del Test SOGS-RA encontramos mayores respuestas afirmativas en: Ítem 1 "si alguna vez dejó de estudiar debido al juego" (31,6%); Ítem 4 "si ha sentido alguna vez remordimientos después de jugar" (31,1%); Ítem 8 "si después de ganar, ha tenido un fuerte impulso de regresar y ganar más" (36,8%); Ítem 14 "si alguna vez jugó más tiempo del que tenía planeado" (53%); Ítem 15 "si ha jugado alguna vez para escapar de los problemas y las dificultades" (33%); e Ítem 19 "si ha tenido alguna vez el deseo de celebrar algo que ha ido bien con algunas horas de juego" (53%).

Se encontró diferencias significativas al comparar los datos con respecto al sexo, con predominio de los varones ($p=0,000$). Así mismo, encontramos diferencias significativas al comparar los datos con respecto al año de estudios, con predominio del primer año de estudio ($p < 0,05$)

No se encontró diferencias significativas, al comparar los datos según edad ($p > 0,05$) y estado civil ($p > 0,05$). Se analizó frecuencias de acuerdo a la escuela académico profesional, evidenciando predominio de probable juego patológico en los estudiantes de Ingeniería Civil, seguido por estudiantes de Agronomía. En relación a jugadores en riesgo, encontramos predominio en estudiantes de Educación, seguido por estudiantes de Ingeniería de Sistemas (Gráfico 01). También se analizó según año estudios encontrando mayor predominio en primer año de estudios (Gráfico 02).

Gráfico N° 01: Juego patológico en estudiantes universitarios según escuela académico profesional

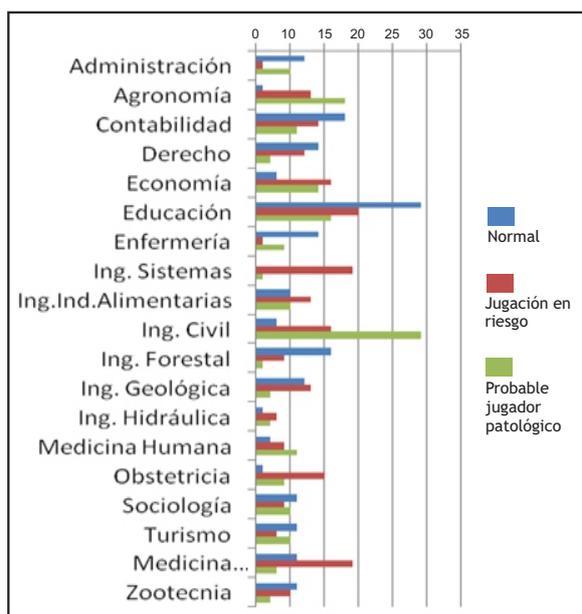
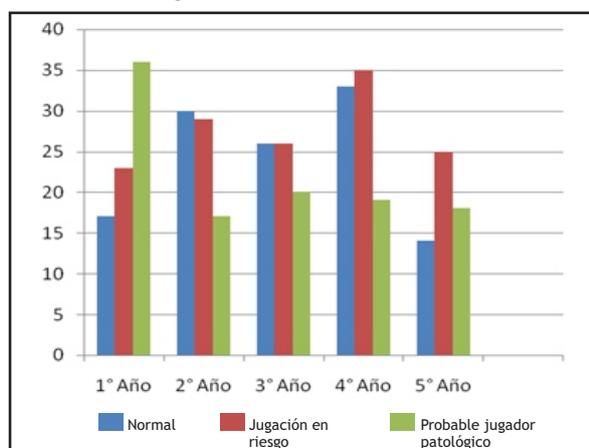


Gráfico N° 02: Juego patológico en estudiantes universitarios según año de estudios



DISCUSIÓN

Es importante destacar, en primer lugar, que es el primer estudio sobre ludopatía o juego patológico con una muestra representativa, que se realiza en una Universidad pública peruana. En segundo lugar, la frecuencia de probable juego patológico encontrada (29,7%) es muy superior a estudios realizados en otros países, considerando el valor más alto (6,6%)⁽⁶⁻⁸⁾.

La literatura consultada reporta que los juegos de más alta frecuencia son los casinos - tragamonedas y los de habilidad (juego de naipes) como los de principal elección de los jugadores patológicos^(8,9,13-16), sin embargo, dado que nuestra población está conformada por estudiantes universitarios, encontramos mayor frecuencia en los videojuegos y billar.

Los ítems con mayor puntuación en el estudio representan los criterios considerados por la DSM-IV3, para el diagnóstico de Juego Patológico, con principal énfasis en la preocupación frecuente por el juego o por obtener dinero para jugar, jugar por un período más largo con relación a lo previsto, necesidad de incrementar la frecuencia de las apuestas para conseguir la excitación deseada, sacrificio de obligaciones familiares, sociales u ocupacionales para poder jugar, persistencia en el juego para ganar más.^(2,6,9,13,15,16)

En nuestro estudio encontramos diferencia significativa en relación al sexo, similar a otros estudios^(13,15) sin embargo, no existen estudios longitudinales que revelen con mayor claridad la diferencia de sexos. Se encontró también, diferencia significativa según el año de estudios, con predominio del primer año, que podría explicarse por la mayor disponibilidad de tiempo y el periodo de adaptación al ingreso de la vida universitaria. No se encontró significancia en la edad, lo cual se explicaría por la variabilidad de edad de ingreso a la universidad.

En conclusión, existe una alta frecuencia de probable juego patológico y de jugadores en riesgo en la población universitaria estudiada, lo cual constituye una problemática que merece atención inmediata desde la perspectiva de la salud pública. Asimismo, las universidades deberían implementar o mejorar los programas de autocuidado, promover estilos de vida saludable, y la detección temprana

de este tipo de problemas de salud mental entre los estudiantes, para así evitar las consecuencias de problemas con el juego en adultos que conlleva a mayores trastornos adictivos (drogas, alcohol), disfunciones maritales, disfunciones sociales, mayor probabilidad de desempleo por conductas delictivas que apoyan su comportamiento de juego (robo, malversación, falsificación, etc).

Conflicto de interés:

Los autores declaran no tener conflicto de interés relacionado con el tema del presente artículo.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. American Psychiatric Association. *DSM-IV Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona, España. Editorial Masson. 1995;
2. Lesieur HR, Cross J, Frank M, Welch M, White CM, Rubenstein G, et al. *Gambling and pathological gambling among university students*. Addictive behaviors. 1991;16(6):517-27.
3. Lesieur HR, Blume SB. *Revising the south oaks gambling screen in different settings*. Journal of Gambling Studies. 1993;9(3):213-23.
4. Lesieur HR, Blume SB. *The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers*. American Journal of Psychiatry [Internet]. 1987 [cited 2012 Aug 1];144(9).
5. Blanco C, Ibáñez A, Sáiz-Ruiz J, Blanco-Jerez C, Nunes EV. *Epidemiology, pathophysiology and treatment of pathological gambling*. CNS drugs. 2000;13(6):397-407.
6. Shaffer HJ, Hall MN, Vander Bilt J. *Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: a research synthesis*. American Journal of Public Health. 1999;89(9):1369-76.
7. García E, Correa CA. *El juego patológico en estudiantes universitarios*. Actapsiquiatr.psicol. Am. Lat. 1998;44(1):63-8.
8. Muñoz-Molina Y. *Meta-analysis of pathological gambling 1997-2007*. Revista de Salud Pública. 2008;10(1):150-9.
9. Jiménez Tallón MÁ, García Montalvo C, Montero Jiménez M, Perea Pérez MC. *Estudiantes universitarios y juego patológico: Un estudio empírico en la Universidad de Murcia*. Escritos de Psicología (Internet). 2011;4(3):50-9.
10. Ley N° 27153. *Ley que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas* [Internet]. 1999. Available from: <http://www.mincetur.gob.pe/turismo/DGJCMT/index.htm>
11. MINCETUR. *Informe Ejecutivo de la Gestión de la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas 2010* [Internet]. 2010. Available from: http://www.mincetur.gob.pe/turismo/dgjcmt/pdfs/INFORME_GERENCIAL_2010.pdf
12. Diario El Comercio. *Caso Joran van der Sloot | El Comercio Perú* [Internet]. [cited 2012 Feb 14]. Available from: <http://elcomercio.pe/caso/caso-joran-van-der-sloot>
13. Hollander E, Buchalter AJ, DeCaria CM. *Pathological gambling*. Psychiatric Clinics of North America. 2000;23(3):629-42.
14. Arbinaga F. *Estudio descriptivo sobre el juego patológico en estudiantes (8-17 años): Características sociodemográficas, consumo de drogas y depresión*. Adicciones. 2000;12(4):493-505.
15. Kuten E. *Juego Patológico*. Evid actual práct Ambul. 2006;9(5):144-7.
16. Goffard L, Paul J. *Juego patológico: Una revisión bibliográfica de la ludopatía*. 2008 [cited 2012 Aug 1]; Available from: <http://www.bibliopsiquis.com/bibliopsiquis/handle/10401/399>

Correspondencia:

Edén Galán-Rodas
Teléfono: (+511) 986-653-590
Correo: edgarod6@gmail.com

Revisión de pares:

Presentado: 15/03/2012
Aceptado: 24/06/2012