

**CARACTERIZACION DE LA POBLACION QUE ASISTE A CASINOS EN LA
CIUDAD DE NEIVA**

JOSE MANUEL AGUDO BENAVIDES

ERIKA ROCIO DUEÑAS RINCON

MARIA FERNANDA MOSQUERA NARVAEZ

YAFREDT LEON MEDINA

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

PROGRAMA DE PSICOLOGIA

NEIVA, HUILA

2015

**CARACTERIZACION DE LA POBLACION QUE ASISTE A CASINOS EN LA
CIUDAD DE NEIVA**

JOSE MANUEL AGUDO BENAVIDES

ERIKA ROCIO DUEÑAS RINCON

MARIA FERNANDA MOSQUERA NARVAEZ

YAFREDT LEON MEDINA

Trabajo de grado presentado para obtener el título de Psicólogo.

ASESOR:

WILLIAN SIERRA BARON

Ps. Esp. Mg. (E)

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

PROGRAMA DE PSICOLOGIA

NEIVA, HUILA

2015

Nota de aceptación:

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Neiva, Noviembre de 2015

Dedicatoria

Esta tesis es dedicada primeramente a nuestras familias, ya fueron nuestro apoyo constante y permitieron que cumplamos nuestras metas. Gracias por todas aquellas situaciones que nos hicieron crecer como profesionales y personas.

A la Universidad Surcolombiana, por brindar una formación profesional competente a cada uno de nosotros, esto a través de un cuerpo docente que compartió sus saberes y experiencias con nosotros, aportándonos en el crecimiento y desarrollo de nuestras habilidades profesionales.

Agradecimientos

Los autores expresan sus agradecimientos a:

Al Psicólogo WILLIAN SIERRA BARON por su servicio como asesor.

A la Psicóloga Claudia Ivonne Gaitan Canasto por sus servicios como segunda lectora.

Resumen

El objetivo de este trabajo ha sido investigar las características de la población que asiste a casinos en la ciudad de Neiva. Para ello se estudió una muestra de 313 sujetos elegidos por conveniencia, en los casinos registrados en Cámara de comercio de Neiva 2015 donde se contó con el permiso para la realización del estudio, donde se aplicó el cuestionario South Oaks Gambling Screen y un formato de registro sociodemográfico. Los resultados obtenidos indican que el 59.7% de los participantes son probables jugadores patológicos, 34.8% tienen algunos problemas de juego y el 5.4% son jugadores sin problemas de juego. Respecto a las características sociodemográficas, se encontró que hay más presencia de personas del género masculino, con un promedio de edad de 42.3 años, estrato socioeconómico 2 y nivel educativo bajo.

Palabras clave: Juego patológico; Casinos registrados en Cámara y Comercio de Neiva (2015); características sociodemográficas.

Abstract

The aim of this study was to investigate the characteristics of the population attending casinos in Neiva City. For this, a sample was studied 313 subjects chosen for convenience, in casinos registered in “Camara de Comercio de Neiva – 2015” which apply permission for the study and the application questionnaire south oaks gambling screen partner and a registration form-demographic the results indicate that the 59.7% participants are likely pathological gamblers. 34.8% they have some problems game and 5.4% players are not without gambling problems. regarding the features form-demographic it was found that there are more presence of persons of the male gender, with an average age of 42.3 age, form- economic status 2 and low educational level.

Keywords: pathological Gambling, casinos registered Chamber and Commerce in Neiva2015, form-demographic characteristics.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen.....	5
Abstract.....	5
Lista de figuras.....	9
Lista de tablas	10
Lista de graficas	11
Introducción	14
1. Planteamiento del problema	16
2. Justificación.....	25
3. Objetivos.....	29
3.1 Objetivo General	29
3.2 Objetivos Específicos.....	29
4. Marco teórico.....	30
4.1 Juego de técnica	31
4.2 Juegos de competición	32
4.3 Juego de azar	32
4.4 Juego patológico.....	33
4.5 Casinos	38
4.6 Factores sociodemográficos	39

4.7	Factores familiares	42
4.8	Factores económicos	43
4.9	Factores laborales.....	43
5.	Antecedentes.....	45
5.1	Marco Internacional	45
5.2	Marco Nacional	48
5.3	Marco Local	52
6.	Consideraciones éticas.....	53
7.	Metodología.....	57
7.1	Población.....	57
7.1.1	Criterios de inclusión	58
7.1.2	Criterios de exclusión	58
7.2	Muestra.....	58
7.2.1	Diseño de muestra.....	58
7.2.2	Tamaño de la muestra	59
7.3	Instrumentos	59
7.3.1	Cuestionario de juego patológico de South Oaks Gambling Screen (SOGS): Validación Española	59
7.3.2	Cuestionario de variables psicosociales y socioeconómicas para personas que juegan en casinos	61

7.4	Etapas del estudio.....	61
7.4.1	Fase 1: Revisión bibliográfica	61
7.4.2	Fase 2: Elaboración del anteproyecto	62
7.4.3	Fase 3: Análisis de la población.....	63
7.4.4	Fase 4: Construcción y/o validación de instrumentos.....	63
7.4.5	Fase 5: Recolección de información	64
7.4.6	Fase 6: Análisis de resultados	65
7.4.7	Fase 7: Redacción de Informe Final	66
8.	Resultados.....	67
8.1	Resultados de la caracterización sociodemográfica	67
8.2	Resultados de la aplicación del SOGS	74
9.	Discusión	99
10.	Conclusiones	107
11.	Recomendaciones	110
12.	Operacionalización de variables	112
	Referencias.....	143
	LISTA DE ANEXOS.....	148

Lista de figuras

	Pág.
Figura No. 1 Flujograma: Fases de la investigación.....	62
Figura No. 2 Zonas, comunas y barrios de Neiva.....	65

Lista de tablas

	Pág.
Tabla No. 1 Distribución según comunas de los participantes	64
Tabla No. 2 Distribución del nivel educativo	71
Tabla No. 3 Perfil del jugador	94

Lista de graficas

	Pág.
Grafica No. 1 Distribución porcentual del género de los participantes del estudio	65
Grafica No. 2 Distribución porcentual del género de los participantes del estudio	66
Grafica No.3 Distribución del estado civil	72
Grafica No. 4. Distribución de personas con hijos	73
Grafica No. 5. Distribución de personas con hijos según el género	73
Grafica No. 6. Clasificación de sujetos de acuerdo a los criterios del SOGS	74
Grafica No. 7. Estado laboral	75
Grafica No. 8. Tipo de trabajo	76
Grafica No. 9. Tipo de entidad donde trabajan	76
Grafica No. 10. Tipo de contrato según la entidad donde trabajaban	77
Grafica No. 11. Ingreso mensual según el SMLV (año 2015, equivalente a \$644.350)	78
Grafica No. 12. Forma de gastar el dinero ganado en los casinos	79
Grafica No. 13. Consumo de alcohol	79
Grafica No. 14. Consumo de drogas	80
Grafica No. 15. Consumo de drogas antes, durante o después del juego en casinos	80

Grafica No. 16. Periodo de tiempo desde que inicio el juego en casinos	81
Grafica No. 17. Número de veces que acude al casino para jugar	82
Grafica No. 18. Tiempo destinado a las actividades de juego en casinos por cada visita	82
Grafica No. 19. Consideran los jugadores que participar en juegos de azar afecta el ámbito familiar o laboral	83
Grafica No. 20. Actividad realizada durante la primera visita a un casino	84
Grafica No. 21. Actividad realizada durante la primera visita a un casino	85
Grafica No. 22. Recibió el jugador la recomendación, sugerencia o solicitud de buscar ayuda profesional por problemas ligados al juego.	85
Grafica No. 23. Persona que le recomendó o solicito al jugador buscar ayuda por problemas de juego vinculados al juego.	86
Grafica No. 24. Creen o no los jugadores ganar dinero extra al jugar juegos de suerte y azar en los casinos.	87
Grafica No. 25. Los sujetos han o no realizado conductas y actos delictivos con el fin de sufragar los juegos de suerte y azar en los casinos	88
Grafica No. 26. Cantidad de dinero que han apostado en un día los jugadores en juegos de suerte y azar	89
Grafica No. 27. Padres de los usuarios de los casinos en Neiva quienes hacían uso o hacen uso de juegos de azar	90
Grafica No. 28. Los usuarios de casinos en Neiva mienten o han mentido sobre las pérdidas que le generan las apuestas	90
Grafica No. 29. Los jugadores creen presentar o no problemas relacionados con el juego de azar y suerte	91

Grafica No. 30. Los participantes apuestan o no una mayor cantidad de dinero de la que se tenía presupuestada para los juegos de azar.	92
Grafica No. 31. Los usuarios de los casinos en Neiva han recibido críticas por jugar dinero	93
Grafica No. 32. Sentir culpa al jugar dinero en casinos o por lo que ocurre cuando juega	93
Grafica No. 33. Intento de los participantes por dejar los juegos de azar pero no se siente capaz de ello.	94
Grafica No. 34. Los participantes han ocultado o no evidencia o signos de juegos de azar y apuestas	95
Grafica No. 35. Presentar discusiones por la forma en que gasta el dinero	96
Grafica No. 36. Los jugadores han solicitado o no prestamos de dinero para los juegos de suerte y azar en los casinos.	96
Grafica No. 37. Persona a quien los jugadores le pidieron dinero prestado para juegos de suerte y azar	97
Grafica No. 38. Los jugadores de los casinos han perdido o no tiempo de su trabajo o estudio por causa del juego	97

Introducción

El juego como forma de entretenimiento, es regido por reglas donde participan normalmente varios individuos; dicha actividad, desde la infancia, cumple la función de entretener, y estimular la cognición y la socialización en las, una herramienta que está presente desde la infancia hasta la edad adulta, permitiendo la realización de una actividad saludable a lo largo del desarrollo del sujeto (Bruckner, 1996).

Determinados por el valor simbólico y configuración personal que le asigna cada individuo al juego, se convierte en una acción que facilita al ser humano la socialización con otros sujetos para el entretenimiento desde la infancia hasta la vejez, en el presente estudio se realiza una revisión sobre el juego de suerte y azar que permite comprender aquellas manifestaciones, que como lo plantea la literatura se puede convertir en dependencia. Partiendo de la situación actual de la tendencia por el azar y el progresivo aumento de los lugares donde se ejerce dicha práctica en la capital Huilense, se realizó un acercamiento que permitió establecer características de los sujetos que asisten a casinos, que han sido registrados en Cámara de Comercio de la ciudad de Neiva. La realidad muestra que algunas personas llegan a establecer una especial relación con los denominados “juegos de azar”, ya sea determinados por la cantidad de dinero, artículos de valor o alguna posesión que se tenga, sobre la base de un resultado incierto, es decir determinado por el azar. Cada vez se hacen más populares y de más fácil acceso este tipo de juegos en la sociedad, aumentando también con ello los casos de adicción y los problemas asociados a él (Becoña & Oblitas, 2003).

El estudio de los juegos de azar ha sido trabajado desde diversas disciplinas tales como la sociología, psicología, antropología, pedagogía y medicina. Estudios sobre la adicción a los juegos de azar en psicología realizados en diferentes contextos, tanto nacionales como internacionales, donde se tuvo como objetivo caracterizar la población asistente a los casinos, se han concentrado en describir de manera muy general a los jugadores y no a realizar procesos de intervención, característica que comparte la presente investigación.

El presente estudio permitió contextualizar la situación en la capital del Huila, ciudad donde según el informe proporcionado por Cámara de Comercio de Neiva (2015), existen 41 establecimientos legalmente constituidos donde se realizan juegos de azar, donde 14 son casinos; todos los lugares registrados por dicho ente regulador, fueron visitados por el equipo investigador arrojando resultados muy favorables para el estudio y futuras investigaciones sobre el juego en los casinos en la Capital Neivana.

1. Planteamiento del problema

Vale aclarar que jugar no es malo, máxime que con esta actividad se aprende a respetar reglas, a tener en cuenta las habilidades del oponente y a madurar; sin embargo, el problema de esta actividad surge cuando se deja intervenir el azar en el juego. Brieva (2006) afirma: “el azar trastoca todos los elementos positivos que tiene aquél, al transformarnos en sujetos pasivos. En los juegos de azar, nuestras habilidades apenas entran en juego, solo cabe esperar a que nos llegue un premio...” (p.9). Para Russel (1984) “el juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella misma, sino por sí misma, reflejando así la importancia que posee la actividad recreativa para el ser humano”. Sin embargo, algunas personas desarrollan características de adicción al juego, quienes creen que pueden controlar y llegan a percibir que tienen la capacidad de intervenir en los resultados obteniendo ganancias a su favor. Para el sujeto que juega apostando de forma frecuente en los casinos, esta actividad se convierte en una fuente de excitación y de ocio que dominará enteramente su vida y que arrastrará una multitud de consecuencias nefastas en diferentes dimensiones del individuo (Custer & Milt, 1986)

Desde el punto de vista normativo en Colombia, las modalidades de los juegos de azar y suerte están legalmente constituidos por la Ley 643 del 2001, la cual establece el régimen propio del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar, los cuales corresponden a: loterías, apuestas permanentes o chance, rifas, juegos promocionales, eventos deportivos, gallísticos, caninos y similares; juegos novedosos, eventos hípicas y juegos localizados.

Estos lugares ofertan juegos de azar tales como la ruleta, las maquinas traga monedas, 21 blackjack, entre otros, donde ponen al servicio de la población alternativas de entretenimiento y recreación con la finalidad de generar espacios de diversión y ocio mediante un intercambio lucrativo.

Según la Organización Mundial de la Salud (2000), está comprobado que de cada diez personas que visitan un casino o bingo sin importar la edad que tengan, ocho son potencialmente jugadores patológicos. Un estudio de la Federación Andaluza de Jugadores de Azar Rehabilitados (FAJER) identificó que los casinos poseen una facilidad para tentar a los individuos por medio de la suerte y el azar, con atractivos como apuestas riesgosas que generan una mayor emoción en el jugador y crean en el individuo una mínima posibilidad de imaginar que existe riesgo de perder (Salinas & Roa, 2001). Así que quienes empiezan a asistir a casinos con el objetivo de divertirse, pueden llegar a convertirse en jugadores patológicos o adquirir características de esta con el paso del tiempo, ya que estos establecimientos están diseñados para cautivar y mantener a los usuarios, mediante estrategias como aislar el establecimiento del mundo exterior al ofrecer aire acondicionado para mantener una temperatura estable y confortable, aislar el paso de luz natural para que las personas no perciban el cambio de horario, brindar de forma gratuita bebidas refrescantes y alcohólicas, además de ofrecer desayuno, almuerzo y cena sin costo alguno (Mercado, 2013).

Pero quizás el mayor atractivo de los casinos es la posibilidad ficticia de enriquecer a las personas al multiplicar los ingresos de forma rápida y fácil, mediante un juego de azar (Garcia, 2008), que poco a poco al realizar las actividades de juego en los casinos genera en el individuo pensamientos erróneos o irracionales que llevan a que el jugador repita la conducta

reiteradamente, como lo son la creencia de influir en los resultados, esto a pesar de que los juegos de azar son incontrolables e impredecibles.

A medida que los usuarios de casinos frecuentan estos lugares generan progresivamente problemáticas en sus vidas, ya que destinan mayores cantidades de tiempo y/o dinero a estos lugares, descuidando y afectando diferentes dimensiones, lo cual retroalimenta otras consecuencias ligadas a los juegos de azar y suerte; a modo de ejemplo, un sujeto al dedicar largas cantidades de tiempo a los juegos de azar, la vida laboral u académica puede decaer y verse afectada debido al ausentismo académico (en el caso de universitarios) o laboral (en el caso de quien desempeña una labor remunerada), afectando a nivel social la pérdida de recurso humano en las instituciones u organizaciones, que provoca una reducción en la producción económica o profesional, que conlleva a un entorpecimiento del desarrollo social (Garrido & Jaen, 2004)

Por tanto para aquel que llega a destinar de forma excesiva tiempo o dinero a los casinos, su conducta puede llevar a provocar alteraciones en diferentes dimensiones como la económica, familiar, laboral o personal, que pueden ultimar en el juego patológico o ciertas consecuencias y características de esta, en donde tienen algo en común, son de carácter negativo para el jugador, lo cual se engloba en la pérdida o dificultad de abstención a apostar, y reúne aspectos como preocupación creciente por jugar, necesidad de aumentar la apuesta para conseguir la excitación deseada, fracaso en resistir el impulso de jugar, intentos frustrados de dejar el juego e irritabilidad subsiguiente, uso del juego para escapar de problemas en otros órdenes de la vida, volver al día siguiente para recuperar pérdidas económicas anteriores y mentir a familiares, autoridades o terapeutas, entre otros aspectos (Ruiz J. , 2009). Por supuesto, es importante resaltar que cualquier sujeto puede participar en los servicios que ofrecen estos establecimientos

y ser beneficiado por las bondades del juego, pero al existir una actividad prolongada y recurrente en estos establecimientos, puede llegar a producir un nivel de interferencia personal en el sujeto, que se reflejan en los aspectos negativos.

Existe una relación entre los casinos y las afectaciones en la salud mental de las personas y otras consecuencias a nivel académico, económico y familiar (Gonzales, Florez, & Franco, 2010). A pesar de los ingresos económicos que dejan los juegos de suerte y azar en la economía, los sujetos que frecuentan establecimientos como los casinos, llegan a padecer de adicción y dependencia al juego, lo que genera consecuencias en la calidad de vida de los jugadores, la salud mental puede verse afectada al presentar distorsiones cognitivas que conllevan a mantener la conducta del juego, como lo son las creencias de poder predecir el resultado, tener un sistema para obtener premios, lograr recuperar el dinero perdido al realizar una apuesta mayor o estar con suerte mediante la utilización de métodos sustentados en lo místico y/o religioso. Además de las distorsiones cognitivas, las personas que participan en juegos de azar de forma usual pueden llegar a desarrollar depresión, trastornos de ansiedad, descontrol e irritabilidad, sentimientos de inutilidad y culpabilidad, baja autoestima e ideación suicida, esto a raíz de las deudas adquiridas por el juego y la dificultad de pagar por ellas, los problemas familiares debido al distanciamiento de la pareja e hijos que pueden culminar en divorcio y el ausentismo laboral que conlleva en muchos casos al despido; dichos problemas pueden convertirse en factores que mantienen la conducta de juego en el individuo, ya que participar en juegos de azar se convierte en un escape o estrategia de afrontamiento (Villoria, 1998)

Según un informe proporcionado por medicina legal para el año 2006, se determinó que los colombianos por causas asociadas a los juegos de azar, como la pérdida de recursos monetarios y otras consecuencias negativas a nivel personal, social, económico y familiar llevan

al individuo a encontrar en el suicidio una escapatoria ante las diversas problemáticas en su vida, para las cuales no tiene recursos emocionales, cognitivos o físicos. Así que la mortalidad de personas que frecuentan casinos debido a las consecuencias adquiridas a raíz de los juegos de azar refuerzan la idea de sea este problema considerado un problema de salud pública (Bahamon, 2012)

En determinados sujetos existe una relación entre las prácticas de juegos de azar en casinos y el consumo de alcohol y drogas; esto se debe a que los usuarios de casinos reciben bebidas alcohólicas de forma gratuita, con el objetivo de afectar la toma de decisiones de los usuarios, para que así sigan apostando; por otro lado el inicio o aumento en el consumo de drogas se relaciona con la oferta de estas sustancias en los casinos por terceros, quienes comercializan el producto con el objetivo de generar fondos para así apostar, el motivo por el cual la persona puede llegar a consumir se debe a otras problemáticas que el jugador adquiere por las prácticas de juego en los casinos (Ruiz J. I., 2014).

El dinero posee un papel importante dentro de los casinos para sus usuarios, al ser la llave de entrada a los diferentes juegos que tientan a las personas con cuantiosas ganancias, lo cual conlleva a los jugadores, con el fin de financiar los juegos de azar lleguen a solicitar préstamos con bancos, familiares, amigos o casinos, afectando la economía del individuo o sus allegados, esto al dejar de lado responsabilidades familiares o personales, con el fin de seguir destinando fondos a los casinos o a las deudas contraídas en estos con tal de poder seguir apostando, bajo la creencia de que recuperaran lo perdido y además obtendrán grandes ganancias. Algunos jugadores llegan a realizar actos ilegales que generan problemáticas sociales, como es la emisión de cheques sin fondo, robos en el trabajo u hogar, atracos a mano armada, venta de drogas, fraude, entre otras (Lesieur H. , 1993)

Las consecuencias derivadas de los casinos o el juego patológico no solo afectan al jugador, afectan también la familia, los amigos y el ambiente laboral; en este sentido es la familia cercana la más perjudicada, como lo son la pareja o hijos del jugador (Fernandez & Castillo, 2004). El deterioro en la familia cercana se debe a que el jugador se distancia de la pareja e hijos, esto por destinar largos periodos de tiempo a las actividades de juego en casinos, además de haber un aumento en el consumo de alcohol y tabaco, la economía familiar se ve afectada por la adquisición de deudas, ligado a una disminución en el poder adquisitivo en la canasta familiar; muchas veces la pareja del jugador desarrolla sentimientos de vergüenza y exclusión social, debido a los problemas de juego, deudas adquiridas con personas allegadas a la familia; todo esto puede conllevar a la separación o divorcio.

Las parejas de jugadores recurrentes de casinos llegan a desarrollar sentimientos de ira, depresión, soledad, culpabilidad por el problema de la pareja, confusión, sentimientos de ineffectividad como pareja y madre, desesperanza y ruina, e incluso se evidencian casos de suicidio (Lorenz & Shuttlesworth, 2006). Por otro lado, los hijos pueden llegar a ser víctimas de maltrato físico y psicológico, esto debido a las frustraciones producto de los resultados obtenidos en los juegos de azar, donde pierden cantidades de dinero exorbitantes; además los hijos se pueden llegar a percibir abandonados o faltos de afecto, creciendo así en un ambiente de aislamiento, abuso, rechazo, carencia emocional y con dificultades para cubrir las necesidades básicas a raíz de la falta de solvencia económica (Darbyshire, Oster, & Howard, 2001). Sumado a lo anterior, aquellos hijos de jugadores, con el fin de establecer un vínculo emocional y afectivo con el pariente distante o por medio de observación (aprendizaje vicario) llegan a participar en actividades de juegos de azar al cumplir la mayoría de edad, pudiendo llegar a

convertirse en jugadores patológicos o contraer consecuencias ligadas al juego patológico (Custer & Milt, 1985).

A nivel laboral se encuentran repercusiones en el individuo que acude a casinos de forma regular, tales como el absentismo laboral, incumplimiento en los horarios laborales, problemas de concentración y disminución del rendimiento, conflictos con los compañeros del trabajo, amenazas de despido o no renovación del contrato, accidentabilidad laboral y robos o estafas en el trabajo. Es usual que durante las horas laborales los pensamientos de la persona giren en torno al juego, provocando disminución en el rendimiento y productividad o incluso accidentes laborales; puede darse el caso en que el sujeto al estar inmerso en el juego y las condiciones ambientales que ofrece el casino hacen que pierda el control del tiempo y se sienta incapaz de responder por las obligaciones laborales; otro comportamiento indebido en el ámbito laboral hace referencia a hurtos o estafas por parte del jugador en el trabajo, donde considera el dinero robado un préstamo que será pagado con las ganancias producto de las apuestas. Los conflictos entre compañeros de trabajo se deben a la irritabilidad del jugador y a las frustraciones en los resultados de juegos de azar, además del deterioro de la relación con los compañeros de trabajo debido a la adquisición de deudas con estos y el no pago de dicha obligación (Fernandez-Montalvo, Baez, & Echeburua, 2000).

En Colombia no se cuenta con suficiente evidencia documental y estadística respecto a la adicción al juego, puesto que no se han realizado estudios a profundidad; vale aclarar que no es necesario ser jugador patológico para poseer ciertas características de esta adicción y por ende, determinadas consecuencias (Becoña, 1999). Los juegos de azar también han sido señalados como una modalidad que daña el organismo social, al alejar al jugador de los papeles que debe de cumplir en la vida, como el trabajo y la familia (Robert & Geis, 2006). Las modalidades de

juego de azar crean un costo social desfavorable que otras industrias del entretenimiento no generan. Los costos sociales del juego deben ser identificados, en principio y comparados con sus beneficios sociales (Sandoval, 2002).

A pesar del aumento de la oferta de casinos en la ciudad en la ciudad de Neiva, y de la relación existente entre los establecimientos dedicados a los juegos de azar y suerte y la incidencia de nuevos jugadores con problemáticas a nivel personal, familiar, económica y laboral como es sugerido por la literatura presentada en apartados anteriores, pareciera generar poco interés el impacto social que pueden acarrear este tipo de establecimientos en la ciudad de Neiva, Huila; reflejo de esto es el vacío investigativo en relación al tema a nivel local.

No obstante los juegos de azar en Colombia representan una importante fuente de recursos para la salud. Según estudios de la Oficina Económica y Comercial de la Embajada de España en Bogotá, se calcula que en Colombia la producción anual de juegos de azar asciende a US\$1,3 billones, el 1,6% del Producto Interno Bruto (PIB). Según cifras de Empresa Territorial Para la Salud (ETESA) al año Colombia recibe \$112 millones de Dólares producto de los juegos de azar, es decir, en promedio \$313.400 millones de pesos Colombianos (Velázquez, 2009). Sin embargo, Becoña (1999) afirma, “En suma, la disponibilidad de casinos, el acceso ha sido, y sigue siendo, uno de los principales responsables del incremento tan exagerado del número de jugadores patológicos o características de esta enfermedad en algunas personas. Un sujeto que tiene problemas con el juego, presenta consecuencias tanto a nivel económico, familiar, profesional y social.”

Dada la importante referencia de la OMS donde alerta que toda persona que participa en juegos de azar y suerte, en especial en casinos posee una alta probabilidad de convertirse en

jugador patológico, lo cual altera la vida de los sujetos nivel laboral, económico y familiar, surge la necesidad de realizar el presente estudio; el cual tiene como finalidad realizar una caracterización de los jugadores que asisten a casinos de la ciudad de Neiva. Puesto que se desconoce las características de la población que es usuaria de los casinos y las consecuencias adquiridas, producto de las actividades que se realizan en dichos establecimientos, haciendo énfasis en el impacto que ocasiona a nivel social, profesional, familiar y económico. Es por esto que nace el interés de comenzar a describir la existencia de problemáticas vinculadas a los juegos de azar y suerte evidenciados. Según lo anteriormente expuesto, surge la siguiente pregunta de investigación; ¿Cuáles son las características personales, familiares, laborales, económicas, sociodemográficas y asociadas al juego que presentan las personas que asisten a casinos en la ciudad de Neiva en el primer semestre del año 2015?

2. Justificación

La recreación mediante el juego es importante en la vida de las personas, sin embargo, los casinos y los juegos de azar son una industria que genera problemáticas a nivel social, ya que es la fuente principal en la incidencia de jugadores patológicos o problemáticas a nivel personal, económica, laboral y familiar en los jugadores que concurren estos establecimientos (Devereux, 1980).

Es usual asociar el juego como algo positivo, debido a que es una actividad importante y satisfactoria llevada a cabo en las etapas del desarrollo de las personas, en especial durante la infancia, es por esto que los casinos y los juegos de azar no son considerados una fuente de problemáticas sociales (Ricart, 1998).

Los estudios de investigación abordados desde la psicología, arrojan información que relaciona la morbilidad existente entre los casinos y la incidencia de jugadores patológicos o la adquisición de problemáticas que interfieren en la calidad de vida de las personas que frecuentan estos establecimientos. Lo cual se caracteriza por desarrollar una pérdida del control continua o periódica sobre el apostar, preocupación constante por apostar y obtener dinero para tal fin, un pensamiento irracional en torno al juego y el mantener esta conducta a pesar de las consecuencias adversas que provoque (Roshental & Lorenz, 1992). Esta dependencia afecta por completo al individuo al convertirlo en una persona dependiente a los juegos de azar, alterando la personalidad e interfiriendo de forma negativa en la economía, familia y vida profesional del jugador (Becoña, Lorenzo, & Fuente, 1996).

Las consecuencias de los casinos y los juegos de azar a nivel individual y social debería ser considerado una problemática de salud pública por las diferentes afectaciones que puede generar en los jugadores (Muñoz Y. , 2008). Al existir una gran oferta de estos establecimientos en la ciudad de Neiva es necesario realizar estudios dirigidos a indagar la prevalencia e incidencia en casos de juego patológico, también en el nivel de interferencia personal, familiar, laboral, académica y económica de las personas que frecuentan casinos, esto con el objetivo de identificar desarrollar y ejecutar planes, estrategias y programas encaminados a promover la salud.

De acuerdo con las consecuencias negativas a nivel familiar, psicológico, económico, social y laboral; además de la carencia investigativa a nivel regional en esta población, se determinó la necesidad de realizar el presente estudio, con el fin último de enriquecer las bases académicas y científicas, para así promover el desarrollo y bienestar social.

A la fecha se cuenta con muy poca información de este fenómeno en Colombia, en especial en ciudades como Neiva la oferta de casinos y juegos de azar va en crecimiento y lo expuesto en cuanto a las problemáticas ligadas a los casinos y los juegos de azar permiten inferir que realmente es una situación preocupante, en especial por la facilidad de acceso que tienen las personas a dichos establecimientos, lo cual favorece las condiciones para la incidencia de jugadores patológicos, aumentando lo que puede ser una problemática en la ciudad de Neiva, ya que el nivel de interferencia en el bienestar del individuo a raíz de la práctica de juegos de azar se puede distribuir por todas las clases sociales, sin discriminar sexo o edad, al ser gran atractivo para las personas (Baez, 1995).

La viabilidad del estudio se fundamenta en la necesidad de identificar si las problemáticas relacionadas a los juegos de azar en casinos afectan a los jugadores, esto tras haber caracterizado a las personas que frecuentan estos establecimientos.

En síntesis, esta investigación se justifica en los criterios de conveniencia, relevancia social, implicaciones prácticas, valor teórico y utilidad metodológica (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

En cuanto a la conveniencia este estudio constituye un aporte en el conocimiento sobre la población que asiste a casinos en la ciudad de Neiva y las consecuencias teórico prácticas identificadas que dejan las conductas de juego en las personas que frecuentan dichos establecimientos, para que de esta forma quienes estén interesados en indagar en este foco investigativo puedan contar con antecedentes de alta rigurosidad científica; en cuanto a su relevancia, los resultados de este estudio permitirán conocer las características de la población estudiada, lo cual servirá de base para identificar lo que puede ser un problema de salud pública, para así generar políticas públicas de prevención y promoción de las consecuencias relacionadas a las prácticas de juegos de azar, logrando bienestar individual y social de las generaciones humanas actuales y futuras de la región.

Desde las implicaciones prácticas se puede decir, en consonancia de Gauna (2011) que esta investigación permite generar antecedentes para futuras investigaciones, proyectos y escritos científicos; sirve como referente para la elaboración de estudios encaminados a describir con mayor profundidad dicha población, indagando a fondo en variables relevantes, como lo son las psicológicas, familiares, profesionales o económicas; lo cual facilitara la elaboración de propuestas de intervención dirigidas a buscar un bienestar integral en aquellas personas afectadas

por las consecuencias ligadas a los juegos de azar; frente al valor teórico, el presente estudio aportará el punto de encuentro entre las características de las personas que asisten a casinos en la ciudad de Neiva, las tendencias de juego en casinos y el tipo de jugador predominante según los criterios del South Oaks Gambling Screen (SOGS). Para así responder al vacío de conocimiento existente frente a las características que poseen aquellas personas que acuden a dichos establecimientos.

Finalmente, el valor metodológico está determinado por el carácter descriptivo, que representa una perspectiva más amplia y profunda del fenómeno objeto de estudio, resultando de esto una percepción más integral, completa y holística (Newman et al., 2002), fundamentándose en las fortalezas del método cuantitativo, brindando más riqueza en los datos a través de la descripción de determinadas variables. En este caso el componente cuantitativo se basó en la indagación de las características sociodemográficas, familiares, laborales y económicas y la clasificación del tipo de jugador según los criterios del South Oaks Gambling Screen.

De esta forma, los resultados de la investigación sean una contribución a la comunidad científica y permitan alertar de un fenómeno que puede afectar la calidad de vida de las personas y genera un impacto negativo en la sociedad, ya que se prevé es una problemática no identificada y muy poco estudiada en la ciudad de Neiva. Se espera que con estos estudios de caracterización se generen a futuro estrategias de intervención por parte de las entidades públicas y privadas, de carácter educativo, político y de salud, interesadas en el mejoramiento del bienestar y calidad de vida de las personas.

3. Objetivos

3.1 Objetivo General

Caracterizar los sujetos que asisten a casinos registrados en Cámara de Comercio de la ciudad de Neiva, Huila en el primer semestre del año 2015.

3.2 Objetivos Específicos

- Describir los factores sociodemográficos (genero, edad, estrato socioeconómico, nivel educativo, estado civil) de los sujetos que asisten a casinos en la Ciudad de Neiva.
- Clasificar los tipos de jugador según los criterios del South Oaks Gambling Screen en personas que asisten a casinos en la ciudad de Neiva, Huila.
- Identificar la percepción de los jugadores sobre la influencia de las actividades de juego en su economía, trabajo y familia.
- Conocer las tendencias relacionadas al comportamiento de juego en casinos que caracterizan los sujetos que asisten a casinos de la Ciudad de Neiva.

4. Marco teórico

El juego es un elemento inherente a la vida y desarrollo del ser humano, ya que permite la adquisición de habilidades y ayuda en la interacción con el entorno. El juego es una de las actividades más frecuentes entre las personas desde sus primeros años de vida y el transcurso de esta; atrae importantes beneficios para el desarrollo de los individuos, ya que entretiene, divierte y posibilita la socialización y el aprendizaje de distintas conductas y roles, desarrolla la creatividad, la exteriorización de emociones, la psicomotricidad y el lenguaje, de tal forma que quien lo ejerce considera que está realizando actividades que le causan placer (Álvarez, Perez, Salcedo, Villahoz, & Fernández, 2007)

Es de aclarar que el juego no es una actividad exclusiva del infante, también posee fines lúdicos para jóvenes y adultos, y que según sea el tipo de juego, puede incluir elementos que lo hacen más atractivo, como lo es el azar y la posibilidad de apostar.

Se ha identificado que existen diferentes modalidades de conducta asociadas al juego, esto en función de la presencia o no del incentivo económico vinculado de forma directa con la realización del acto lúdico, para lo cual el juego vinculado con el incentivo económico puede acarrear conductas que afectan al individuo en diferentes dimensiones de su vida. Ante esto Álvarez et al (2007) afirman:

“El juego puede ser un pasatiempo o entretenimiento en sí mismo, y está el juego con apuesta, es decir, el que lleva implícita la posibilidad de arriesgar y obtener alguna ganancia (conseguir o perder dinero u otras cosas o bienes). Aunque ambos tipos de juego pueden ser

utilizados de forma lúdica y servir de una interesante alternativa al esparcimiento de las personas en nuestra sociedad, y asimismo ambos tipos de juego pueden llevar al desarrollo de conductas estereotipadas y desadaptadas, lo cierto es que es el segundo tipo de juego, el que implica asumir riesgos económicos con posibilidades de ganancias inmediatas, es el que ha facilitado la aparición de conductas problemáticas que han causado una importante alarma social, lo que se conoce como adicción al juego o juego patológico” (p.15).

Es importante esclarecer que no se debe satanizar el uso del azar en el juego, el cual es considerado una diversión cuando hay un control y un gozo en el acto en sí, sin olvidar que cuando llega a un nivel de pérdida de control, puede implicar sufrimiento en la persona y por ende la pérdida en la libertad de sus decisiones (Bombín, 1992).

Existen múltiples tipos de juego, los populares en el contexto colombiano que poseen diferentes maneras de practicarlos son:

4.1 Juego de técnica

Son juegos en los que el éxito depende de la destreza del individuo, requieren un aprendizaje y un entretenimiento que permite ir alcanzando niveles más altos de ejecución. Se incluyen aquí juegos como las Damas, el Ajedrez y los Videojuegos (Álvarez et al., 2007).

4.2 Juegos de competición

Son juegos organizados con un fin de recreación para los jugadores o espectadores, en el cual las personas compiten partiendo de una igualdad de posibilidades, por ejemplo las competencias deportivas, tales como el fútbol, el tenis y el basketball (Álvarez et al., 2007).

4.3 Juego de azar

El resultado final sólo depende del azar o la casualidad. Controlar el resultado no es opción por parte de la jugadora o jugador, quien solo realiza una acción (comprar un décimo, tirar unos dados, seleccionar una opción) y el resultado es imprevisible e independiente de la conducta personal. Un ejemplo de estos es: la Lotería, Máquinas Tragamonedas, el Bingo y los dados (Álvarez et al., 2007).

Entre los juegos de azar, se establecen cuatro grandes clases de juegos: por su licitud (lícitos e ilícitos); por su administración (públicos y privados); por su contenido (Máquinas tragamonedas, bingos, casinos, cartas, loterías y apuestas deportivas) y por su poder adictivo (muy adictivo y poco adictivo) (Bombín, 1992).

Para Irurita (1996): “los juegos con una mayor capacidad adictiva son aquellos que comparten una serie de características propias del “juego en sí”, junto a unas condiciones sociales” las cuales son:

- Accesibilidad y disponibilidad del juego.

- Esté bien visto jugar.
- Una “jugada” ha de costar poco dinero.
- El hecho de jugar no debe dar a entender que la persona sea jugadora.
- Se debe de poder jugar en un entorno que produzca bienestar (entre amigos/as conocidos/as) o donde se pueda pasar desapercibido.
- Si en el entorno se puede beber alcohol, lo hará más adictivo.
- Debe estar presente la suerte.
- Si el premio es grande, mejor, aun cuando este no es determinante.
- La recepción del premio debe ser inmediata.
- La recepción del premio debe hacerse notar (ruidos, algarabía, prensa, publicidad).

4.4 Juego patológico

La actividad lúdica es una actividad de suma importancia en la vida del infante, ya que es la principal actividad a través de la cual, el niño lleva su vida durante los primeros años de edad. Por medio de éste el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individual, fundamental para su crecimiento, independencia del medio ambiente en el que se desarrolle (Gálves & Rodríguez, 2005).

El juego patológico se define como un trastorno progresivo, caracterizado por una pérdida del control continua o periódica sobre el apostar, donde hay una preocupación constante por el apostar y obtener dinero para tal fin, un pensamiento irracional en torno al juego y el

mantener esta conducta a pesar de las consecuencias adversas que provoque (Rosenthal & Lorenz, 1992).

La Organización Mundial de la Salud (OMS) y al Asociación Americana de Psicología (APA) define el juego patológico como un trastorno del control de impulsos (TCI), debido a que el individuo que padece este trastorno va haciendo de forma crónica e incapaz una nula resistencia al impulso de jugar. Además, frecuentemente los jugadores patológicos presentan otros trastornos de personalidad comórbidos.

Las diferentes tipologías de jugadores, según Becoña & Labrador, (1994) son:

- **Jugador profesional:** Son personas para las que el juego es una forma de vida, una profesión. Apuestan tras un cálculo ponderado y no llevados por la pasión. Habitualmente juegan cartas, u otros juegos donde la habilidad y la experiencia tienen un papel relevante al ganar.
- **Jugador social:** Sujetos que juegan por entretenimiento, placer o sociabilidad y que hacen un uso esporádico del juego. Las pérdidas máximas están predeterminadas y son aceptables. Pueden dejar de jugar en cualquier momento, ya que el resultado de las apuestas, no influye en su autoestima personal, otros aspectos de su vida son más importantes que el juego y raramente experimentan gran ganancia.
- **Jugadores con algunos problemas de juego:** Son quienes abusan del juego, realizando dicha actividad de forma frecuente con gastos excesivos que a veces les causa problemas, y la frecuencia con la que juegan les lleva a dejar aficiones y perder relaciones sociales. Llegan al punto de no poder hacer nada ante dichas pérdidas, generando algunos problemas que afectan el bienestar del individuo.

- **Jugadores patológicos:** Es aquel que ha experimentado una pérdida de control, o que carecen de habilidades para dejar de jugar. Presentan una dependencia al juego que le lleva a jugar frecuentemente invirtiendo grandes cantidades de tiempo y de dinero, apostando cantidades superiores a las planeadas, y cuando pierden tienen pensamientos recurrentes y el deseo reiterado de jugar para recuperar el dinero perdido. Además tienen optimismo irracional y un pensamiento supersticioso,

La adicción al juego genera dificultosas situaciones para el individuo que se hace dependiente a este; puesto que el juego patológico interfiere en la vida personal, familiar, social, laboral, etc. Alternándose como una necesidad que debe suplirse al igual que las necesidades básicas.

Según Custer (1984) un proceso normal del juego puede durar entre 1 a 20 años con una media de 5 años, que suele comenzar en la adolescencia y se caracteriza por:

- **Fase de ganancia:** la persona juega poco, lo hace en un contexto social y a veces gana un premio. Puede iniciar a dar gran importancia a las ganancias y minimizar las pérdidas, lo que aumenta su optimismo y autoestima.
- **Fase de pérdida:** la conducta del juego hace que el individuo pierda su contexto social y empieza a jugar solo, lo cual va aumentando progresivamente la frecuencia y cantidad de dinero que invierte, incrementando sus pérdidas económicas. Para compartir en dicho contexto social se va endeudando, por lo que juega más dinero para pagar las pérdidas y entra en un círculo vicioso. La persona con esta problemática es difícil que reconozca que tiene una adicción. .

- **Fase de desesperación:** al cabo de poco tiempo el jugador recae en el juego pero trata de ocultarlo. Los problemas financieros y las pérdidas económicas lo desbordan y a veces llegan a cometer actos ilegales para conseguir más dinero. Cuando se descubren las mentiras el deterioro familiar es extremo, la persona se siente atrapada y sufre de malestar psicológico y físico intenso, puede aumentar su consumo de alcohol. Ante esta situación tiene cuatro alternativas; suicidio, prisión, huida o búsqueda de ayuda.
- **Fase de desesperanza o abandono:** en ésta quienes juegan asumen que nunca podrán dejar de jugar. Incluso sabiendo que no van a ganar siguen jugando; refieren jugar por jugar, hasta quedar agotados.

Para Lesieur (1993) las pérdidas producto del juego y la búsqueda de acción para su propio deleite se pueden ver incrementadas o facilitadas por seis aspectos:

1. **Prestamos de diversas instituciones:** Permiten seguir jugando con el doble objetivo de recuperar las pérdidas y poder además devolver dicho anticipo. El círculo vicioso ya está formado, pues se necesitan más préstamos para poder, a su vez, devolverlos.
2. **La familia:** La familia actúa como un catalizador inconsciente, ya que muchos jugadores hacen efectivo los ahorros de cuentas conjuntas, pagarés o cualquier otra forma de inversión, empeña propiedades comunes y piden préstamos sin el conocimiento de la familia.
3. **El trabajo:** La situación laboral no produce por si misma el incremento del juego, pero el tiempo libre en trabajos poco supervisados o el hecho de trabajar por cuenta propia, proporcionan oportunidades que podrían intensificar el problema. Por otra parte, cualquier hurto, desfalco o malversación realizada en el trabajo va a provocar una tensión adicional, que acelera el proceso de deterioro.

4. **El corredor de apuestas:** Las apuestas realizadas a través de un corredor de apuestas incrementa la implicación en el juego por el crédito adquirido y por el miedo a la reacción de dicho intermediario.
5. **Las amistades en el mundo del juego:** Para quienes juegan con amistades que también se dedican a esta actividad, sus pérdidas adquieren un gran valor pues evidencian la falta de esas habilidades identificadas en el grupo. De manera que el deseo de mostrarse como ganadora o ganador produce un encubrimiento de tales pérdidas y una urgencia por ganar incrementando su autoestima. Si además alguien del grupo tiene problemas con el juego, el grupo se convierte en una fuente alternativa de dinero disponible.
6. **El delito:** Los delitos de préstamo, tales como los créditos fraudulentos, los robos, las falsificaciones y, en definitiva, cualquier tipo de estafa son los inductores más severos a un juego de proporciones cada vez mayores.

Castaños & Montesinos (2004) definen unas variables predisponentes para que se llegue a presentar el juego patológico, estas se clasifican en tres grupos:

- **Sociodemográficas:** Edad de inicio temprana, género masculino, juventud, hijo de jugadores patológicos, estado civil soltero, estilo de vida caracterizado por frecuente exposición al juego.
- **Psicológicas:** Déficit en habilidades de autocontrol y afrontamiento del estrés, activación fisiológica modificada y regulada mientras juega, distorsiones cognitivas, ansiedad y depresión como trastornos asociados.
- **Ambientales:** El potencial adictivo de los diferentes juegos, nivel de participación y manipulación, inmediatez del resultado, rapidez de respuesta, estímulos asociados al

juego, accesibilidad y disponibilidad, refuerzo intermitente de razón variable y economía de la respuesta.

4.5 Casinos

Para las personas el juego es una actividad permanente; no existe civilización alguna que no desarrolle sus capacidades lúdicas de acuerdo al contexto histórico, cultural o geográfico. Los juegos pueden ser lícitos e ilícitos, circunstancia que es determinada por la legislación de cada estado, sin embargo ninguna persona podrá desligarse de las actividades recreativas. La esencia del juego es la competencia, el enfrentamiento entre dos o más contrincantes, de donde surge básicamente la apuesta, porque siempre existe un ganador y un perdedor (Rueda, 1996).

La palabra casino proviene de la palabra italiana casa en el campo. Fue nombrado así por las villas existentes para el descanso y esparcimiento de la nobleza y la clase media alta, en donde su principal diversión consistía en los juegos de azar. A través del tiempo, los casinos se propagaron por todas las ciudades del occidente como medio de entretenimiento, aprobándose como una actividad legal, debido a los aportes generados al sector público (impuestos dados por cada empresa) y fortalecimiento de las actividades turísticas, dada su asociación con los servicios hoteleros y gastronómicos (Bolaños & Galindo, 2009).

La legislación colombiana establece los casinos como juegos de azar que se clasifican dentro de la categoría de juegos localizados. En el artículo 32 de la Ley 643 de 2001, se definen los juegos localizados como: “modalidades de juegos de suerte y azar que operan con equipos o elementos de juegos, en establecimientos de comercio, a los cuales asisten los jugadores con la

condición necesaria para poder apostar, tales como los bingos, video bingos, esferódromos, máquinas tragamonedas, y los operados en casinos y similares”. Se observa, que los casinos se encuentran clasificados dentro de solo una modalidad de los juegos de suerte y azar, lo cual, permite definir a los casinos dentro de una sub categoría del sector.

A modo de beneficio social y económico se encuentra que los casinos son empresas generadoras de empleo, además de esto poseen una responsabilidad social, esto se establece en el presente fragmento de la ley 643 del 2001, Capítulo I “Aspectos generales”, Artículo 1 “debe ejercer como actividad que debe respetar el interés público y social y con fines de arbitrio rentístico a favor de los servicios de salud, incluidos sus costos prestacionales y la investigación.”, lo cual es ampliado en el siguiente fragmento del Artículo 3 de esta misma ley, “a) Finalidad social prevalente. Todo juego de suerte y azar debe contribuir eficazmente a la financiación del servicio público de salud, de sus obligaciones prestacionales y pensionales”. Por tanto, son empresas con obligaciones y responsabilidades a la sociedad, en especial la de promover y financiar el desarrollo de la salud pública, todo esto se realiza a través de la Empresa Territorial de la Salud (ETESA), que es un ente regulador del estado.

4.6 Factores sociodemográficos

Hace referencia a aquella información que subdivide a la población en subpoblaciones de interés, cuya información para el caso particular de la presente investigación es de:

- **Edad:** Años cumplidos de la persona estudiada, información que permite segmentar el grupo etario al cual pertenecen las personas que frecuentan casinos (adolescentes, adultos o ancianos).
- **Género:** Para la OMS (2015) el género hace referencia a los conceptos sociales de las funciones, comportamientos, actividades y atributos que cada sociedad considera apropiados para los hombres y las mujeres.
- **Estrato Socioeconómico:** Según el DANE (Departamento administrativo nacional de estadística) es el nivel de clasificación de la población con características similares o iguales en cuanto al grado de riqueza y calidad de vida.
- **Comuna:** Hace referencia a una unidad administrativa del área urbana de una ciudad media o principal del país, que agrupa barrios determinados.
- **Nivel Educativo:** Según el ministerio de educación, es cada uno de los tramos en que se estructura el sistema educativo formal. Corresponde con las necesidades individuales de las etapas del proceso psico-físico-evolutivo articulado con el desarrollo psico-físico social y cultural. Los niveles de educación son: Educación inicial, primaria y secundaria y educación superior.
- **Estado civil:** Según la Registraduría General de la Nación, el estado civil de una persona es su situación jurídica en la familia y la sociedad, determina su capacidad para ejercer ciertos derechos y contraer ciertas obligaciones, es indivisible, indisponible e imprescriptible, y su asignación corresponde a la ley. El estado civil de las personas deriva de los hechos, actos y providencias que lo determinan y de la calificación legal de ellos.

- **Zona:** Según la Alcaldía de Neiva, la ciudad está dividida administrativamente por zonas, las cuales se subdividen en comunas, las cuales están constituidas por barrios, de tal forma que:
 - **Comuna uno:** Acrópolis, Calamari, Camilo Torres, Cándido Leguizamo, Carlos Pizarro León Gómez, Chicala, Ciudadela Confamiliar, Colmenar, el Triángulo, la Inmaculada, la Riveira, las Mercedes, los Andaquies, Mansiones del Norte, Mira Rio, Rodrigo Lara, Santa Ines, Villa del Rio y Villa Magdalena.
 - **Comuna dos:** Aeropuerto, Álamos Norte, Cambulos, Camino Real, el Cortijo, el Rosal, Gualanday, las Granjas, los Pinos, Villa Cecilia, Villa Nubia.
 - **Comuna tres:** Campo Núñez, Caracolí, Chapinero, el Lago, Jose Eustacio Rivera, la Toma, las Delicias, Quirinal, Rojas Trujillo, Sevilla y Tenerife.
 - **Comuna cuatro:** Altico, Diego de Ospina, el Centro, el Estadio, los Mártires, los Potros, San José y San Pedro.
 - **Comuna cinco:** Baganvinles, el Jardín, el Vergel, la Colina, la Libertad, los Guadales, Monserrate, Primero de Mayo, Siete de Agosto, Villa Café y Villa Rosa.
 - **Comuna seis:** Andalucía, Arismendi Mora, Bogotá, Canaima, el Limonar, Jose Antonio Galán, Loma Linda, Manzanares, Oasis, Pozo Azul, Puertas del Sol, San Jorge, Santa Isabel, Timanco y Tuquilla.
 - **Comuna siete:** Brisas, Buenavista, Calixto Leiva, Ipanema, la Gaitana, Obrero, Prado Alto, San Martin de Porres y Ventilador.
 - **Comuna ocho:** Alfonzo López, las Acacias, las Américas, los Parques, Panorama, San Carlos y Rafael Azuero Manchola.

- **Comuna nueve:** Alberto Galindo, Dario Echandia, el Progreso, Luis Carlos Galán, Luis Eduardo Vanegas, Luis Ignacio Andrade, Santa Rosa, Tercer Milenio, Vicente Araujo, Villa Marcela y Virgilio Barco.
- **Comuna diez:** Antonio Nariño, Ciudad Salitre, el Tesoro, el Triunfo, Enrique Olaya Herrera, la Rioja, las Palmas, los Colores, Misael Pastrana, Pablo IV, Siglo XXI Oriente y Víctor feliz.

4.7 Factores familiares

Para la Sociedad Americana de Psiquiatría (APA) la variable familiar puede ser un factor de riesgo o de predisposición para el juego patológico, tales como con una disciplina familiar inadecuada, inconsistente o excesivamente permisiva, la exposición al juego durante la adolescencia, la ruptura del hogar, unos valores familiares apoyados sobre símbolos materiales y financieros, la falta de planificación y el despilfarro familiar. También parece ser predisponente el tener padres con personalidad inestable, muy competitivos y enérgicos (Greenberg, 1980) . Sin embargo, hay veces en que los vínculos familiares pueden aplacar el desarrollo del juego patológico, siendo también un factor de protección (Ibata & Botella, 2008).

El EDIS (Equipo de Investigaciones Sociologicas, 2002) resumen los factores de riesgos familiares en:

- Malas relaciones madres y padres con hijas e hijos.
- Malas relaciones entre la pareja.
- Abuso de alcohol, drogas o juego en los progenitores.

- Mala situación económica

4.8 Factores económicos

Desde la psicología económica se estudia el comportamiento en relación con la economía del sujeto; la cual se manifiesta en diferentes contextos, considerándolo en sus manifestaciones individuales, grupales y colectivas y en sus componentes interactivos, simbólicos y estructurales. Ello implica considerar las variables que inciden en la toma de decisiones económicas individuales y colectivas a nivel de la motivación, actitudes y toma de decisiones de los consumidores y productores (Denegri, 2008). Desde la psicología se debe estudiar como la economía afecta el comportamiento de los individuos y cómo dicho comportamiento afecta a su vez a la economía (Lae & Tarpy, 2001).

4.9 Factores laborales

Entre los factores laborales encontramos aquella información descriptiva del sujeto en el ámbito laboral, como lo es la vinculación laboral que posee y el tipo de contrato según lo estipulado por el ministerio de trabajo (Indefinido, a término fijo, por prestación de servicios, de obra o labor y otros) Organización Internacional del Trabajo (OIT, 2010); además se indagara la perspectiva de las consecuencias o afectaciones directas de prácticas del juego en casinos para el ámbito laboral del individuo.

Ante la evidencia teórica y conceptual se refuerza la necesidad identificada por el presente proyecto, la cual es realizar una caracterización de la población asistente a los casinos de la ciudad de Neiva, con el fin de determinar datos como los que se mencionaron anteriormente y que son de relevancia para el interés e investigación de futuros estudios en nuestra región, ubicada al suroccidente de Colombia. Actualmente en Colombia, el juego patológico no se ha tomado desde la perspectiva problemática; y aunque se esté trabajando algunas investigaciones al interior del país, no hay cifras establecidas, ni estudios que permita recolectar las debidas evidencias para mejorar la calidad de las investigaciones en el contexto Neivano.

5. Antecedentes

A continuación, se describen los elementos, que, a juicio del equipo investigador, guían la comprensión de los antecedentes que sustentan los referentes del estudio; están organizados por el Marco Internacional, Nacional y Local.

5.1 Marco Internacional

El primer estudio sobre la incidencia del juego patológico se realizó en los Estados Unidos en 1974. Por medio de esta investigación se determinó que existían 1,1 millones de probables jugadores patológicos y un total de 3,3 millones de probables jugadores compulsivos en los Estados Unidos, lo que representaba respectivamente el 0,77% y el 2,33% de la población adulta del país (Kallick, Smits, Dielman, & Hybels, 1979). A partir de ese momento hasta la actualidad, en Canadá, Estados Unidos y Australia se han realizado más del 70% de los estudios de prevalencia del juego patológico. (Muñoz Y. , 2008).

De igual manera, según Rodríguez & Ávila (2008), en España se han realizado estudios de prevalencia del juego patológico que indican que la incidencia de este problema es grave tanto en adultos como en jóvenes y adolescentes. En otro estudio epidemiológico realizado en población general de las siete mayores ciudades de Galicia, España, con una muestra de 1615 sujetos mayores de edad; Se obtuvieron datos que mostraban un perfil poblacional caracterizado por una mayor proporción de hombres con un rango de edad entre los 18 a los 30 años de edad y

un nivel de escolarización bajo. Así mismo, en el estudio se obtuvo que un 17.3% de los sujetos eran jugadores patológicos y un 16.4% eran jugadores problema, basados en los criterios del cuestionario SOGS (Becoña, 2004). Legarda, Babio, & Abreu (1992) muestran igualmente un perfil de jugador patológico: sujeto de sexo masculino, con una edad entre los 31 y los 57 años, estado civil casado, con estudios primarios, trabajo fijo e ingresos anuales entre 6000 y 12000 Euros.

Jacobs (2000) expresa que diversas investigaciones revelan que los jugadores patológicos adultos desde su adolescencia o juventud inician en el juego de suerte y azar. En dos estudios realizados en España, se encontró prevalencia de población adolescente por encima del 2%, lo que indica que es mayor al de los adultos, aspecto destacable ya que los menores de edad en un principio ni podían jugar juegos de suerte y azar de manera legal. (Becoña, 1999).

Ibarzabal (2000) realizó un estudio sobre las características sociodemográficas, consumo de drogas, depresión y juego patológico en un grupo de mujeres de Punta Umbría, Municipio de España de la provincia de Huelva, Andalucía. Dicho estudio conto con una muestra de 308 personas; conformado por mujeres que practicaban el juego de apuesta y las cuales comprendían las edades entre los 8 años hasta 73 años de edad. El período durante el que se procedió a la recolección de la información fue entre el 2 de octubre y el 1 de noviembre de 1999. Para la recogida de información se realizó un muestreo estratificado, proporcional aleatorio, considerando como criterio de clasificación la edad y el sexo; los datos que se recogieron fueron: datos sociodemográficos, datos sobre el juego, datos sobre el uso de drogas y datos sobre la depresión; los resultados más representativos hallados en dicho estudio, es que el 6,2% de las mujeres presentarían algún problema con el juego de apuesta, en sus dos categorías, porcentaje muy inferior al reflejado por los varones (14,3%); en las características sociodemográficas de las

mujeres jugadoras, se encontró que el 33,3% de las mujeres con problemas leves dicen estar casadas y el 66,7% solteras; estos porcentajes se invierten si hablamos del grupo de probables jugadoras patológicas, donde el 83,3% de las mismas reconocen encontrarse casadas y un 16,7% estar separadas o divorciadas.

Cruz et al. (2010) realizaron el estudio “LUDOPATÍA: Características de la población que asiste a salas de juego en Tegucigalpa”, de la Republica de Honduras; en este estudio se tuvo como objetivo caracterizar la población que asistía a los casinos y billares durante el año del 2006, el tamaño de la muestra fue de 384 personas, el muestreo fue estratificado, y aleatorio; en su análisis se utilizó un consentimiento informado, un cuestionario de carácter general y el Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS). Los resultados más significativos que se recolectaron en este estudio fueron la clasificación de jugador social, con un 37% de la muestra, jugador en riesgo, con un 22% y jugador patológico o problema, con 40%. La edad que predominó fue de 20 a 29 años con un porcentaje del 48%, mayores de 50 años (10%); el sexo mayoritario fue el masculino (78%) y la edad de inicio de juego fue entre los 15 y 19 años de edad (53%), el motivo fue por entretenimiento (48%); de las conclusiones más sobresalientes en este estudio es que cualquier persona, independientemente de su raza, color y edad, juegan, y este se puede asociar con otras adicciones, lo que denota una real existencia de un problema de salud pública, que repercute en la construcción familiar.

Tallon, Angeles, Garcia, Montero, & Perez (2011) realizaron un estudio que tuvo como objetivo investigar en una muestra de estudiantes universitarios la presencia de características de juego patológico. Se estudió una población de 908 estudiantes matriculados en diferentes facultades de la Universidad de Murcia, España y se les aplicó el Cuestionario de juego de SOGS (South Oaks Gambling Screen). Los resultados obtenidos en este estudio mostraron que un

4.18% de la población eran probables jugadores patológicos, un 6.39% jugadores de riesgo, un 49.5% jugadores sin problema y un 39,9% estudiantes que afirmaron no jugar. El SOGS es el cuestionario más difundido y utilizado en la evaluación del juego patológico. Se puede apreciar que la prevalencia en esta investigación es superior a la informada en otros estudios sobre la población general española: un 4.18% de probables jugadores patológicos y 6.39% de jugadores problema o de riesgo. El perfil del probable jugador patológico de esta muestra es, con más frecuencia, un varón que practica diferentes juegos, disfruta jugando, gasta bastante dinero en un día, si pierde vuelve a jugar, juega más de lo pensado y pierde tiempo de otras actividades por el juego. En relación a la problemática del jugador de la muestra: tiene problemas con el juego, oculta cuando pierde, es criticado por jugar, se siente mal por hacerlo, no quiere jugar pero lo hace y discute con la familia por el juego. Respecto a las diferencias de género se han obtenido datos que indican la presencia de más varones que mujeres como jugadores patológicos, que los varones practican más clases de juegos que las mujeres, gastan más dinero en jugar en un solo día y son más criticados por jugar que ellas.

5.2 Marco Nacional

Castaño et al. (2011) realizaron un estudio Epidemiológico en el 2010 sobre los juegos de azar y los factores asociados en la población estudiantil de la Universidad de Manizales, Colombia. La muestra seleccionada fue de 305 estudiantes, el cuestionario utilizado fue el F.A.J.E.R. (Federación Andaluza de Jugadores de Azar Recuperados) donde se obtenía la clasificación de no jugador, jugador con riesgo, jugador dependiente; las diferentes variables

permitieron concluir que el 53,3% de la población universitaria practicaban algún juego de azar, el 7,6% jugadores dependientes, 13,6% jugadores en riesgo ; el 59% de la población eran mujeres, las cuales comprendían las edades entre 20 y 84 años, el 98% eran solteros y el 95,5% no tenían hijos; el estrato predominante fue el 4 con un porcentaje del 38,5%; con ingresos semanales entre \$40.000 y \$ 59.000, evidenciando así el éxito de los casinos en la población universitaria y el efecto de estos establecimientos en la comunidad estudiantil. Entre la discusión se resalta la preocupación sobre la incidencia elevada entre los jugadores a temprana edad y se precisa en la necesidad de implementar programa de promoción en la salud, los cuales generen educación acerca de los estilos de vida saludables.

Otro estudio realizado en el 2010, en Dosquebradas; Caldas, por González, Mendoza, & Franco (2013): “Ludopatía y estrategias de afrontamiento en personas que asisten a los casinos en el municipio de Dosquebradas”. El estudio conto con una muestra intencionada de 150 sujetos, 117 Hombres y 33 mujeres que asisten a casinos del Municipio de Dosquebradas, con un rango de edad entre los 18 y 78 años. En este estudio se aplicó la escala de estrategias de Coping, Modificada, y validada para población Colombiana (2006) para conocer las estrategias de afrontamiento. Por medio del Cuestionario de juego patológico de South Oaks “SOGS” traducción y adaptación de Echeburúa & Báez (1994) y los criterios del diagnósticos planteados por el DSM-III permitió identificar jugadores Ludópatas, Posibles ludópatas y no ludópatas en edades entre 18 y 78 años e identificar el nivel socioeconómico, sexo, edad y nivel educativo. En los resultados se puede apreciar que el sexo masculino es el que más frecuenta los casinos, con una frecuencia de 117 (78%) y el género femenino (22%); en el estado civil, el análisis estadístico arrojó que los solteros son los que más asisten a los casinos con una frecuencia de 66 y un porcentaje del 44% seguido de los casados con una frecuencia de 59 y un porcentaje del

39.3%, en cuanto al estrato socioeconómico, el estrato tres acude más a los casinos con una frecuencia 79 y un porcentaje 52,6% seguido del estrato 2 con una frecuencia de 33 y un porcentaje del 22% y la clasificación de los jugadores con un porcentaje alto ser jugador patológico (57,33%) y persona con algunos problemas de juego (18%), que sumados ambos equivalen a un 75.33%. En las discusiones se infiere que la cualquier jugador puede llegar a ser jugador patológico, aunque la mayoría niega que tiene el problema de adicción, solo el 24,66% o sea 37 personas, no presentan problemas de juego. Pese a los recientes y pocos estudios en Colombia sobre el juego patológico se exhibe una alta comorbilidad, y un facilitador para el individuo que juega. El fácil acceso a sustancias psicoactivas en casinos como el alcohol y drogas como marihuana, perico y cocaína, según estudio realizado por Aymami (1999), de igual forma, destaca que los intentos de suicidio están estrechamente relacionados con la existencia de deudas; a mayor cantidad de deudas, mayor tendencia al suicidio. Así que entre las recomendaciones se hace inferencia que el juego patológico se ha convertido en una problemática que merece toda la atención desde la óptica de la salud pública, siendo necesario determinar su prevalencia para el desarrollo de un plan de interés urgente que establezcan centros de atención para personas con adicción al juego y para que esta problemática deje estar en el anonimato. De igual modo, que el mismo sistema que ha legitimado las ofertas de casinos, proceda con la minimización de los mismos, para no centrarnos en una cultura donde el disfrute está ligado al consumo.

En el año 2009, Ruiz (2009) realizó una investigación titulada: “Juego patológico en usuarios de casinos en Bogotá: prevalencia y relaciones con consumo de alcohol, búsqueda de sensaciones y patrones de juego”, en vista de los pocos trabajos e investigaciones que abordan la adicción al juego en grupos poblacionales de Colombia. Se estudió la prevalencia de juego

patológico y la validez concurrente del South Oaks Gambling Score (SOGS) en una muestra no aleatoria de usuarios de juegos de azar, localizados, en su mayoría, en casinos. La muestra estudiada fue de 77 sujetos, de los cuales más de la mitad de la muestra son varones (68.1%) y en una minoría son mujeres (31.9%). Para este estudio se escogió a conveniencia la muestra de sujetos y de lugares donde se les ubicó, debido a que estuvo sujeta a la autorización de los responsables de los establecimientos para llevar a cabo la aplicación de las entrevistas y a la disposición de los sujetos a ser entrevistados. Se encontró que la muestra se encontraba entre un rango de edad entre los 18 y los 63 años de edad, aunque la mayoría de los sujetos estudiados cuentan con 29 años. En cuanto al nivel socioeconómico, los estratos bajos-medios son los que más asisten a casinos, con el 78.9% de los sujetos (estrato 2: 31%; estrato 3: 47.9%), seguidos por los sujetos de estrato 4 (12.7%), 5 (5.6%) y 1 (2.8%). El nivel educativo más frecuente de la muestra fue el universitario (59.2%). En cuanto a hábitos de consumo de alcohol, se encontró que era mayor el consumo durante los fines de semana en los sujetos con algunos problemas con el juego y con probable juego patológico. Dentro de sus más significativas conclusiones se resaltan la elevada tasa de jugadores patológicos o con algún problema de juego, lo que indica que los establecimientos que ofrecen ese tipo de actividades se nutren de forma considerable de los recursos económicos de este tipo de jugadores. Pero, además, el análisis observacional no sistemático de los lugares de juego permitió identificar una serie de aspectos ambientales que contribuirían a mantener al sujeto en el recinto de los juegos.

5.3 Marco Local

Una vez revisadas fuentes bibliográficas como revistas científicas, bases de datos, repositorios y bibliotecas en el contexto local, no se encontró ninguna investigación relacionada con datos que puedan proporcionar características de la población que asisten a casinos en el departamento del Huila.

Debido a esto, se determinó imperante la realización de la presente investigación, para así marcar un precedente local.

6. Consideraciones éticas

Para el desarrollo de la presente investigación se contemplaron los siguientes aspectos éticos basados en la Ley 1090 del 2006, por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, y la Resolución 008430 de 1993, por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud.

En la resolución 008430 del 4 octubre de 1993, la importancia de dar a conocer a las personas que participan en las investigaciones los riesgos mínimos, así como el consentimiento informado y que la investigación sea adelantada por profesionales con experiencia en el área, pero respaldado de una institución.

Los derechos, dignidad, intereses y sensibilidad de las personas se respetarán, al examinar las implicaciones que la información obtenida en Resolución 008430 de 1993, título II, capítulo I, En toda investigación en la que el ser humano sea sujeto de estudio, deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y su bienestar. ARTICULO 6. La investigación que se realice en seres humanos se deberá desarrollar conforme a los siguientes criterios: a) Se ajustará a los principios científicos y éticos que la justifiquen. e) Contará con el Consentimiento Informado y por escrito del sujeto de investigación o su representante legal con las excepciones dispuestas en la presente resolución. g) Se llevará a cabo cuando se obtenga la autorización: del representante legal de la institución investigadora y de la institución donde se realice la investigación; Consentimiento Informado de los participantes; y la aprobación del proyecto por parte del Comité de Ética en Investigación de la institución. ARTICULO 8. Las

investigaciones con seres humanos se protegerá la privacidad del individuo, sujeto de investigación, identificándolo solo cuando los resultados lo requieran y éste lo autorice.

Según el Artículo 11, resolución 008430 de 1993 ARTICULO, la presente es una Investigación sin riesgo: Son estudios que emplean técnicas y métodos de investigación documental retrospectivos y aquellos en los que no se realiza ninguna intervención o modificación intencionada de las variables biológicas, fisiológicas, psicológicas o sociales de los individuos que participan en el estudio, entre los que se consideran: revisión de historias clínicas, entrevistas, cuestionarios y otros en los que no se le identifique ni se traten aspectos sensitivos de su conducta; puesto que el objetivo es obtener información sobre conocimientos que tienen las personas y no de realizar intervenciones que pusieran en riesgo su salud física, psicológica y emocional.

Ley 1090 -2006; título II disposiciones generales que se han tenido en cuenta:

- **Responsabilidad:** Al ofrecer sus servicios los psicólogos mantendrán los más altos estándares de su profesión. Aceptarán la responsabilidad de las consecuencias de sus actos y pondrán todo el empeño para asegurar que sus servicios sean usados de manera correcta.
- **Estándares morales y legales:** Los estándares de conducta moral y ética de los psicólogos son similares a los de los demás ciudadanos, a excepción de aquello que puede comprometer el desempeño de sus responsabilidades profesionales o reducir la confianza pública en la Psicología y en los psicólogos. Con relación a su propia conducta, los psicólogos estarán atentos para regirse por los estándares de la comunidad y en el

posible impacto que la conformidad o desviación de esos estándares puede tener sobre la calidad de su desempeño como psicólogos.

- **Confidencialidad:** Los psicólogos tienen una obligación básica respecto a la confidencialidad de la información obtenida de las personas en el desarrollo de su trabajo como psicólogos. Revelarán tal información a los demás solo con el consentimiento de la persona o del representante legal de la persona, excepto en aquellas circunstancias particulares en que no hacerlo llevaría a un evidente daño a la persona u a otros. Los psicólogos informarán a sus usuarios de las limitaciones legales de la confidencialidad.
- **Bienestar del usuario:** Los psicólogos respetarán la integridad y protegerán el bienestar de las personas y de los grupos con los cuales trabajan. Cuando se generan conflictos de intereses entre los usuarios y las instituciones que emplean psicólogos, los mismos psicólogos deben aclarar la naturaleza y la direccionalidad de su lealtad y responsabilidad y deben mantener a todas las partes informadas de sus compromisos. Los psicólogos mantendrán suficientemente informados a los usuarios tanto del propósito como de la naturaleza de las valoraciones, de las intervenciones educativas o de los procedimientos de entrenamiento y reconocerán la libertad de participación que tienen los usuarios, estudiantes o participantes de una investigación.
- **Investigación con participantes humanos:** La decisión de acometer una investigación descansa sobre el juicio que hace cada psicólogo sobre cómo contribuir mejor al desarrollo de la Psicología y al bienestar humano. Tomada la decisión, para desarrollar la

investigación el psicólogo considera las diferentes alternativas hacia las cuales puede dirigir los esfuerzos y los recursos. Sobre la base de esta consideración, el psicólogo aborda la investigación respetando la dignidad y el bienestar de las personas que participan y con pleno conocimiento de las normas legales y de los estándares profesionales que regulan la conducta de la investigación con participantes humanos.

CAPITULO VII. De la investigación científica, la propiedad intelectual y las publicaciones:

Artículo 49. Los profesionales de la psicología dedicados a la investigación son responsables de los temas de estudio, la metodología usada en la investigación y los materiales empleados en la misma, del análisis de sus conclusiones y resultados, así como de su divulgación y pautas para su correcta utilización.

Artículo 50. Los profesionales de la psicología al planear o llevar a cabo investigaciones científicas, deberán basarse en principios éticos de respeto y dignidad, lo mismo que salvaguardar el bienestar y los derechos de los participantes.

7. Metodología

La metodología del presente estudio se abordó desde el enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo de corte transversal (Sampieri, Fernandez, & Baptista, 2010), ya que buscó describir y caracterizar la población que asiste a los casinos de Neiva, esto porque se evidenció la inexistencia de antecedentes regionales que indaguen y describan las variables relacionadas a la población que asiste a los casinos de la ciudad de Neiva o el impacto de los casinos en dicha población. En base a lo anterior, la investigación se desarrolló en el marco de estudio no experimental, el cual posee como principal característica la no manipulación predeterminada de variables y en donde sólo se observa los fenómenos en su ambiente natural para luego analizarlos. De tal forma el diseño de investigación escogido como estrategia para responder la pregunta de investigación corresponde al trasversal, en el cual se hizo un estudio de la población o muestra poblacional en un punto determinado del tiempo (Sampieri et al., 2010).

7.1 Población

La población que hace parte del presente estudio estuvo conformada por todos los sujetos que asisten a los casinos de la ciudad de Neiva e hicieron uso de los servicios que ofrecen estos establecimientos durante el primer semestre del año 2015.

7.1.1 Criterios de inclusión

Los siguientes son los criterios de inclusión que se tuvieron en cuenta para el desarrollo del estudio:

- Sujetos que hacen uso de los juegos de azar en los casinos de Neiva
- Participación voluntaria de las personas al estudio.
- Sujetos mayores de 18 años.
- Sujetos con capacidad de lectoescritura.

7.1.2 Criterios de exclusión

- Personas menores de 18 años
- Personas que trabajen para el casino.
- Sujetos con discapacidad cognitiva.

7.2 Muestra

7.2.1 Diseño de muestra

El método seleccionado para establecer la muestra, corresponde el muestreo por selección intencionada o muestreo de conveniencia, el cual consiste en elegir sujetos por métodos no

aleatorios de una muestra cuyas características sean similares a las de la población objetivo (Sampieri et al., 2010).

7.2.2 Tamaño de la muestra

El tamaño de la muestra fue establecido por un método no probabilístico, por intencionalidad y conveniencia, donde se contó con un total de 313 participantes en el estudio.

7.3 Instrumentos

Para la recolección de la información se utilizaron los instrumentos que a continuación se enuncian:

7.3.1 Cuestionario de juego patológico de South Oaks Gambling Screen (SOGS): Validación Española

El SOGS es un cuestionario de 20 ítems, el cual sirve para evaluar la dependencia al juego tanto en sujetos normales, como en pacientes diagnosticados, esto según los criterios del DSM-III, clasificando a la persona entre: probable jugador patológico, persona con algunos problemas de juego y persona sin problemas de juego. Las opciones de respuesta son dicotómicas, de selección múltiple y/o tipo Likert.

Este cuestionario fue desarrollado, estandarizado y se comprobó la confiabilidad y validez mediante el estudio original de los autores, denominado The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers (Lesieur & Blume, 1987). Sin embargo, para el año 1994 se realizó la validación española, donde se utilizó una muestra de 472 personas de la población general, donde 72 eran jugadores patológicos y 400 eran personas aleatoriamente escogidas, donde se mostró una estabilidad satisfactoria y una consistencia interna apropiada.

El coeficiente de fiabilidad test-retest obtenido a partir de la validación española en los 472 sujetos fue de 0.98 ($p < 0.001$), con un intervalo de 4 semanas. La consistencia interna, obtenida mediante el coeficiente alfa de Cronbach en la muestra total de sujetos es de 0.94, segmentada por los jugadores patológicos ($n=72$) el alfa era de 0.66 y de los sujetos “normales” de 0.75.

La validez de contenido se determinó de acuerdo a que los ítems cubrieran los criterios diagnósticos del DSM-III para el juego patológico, donde el SOGS abarca el 75% de los criterios. En cuanto a la sensibilidad, se encontró que el SOGS tiene un 95.4%, por otro lado, la especificidad es de un 98.3% y eficacia diagnóstica de un 98.3%. Para el caso del presente estudio se modificó el ítem No. 1 del cuestionario South Oaks Gambling Screen, con el objetivo de adaptar el ítem al contexto colombiano, dicha modificación se sometió al criterio de jueces expertos, quienes son profesionales del área de Psicología; además dicho ítem no era calificable dentro del cuestionario para realizar la clasificación de jugadores, motivo por el cual no se realizó pilotaje de la prueba.

7.3.2 Cuestionario de variables psicosociales y socioeconómicas para personas que juegan en casinos

Es un cuestionario de 26 ítems, el cual está dirigido a indagar datos sociodemográficos y factores que pueden ser afectados por las actividades de juegos de azar de forma frecuente en el ámbito laboral, académico, profesional, familiar o económico. Las opciones de respuesta son de selección múltiple, dicotómicas o tipo Likert.

El instrumento fue aprobado a través de juicio de expertos, ya que el objetivo principal es describir algunas variables específicas, mas no diagnosticar o evaluar constructos del sujeto. Los ítems iban encaminados a describir determinadas dimensiones del individuo, con el fin de caracterizar a profundidad la población que asiste a casinos en la ciudad de Neiva.

7.4 Etapas del estudio

7.4.1 Fase 1: Revisión bibliográfica

Como se ha mencionado en apartados anteriores, el estudio inició desde la necesidad de estudiar adicciones sin sustancias; dado el aumento de casinos en la ciudad de Neiva surge la pregunta en torno a qué tipo de personas asisten a las actividades de juego en dichos establecimientos.

Posterior a la formulación de la pregunta de investigación se realizó la revisión bibliográfica en torno a estudios de juego patológico y casinos en población del Huila, determinando que había ausencia de investigación referente al tema; a partir de esto se realiza la revisión bibliográfica a nivel nacional e internacional, donde se halló información relevante que permitió aumentar el interés ; concluyendo que era imperante realizar un estudio a nivel regional en torno a la población que asiste a casinos.

7.4.2 Fase 2: Elaboración del anteproyecto

De acuerdo a la revisión bibliográfica, se desconocen las características de las personas que asisten a casinos en la ciudad de Neiva, por lo que se determina importante realizar una caracterización, esto para describir la población estudio e identificar de manera descriptiva las consecuencias que dichas prácticas dejan sobre las personas que asisten a dichos establecimientos.

Con los insumos obtenidos en la fase descrita anteriormente, se elaboró el anteproyecto, donde se desarrolló el título, definición del problema, justificación, objetivos del estudio, marco teórico, antecedentes y metodología para que el asesor asignado por modalidad de grado realizara una revisión de la propuesta de investigación, siendo el anteproyecto aprobado.

7.4.3 Fase 3: Análisis de la población

Se determinó que la población del estudio serían las personas que participaran de los servicios que ofrecían los casinos en la ciudad de Neiva. Debido a que se desconocía la totalidad de casinos, se procedió a solicitar a Cámara y Comercio de Neiva la información de los casinos registrados y la dirección de estos, determinando que para el 2015 hay 14 casinos registrados, a los cuales se les envió una carta solicitando permiso para la realización del estudio con los usuarios en las instalaciones de los casinos, donde se explicaba que el fin era únicamente académico, aclarando del objetivo del estudio.

7.4.4 Fase 4: Construcción y/o validación de instrumentos

Para la caracterización se determinó diseñar un Cuestionario/Formato de Registro, donde el interés principal sería indagar información sociodemográfica, personal, familiar, laboral y económica de los individuos para así describir más a fondo las personas que asisten a casinos de Neiva, esto con base en lo hallado en la revisión bibliográfica. Se construyeron ítems de selección múltiple, dicotómicos o en escala Likert, con el objetivo de simplificar y unificar las opciones para los sujetos.

En diversos estudios a nivel nacional e internacional en torno al juego patológico o el efecto de los casinos en las personas se utilizó el cuestionario South Oaks Gambling Screen, el cual clasifica a las personas en los diferentes tipos de jugador, motivo por el cual se seleccionó por su pertinencia y reconocimiento, para ser un cuestionario utilizado en el estudio.

La validación de los instrumentos (el cuestionario de recolección de Información y el South Oaks Gambling Screen) fue sometido al juicio o criterio de un equipo de expertos, el cual estuvo conformado por profesionales en Psicología, cuyas especialidades en el área psicológica Organizacional, Clínica y Epidemiología respectivamente, permitieron enriquecer las pruebas a utilizar en la investigación para así dar cumplimiento de los objetivos propuestos; siendo los instrumentos evaluados, donde realizaron sugerencias necesarias para que fueran los cuestionarios aplicados al contexto regional, donde se proyecta su administración. Los criterios planteados para realizar la revisión de los instrumentos por parte de los expertos fueron: redacción, pertinencia, relevancia y claridad.

7.4.5 Fase 5: Recolección de información

De los 14 casinos registrados por Cámara y Comercio de Neiva, 8 accedieron a la realización del estudio, los 6 restantes explicaron que debido a políticas internas no era posible la realización del estudio, el argumento principal fue que estudios similares en países como Ecuador fueron los que conllevaron al cierre de los casinos de forma nacional.

Los participantes del estudio fueron aquellos que cumplieran con los criterios de inclusión establecidos para el estudio; la forma como se recolectó la información fue directa, donde el equipo investigador administró los instrumentos personalmente a aquellos jugadores que se encontraban culminando las actividades de juego o tomando un receso, para que así las mediciones fueran de manera precisa y objetiva.

El proceso de recolección de información en los participantes del estudio iniciaba con el diligenciamiento del Consentimiento Informado, seguido de los Datos Sociodemográficos y culminaba con la aplicación del Cuestionario South Oaks Gambling Screen. La administración de los cuestionarios se realizó de manera individual en los casinos donde se obtuvo el permiso, donde cada persona se tomaba aproximadamente 10 minutos suministrando la información solicitada.

7.4.6 Fase 6: Análisis de resultados

Una vez recolectada la información se procedió a depurar la base de datos en el paquete Microsoft Excel, asignando valores numéricos y el respectivo metadato a cada una de las opciones.

Una vez obtenida la base de datos, se procedió a exportarla al Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales SPSS V-15 (Statistical Package for the Social Sciences V-15), donde se les asignó valores según lo establecido en los metadatos, el tipo de variable y la etiqueta para el posterior análisis pertinente.

El análisis de datos se realizó de acuerdo a un plan de análisis elaborado por los investigadores, para dar cumplimiento a los objetivos propuestos en la investigación.

7.4.7 Fase 7: Redacción de Informe Final

Una vez obtenido los análisis y resultados de la investigación se procedió a entregar el Informe Final, donde el Programa de Psicología, de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad Surcolombiana recibió el producto final de la investigación realizada.

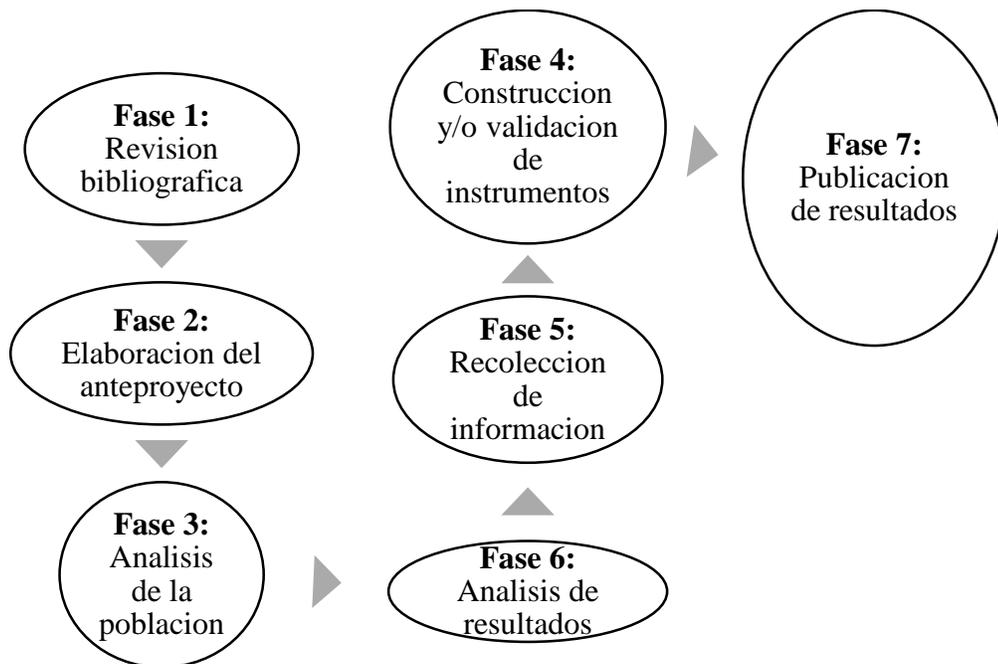


Figura 1: Flujo grama: Fases de la investigación

8. Resultados

A continuación, se relacionan los resultados del estudio. En un primer momento se describirán los resultados correspondientes a los Factores Sociodemográficos; en un segundo apartado se incluyen los resultados del South Oaks Gambling Screen (SOGS) y por último las tendencias relacionadas al juego en las personas que asisten a casinos en Neiva.

8.1 Resultados de la caracterización sociodemográfica

En este apartado se presentan los resultados con base en el desarrollo de los objetivos planteados en la presente investigación, en tal sentido los datos obtenidos se presentaron mediante gráficos y tablas, lo cual permite tener una descripción cuantitativa de las respuestas dadas por las participantes del estudio.

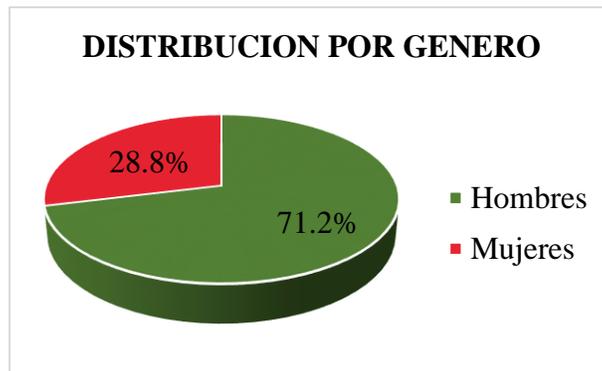


Gráfico No. 1. Distribución porcentual del género de los participantes del estudio.

En cuanto a los datos sociodemográficos de la muestra estudiada que asiste a casinos en Neiva, la Media de edad fue de 42.37 años con Desviación Típica (DT) de 14.2, donde la edad mínima fue de 18 años y la edad máxima de 78 años. El análisis estadístico del género dio como resultado que el 71.2% (223 sujetos) corresponde a participantes de género masculino, mientras que el 28.8% (90 personas) corresponde a la muestra femenina, por tanto en la muestra estudiada el género masculino es el que frecuenta en mayor medida los casino.

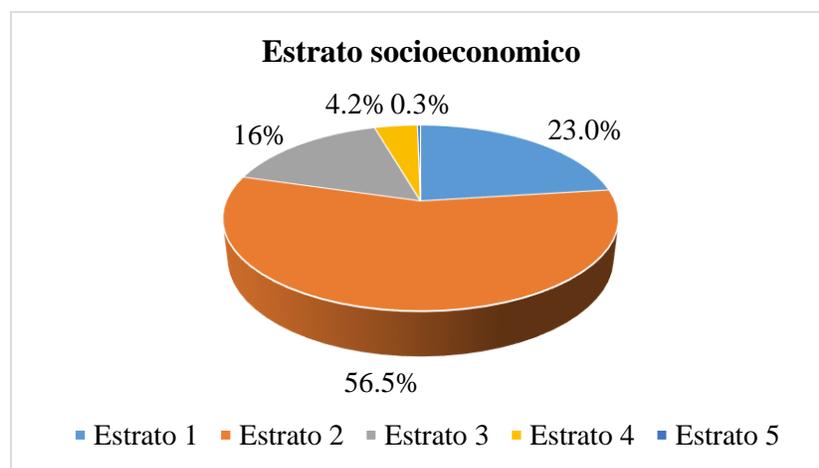


Gráfico No. 2. Distribución porcentual del género de los participantes del estudio.

En cuanto al estrato socioeconómico de los participantes encuestados, en la gráfica No. 2 se evidencia que predominan los estratos 1 y 2, con el 79.6% (Estrato 1: 23%; estrato 2: 56.5%), se encontró que los estratos 4 y 5 son los que menos frecuentan casinos en la ciudad de Neiva, con un 4.5% (estrato 4: 4.2%, estrato 5: 0.3%).

Tabla 1. Ubicación de los participantes según la zona de la ciudad de Neiva

Zonas de Neiva según comuna

Zona de la ciudad	Comunas que conforman la zona	Frecuencia	Porcentaje
Noroccidente	1	33	10.5
Norte	2 y 9	56	17.9
Centro	3 y 4	43	13.7
Centro oriente	5 y 7	74	23.6
Sur	6	57	18.2
Sur oriente	8	23	7.3
Oriente alto	10	22	7.0
Fuera de Neiva	Periferia	5	1.6
Total		313	100.0

Nota: Los participantes del estudio referían el barrio en donde residían en el cuestionario sociodemográfico, posteriormente en la tabulación de datos se recodificó esta variable según la comuna en donde el barrio perteneciera.

En la tabla No.1 se evidencia que la mayor parte de la población participante en el estudio reside en la zona Centro Oriente de la ciudad (comunas 5 y 7) de Neiva, con el 23.6%, seguida de la zona sur (comuna 6) con un 18.2% y la zona norte (comunas 2 y 9) con un 17.9%, así mismo se encontró que sujetos que residen en lugares periféricos a la ciudad concurren los casinos de Neiva y representan el 1.6% de la muestra estudiada.

COMUNAS Y BARRIOS DE LA CIUDAD DE NEIVA

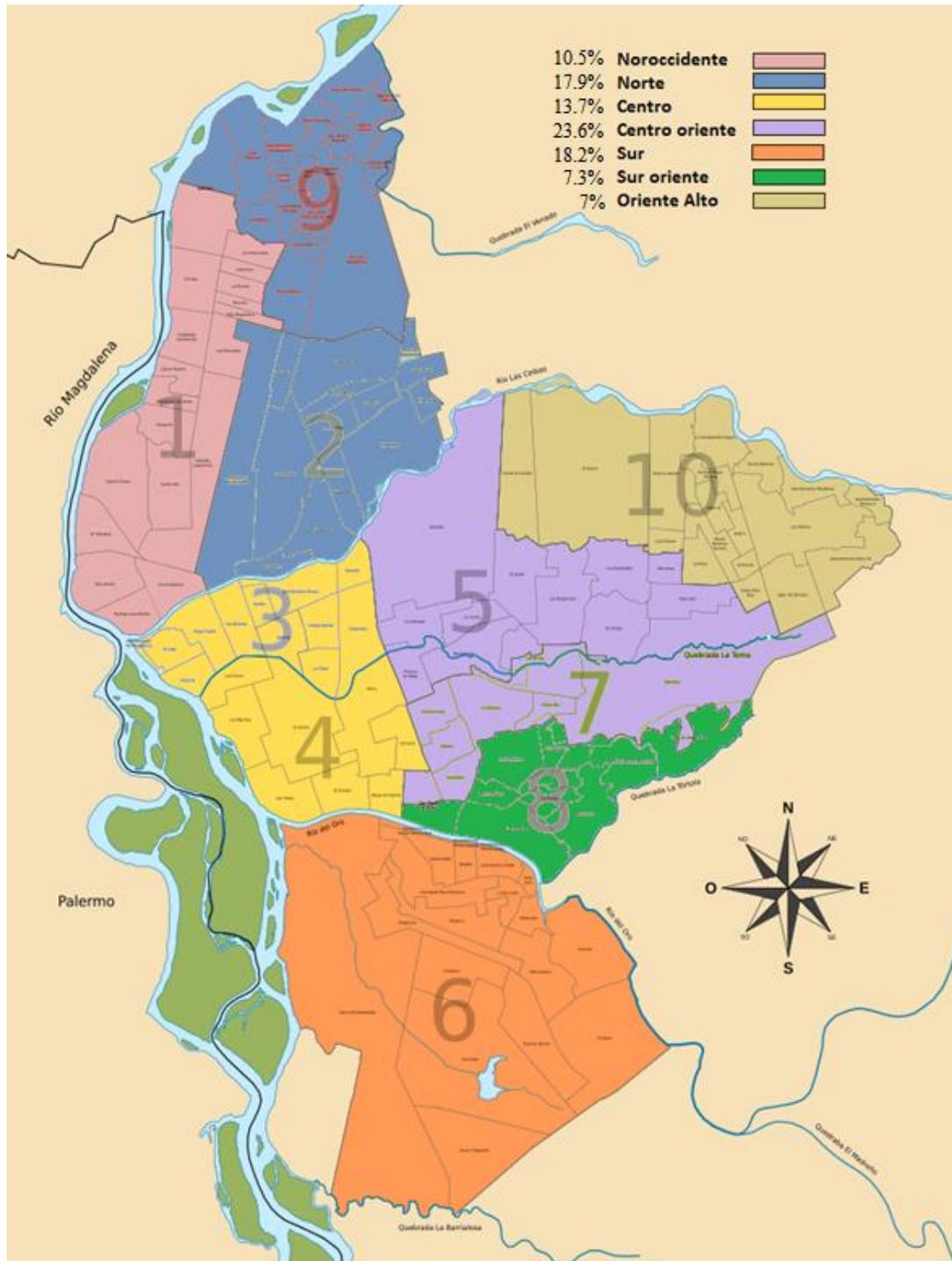


Figura No. 2. Mapa de los barrios y comunas de la ciudad de Neiva, evidencia donde se concentran la mayor parte de los participantes del estudio que son jugadores de casinos.

Tabla No. 2. Distribución del nivel educativo

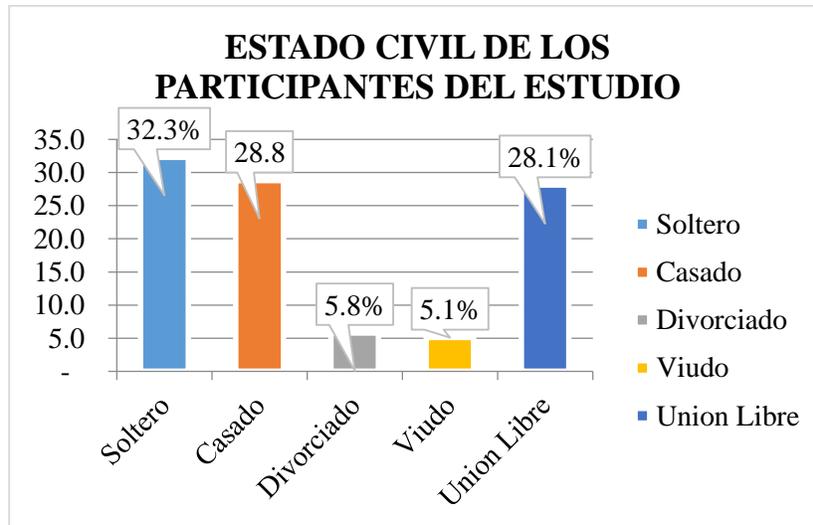
Nivel educativo alcanzado por los participantes del estudio

Titulo alcanzado	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Ningún estudio	10	3.2	3.2
Primaria incompleta	18	5.8	8.9
Primaria completa	39	12.5	21.4
Bachillerato incompleto	44	14.1	35.5
Bachillerato completo	86	27.5	62.9
Técnico incompleto	9	2.9	65.8
Técnico completo	30	9.6	75.4
Tecnólogo incompleto	7	2.2	77.6
Tecnólogo completo	8	2.6	80.2
Pregrado incompleto	26	8.3	88.5
Pregrado completo	32	10.2	98.7
Postgrado incompleto	1	.3	99.0
Postgrado completo	3	1.0	100.0
Total	313	100.0	

Nota: De acuerdo al título académico alcanzado por los participantes del estudio.

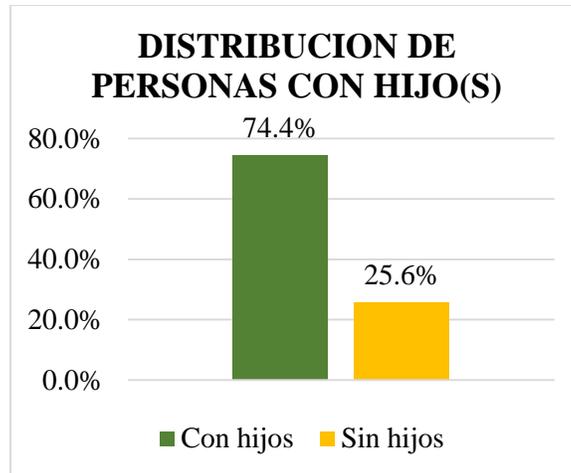
Con relación al nivel educativo se puede observar en la tabla No.2 que la población que acude con mayor frecuencia a los casinos en Neiva son sujetos con un nivel educativo de bachiller completo, con el 27.5%, le sigue el bachillerato incompleto con el 14.1% y la primaria

completa, representada en el 12.5%, además se encuentra que el 11.5% de los sujetos estudiados poseen un título universitario, por otro lado se evidencia que el 8.9% representan sujetos sin formación académica o primaria incompleta



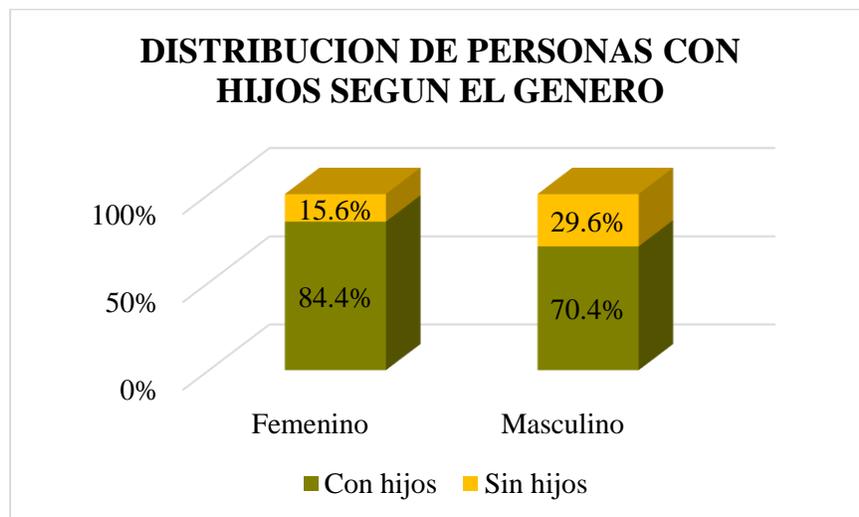
Grafica No. 3. Distribución del estado civil

La gráfica No. 3 representa el estado civil de las personas que asisten a casinos en Neiva, donde predomina la soltería, con un 32.3%, seguida de las personas casadas con el 28.8% y en tercer lugar está la unión libre con el 28.1%, las personas divorciadas y viudas representan el 10.9% en la muestra estudiada, es decir, las personas que tienen algún tipo de compromiso (unión libre y casados) son quienes más asisten a casinos en la ciudad de Neiva.



Grafica No. 4. Distribución de personas con hijos

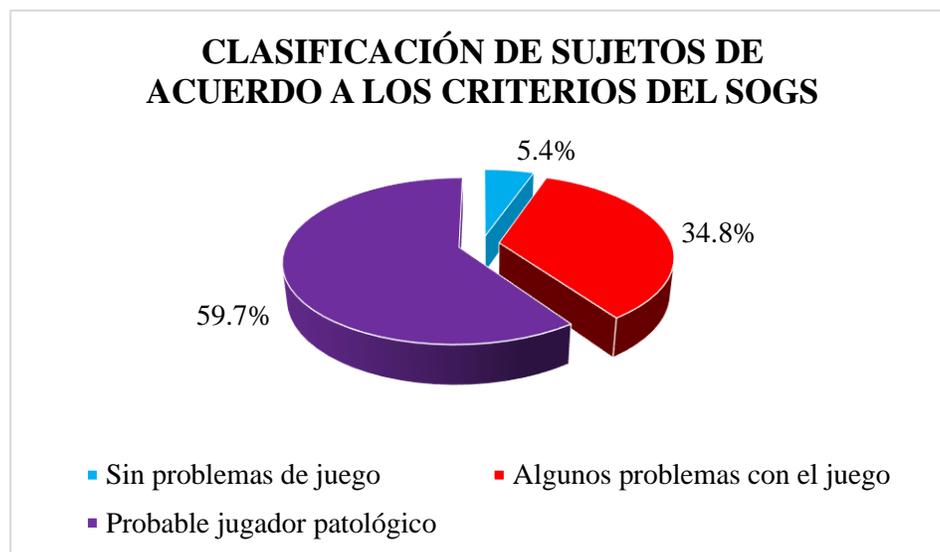
En la gráfica No. 4 se observa que el 74.4% de los sujetos encuestados tienen hijos, mientras que el 25.6% de los participantes en el estudio no los tienen, por lo cual se puede inferir que es mayor la proporción de jugadores que tienen responsabilidades como progenitores.



Grafica No. 5. Distribución de personas con hijos según el género.

Respecto a la distribución de personas con hijos según el género la gráfica No. 5 evidencia que del género femenino el 84.4% tienen hijos y el 70.4% del género masculino también, por tanto, es mayor la frecuencia del género femenino con hijos respecto al masculino. En tanto a las 233 personas que tienen hijo(s) se hayo que el número de hijos puede ser de 1 hasta 10 por persona.

8.2 Resultados de la aplicación del SOGS



Grafica No. 6. Clasificación de sujetos de acuerdo a los criterios del SOGS

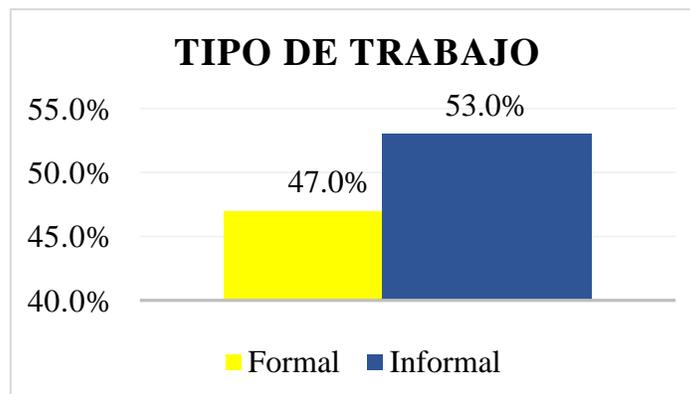
La grafica No. 6 muestra la clasificación de los tipos de jugadores según el SOGS, donde se encontró que un alto porcentaje de los sujetos son probables jugadores patológicos,

representado por el 59.7% de la muestra estudiada, además el 34.8% de los sujetos poseen algunos problemas con el juego, esto quiere decir que el 94.5% de las personas poseen problemas con el juego.



Grafica No. 7. Estado laboral

De la gráfica No.7 se observa que el 24,6% de los participantes se encontraban desempleados, mientras que el 75,4% tenían trabajo.

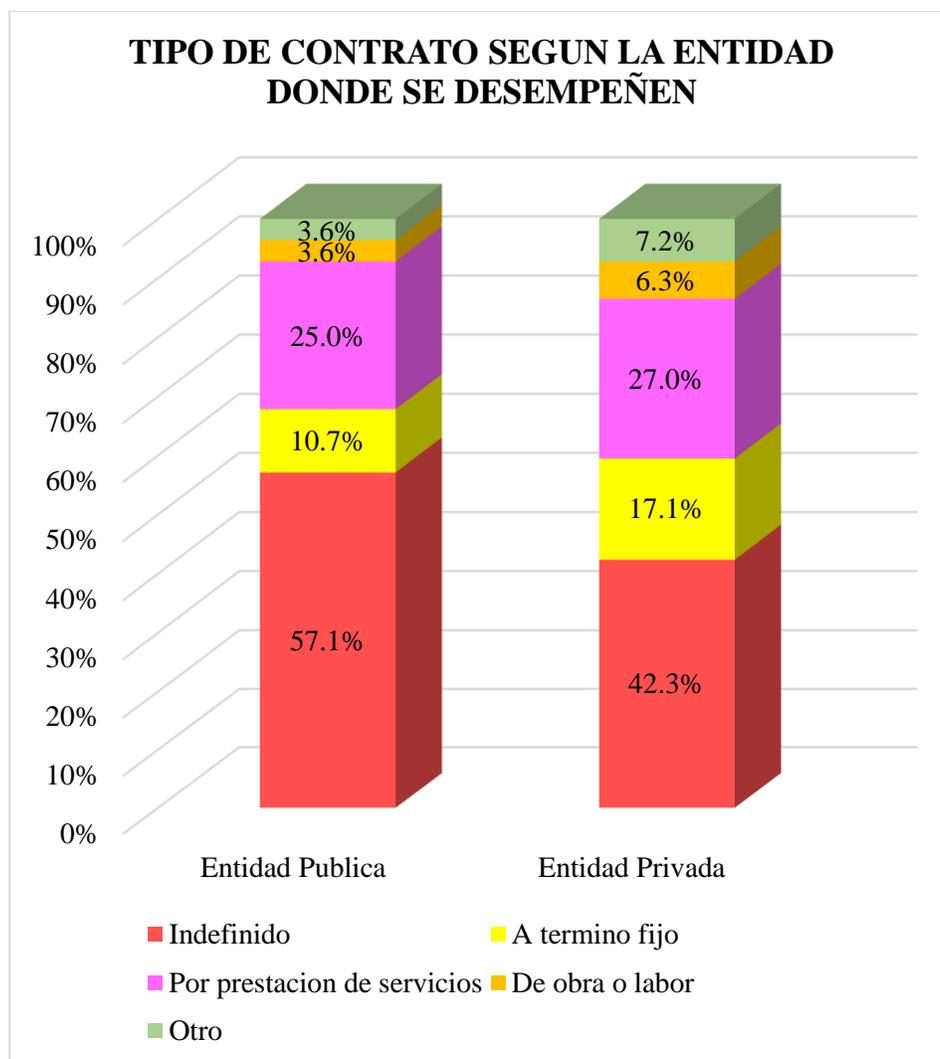


Grafica No. 8. Tipo de trabajo

En cuanto al tipo de trabajo que desempeñan aquellas personas con una labor remunerada, la gráfica No. 8 muestra que el 53% cuentan con un empleo informal, y el 47% tienen un trabajo formal.

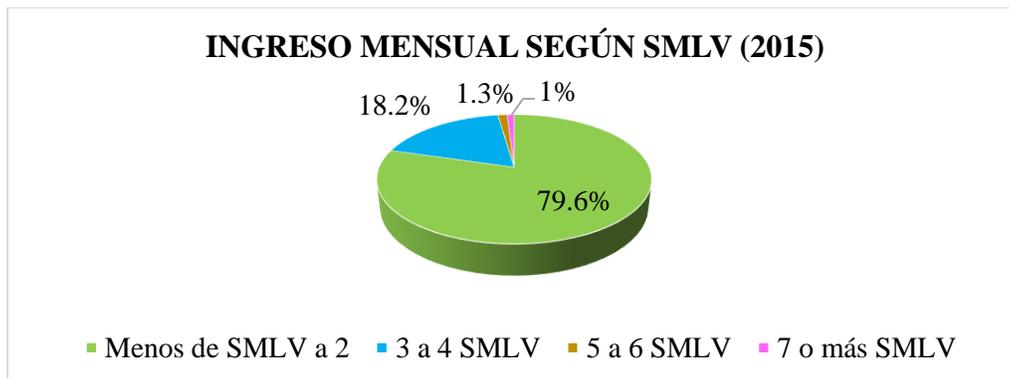


Grafica No. 9. Tipo de entidad donde trabajan



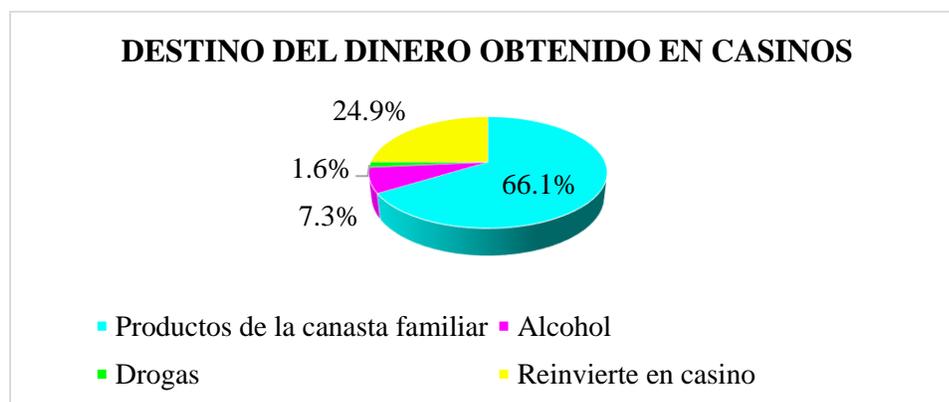
Grafica No. 10. Tipo de contrato según la entidad donde trabajaban

Según la gráfica No. 9, del total de personas que desempeñan labores formales, el 74.8% desempeñan labores en entidades privadas, mientras que el 25.2% en entidades públicas. Además de acuerdo a la gráfica No. 10 es mayor la distribución de personas con un contrato indefinido, siendo el 57.1% de entidades públicas y el 42,3% de privadas; por otro lado, las personas con contrato por prestación de servicios representan el 25% en las entidades públicas y un 27% en la entidad privada.



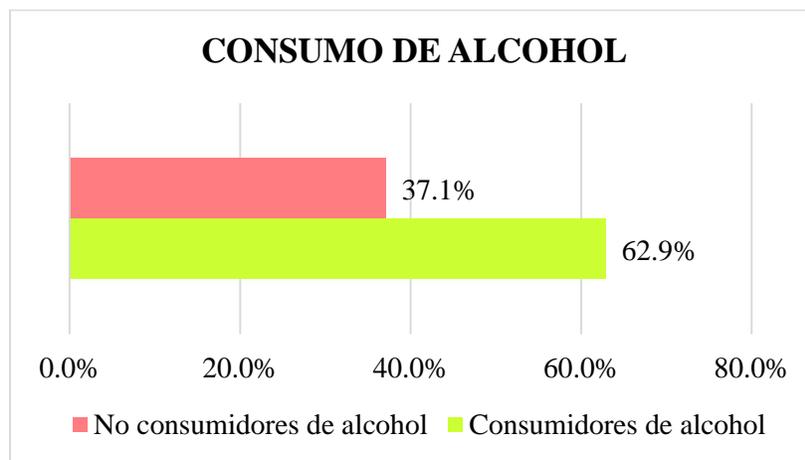
Grafica No. 11. Ingreso mensual según el SMLV (año 2015, equivalente a \$644.350)

Como se observa en la gráfica No. 11 más de la mitad de los participantes (79,6%) referían un ingreso mensual que oscilaba entre menos de un SMLV a 2 SMLV, mientras que el 18.2% de los participantes referían ganar entre 3 a 4 SMLV.



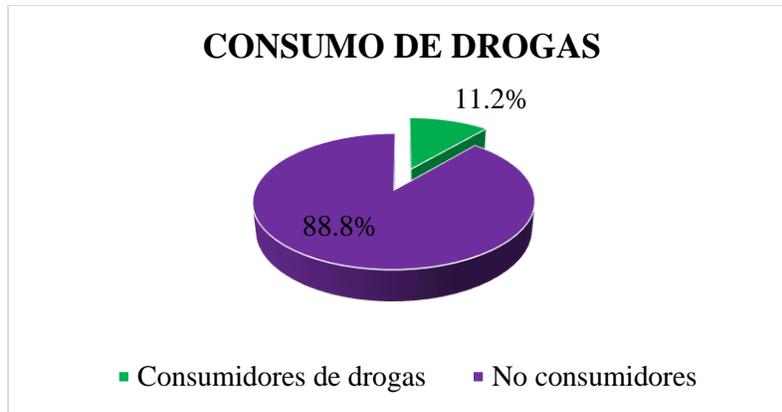
Grafica No. 12. Forma de gastar el dinero ganado en los casinos

En cuanto a cómo gastan las ganancias obtenidas en el casino, en la gráfica No. 12 se observa que más de la mitad los participantes (66,1%) refirió destinarlos a productos de la canasta familiar, no obstante, el 24,9% reinvierte en el casino y el 8,9% destina las ganancias a alcohol o drogas.



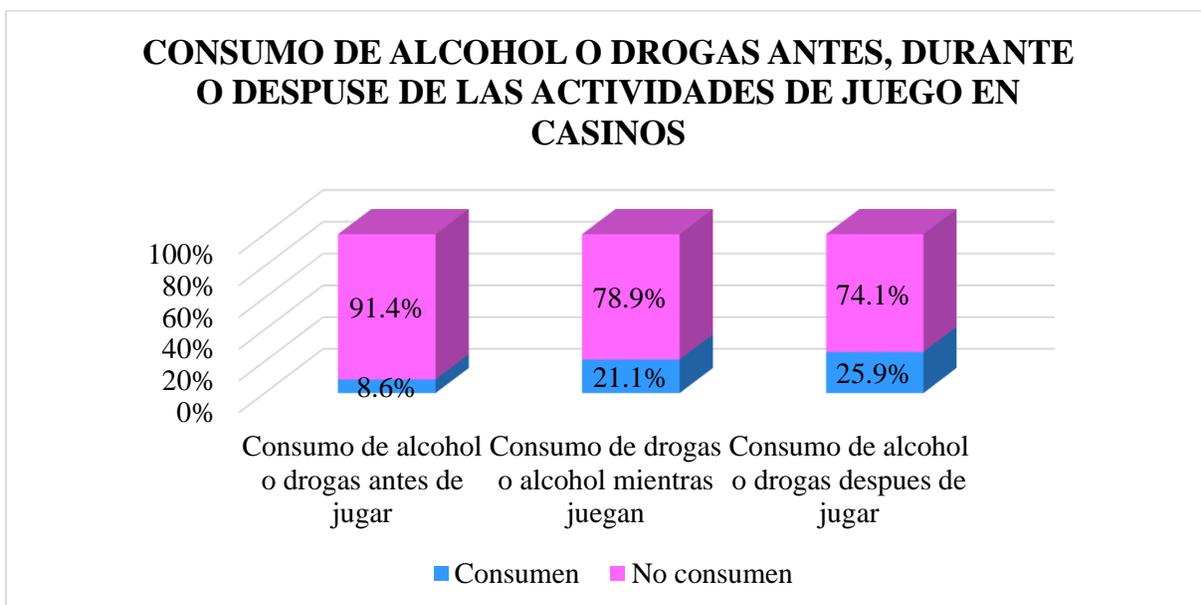
Grafica No. 13. Consumo de alcohol

En cuanto a la distribución de participantes que consumen alcohol, mediante la gráfica No. 13 se puede observar que el 62,9 % de los participantes consumen bebidas alcohólicas, mientras que el 37,1% no consume alcohol.



Grafica No. 14. Consumo de drogas

En la gráfica No. 14 se evidencia que la mayoría de los participantes del estudio no consumen drogas, representados por el 88.8%, mientras que el 11,2% refieren consumir algún tipo de droga.



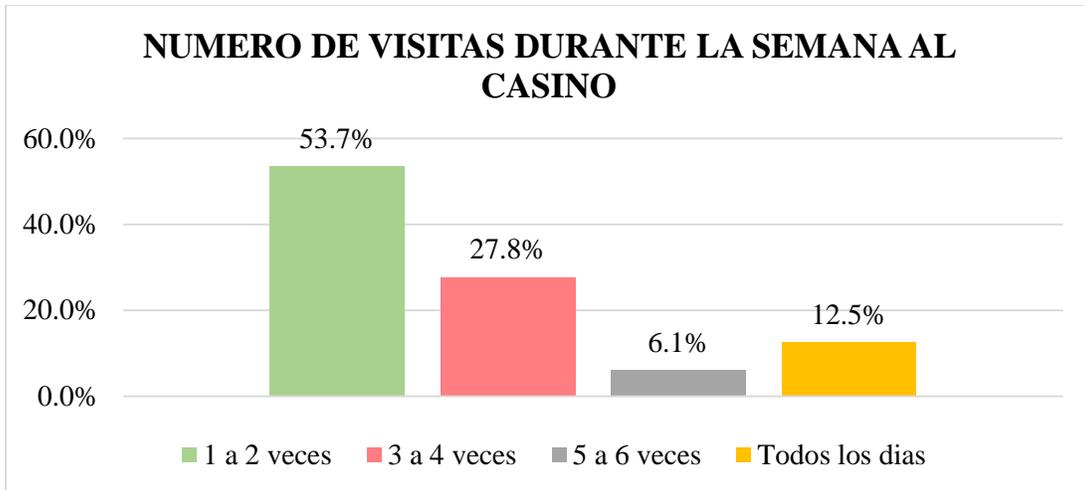
Grafica No. 15. Consumo de drogas antes, durante o después del juego en casinos

En cuanto al consumo de alcohol o drogas, la gráfica No. 15 permite observar que el 25.9% consume luego de las actividades de juego en los casinos; el 21.1% consumen dichas sustancias al momento de jugar y más de la mitad de los participantes refirieron no hacer uso de sustancias psicoactivas antes (91,4%), durante (78,9) o después (74,1%) de jugar en los casinos.



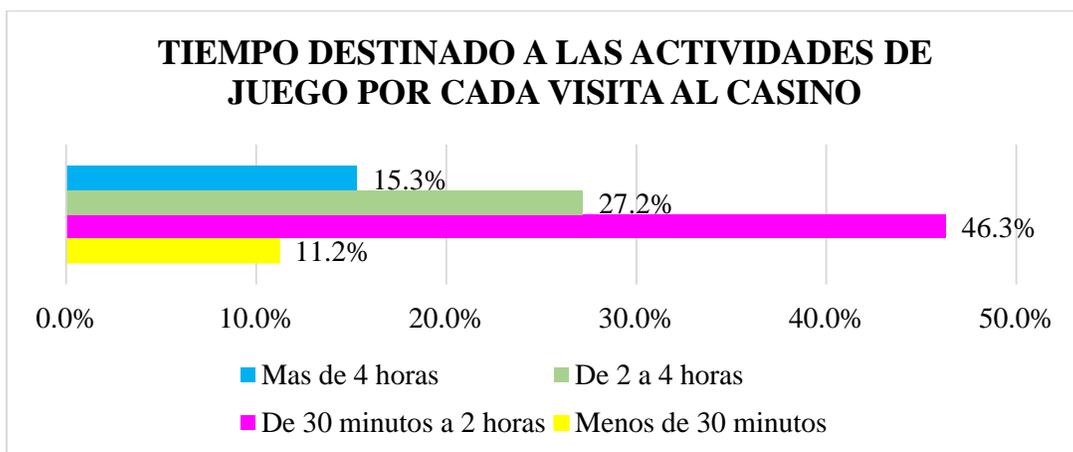
Grafica No. 16. Periodo de tiempo desde que inicio el juego en casinos

La grafica No. 16 muestra que la distribución según el periodo de tiempo desde que los participantes iniciaron las actividad de juego en casinos son del 54.6% para más de dos años, 22% de 1 a 3 meses; por otro lado solo el 3.2% llevaba menos de 1 mes participando en los servicios de los casinos, lo cual permite inferir que la mayoría de clientes de estos establecimientos son de antigüedad.



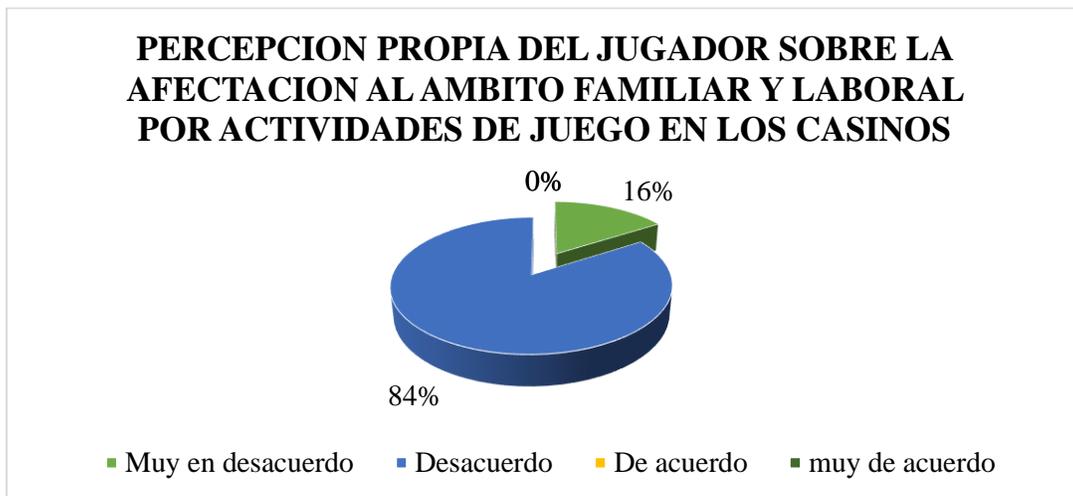
Grafica No. 17. Número de veces que acude al casino para jugar.

El número de veces por semana donde las personas visitan los casinos para realizar las actividades de juego según la gráfica No. 17 determina que 53.7% asisten más entre 1 o 2 veces; mientras que el 27.8% de los participantes frecuentan los casinos entre 3 y 4 veces semanal, y el 6.1 acuden a los casinos entre 5 o 6 veces por semanas. Por otro lado, el 12.5% refiere frecuentar los casinos cada día de la semana.



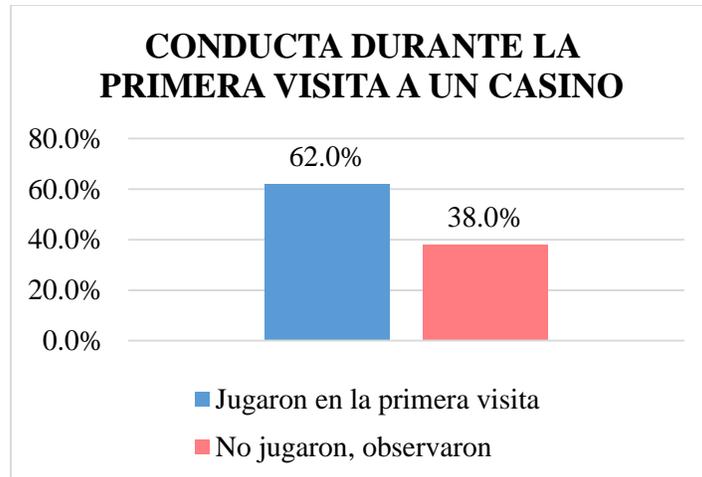
Grafica No. 18. Tiempo destinado a las actividades de juego en casinos por cada visita.

De acuerdo a la gráfica No. 18 el 46.3% de los participantes del estudio refieren invertir entre 30 minutos y 2 horas por visita a los juegos de azar en casinos, mientras que el 27.2% dedican de 2 a 4 horas de juego por visita, y solo el 11.2% destinan menos de 30 minutos a los juegos de azar por cada visita.



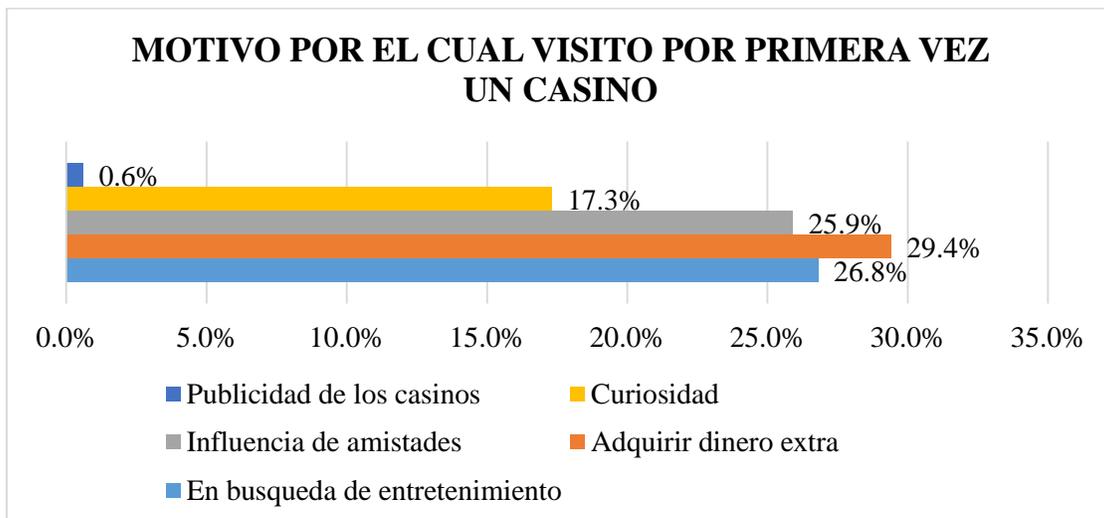
Grafica No. 19. Consideran los jugadores que participar en juegos de azar afecta el ámbito familiar o laboral

En el análisis referente a la percepción de afectación a nivel familiar y laboral por las actividades de juego en casinos, el resumen representado en la gráfica No. 19 muestra que el 16% de los participantes estaban muy en desacuerdo, mientras que el 84% están en desacuerdo con esta afirmación. Por tanto, se puede inferir que los jugadores no tienen la percepción de que las actividades de juego en casinos afecten la vida familiar o laboral



Grafica No. 20. Actividad realizada durante la primera visita a un casino

La grafica No. 20 permite observar que en la primera visita a un casino el 62% (194) de los participantes decidieron jugar, mientras que el 38% (119) prefirieron observar y abstenerse a jugar en el primer encuentro con un casino.



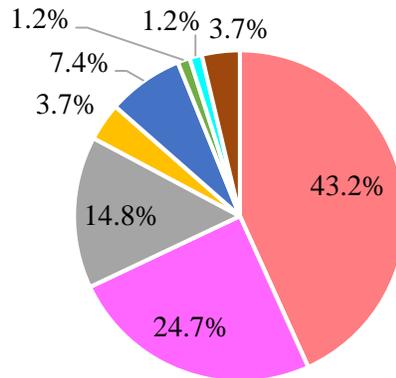
Grafica No. 21. Actividad realizada durante la primera visita a un casino

De acuerdo a la gráfica No. 21 el motivo que conllevó a que el participante visitara por primera vez un casino se encontró que la principal razón fue la de adquirir dinero extra 29.4%, seguido de la búsqueda de entretenimiento 26.8% y por influencia de amistades 25.9%, el factor menos determinante fue la publicidad de los casinos 0.6%.



Grafica No. 22. Recibió el jugador la recomendación, sugerencia o solicitud de buscar ayuda profesional por problemas ligados al juego.

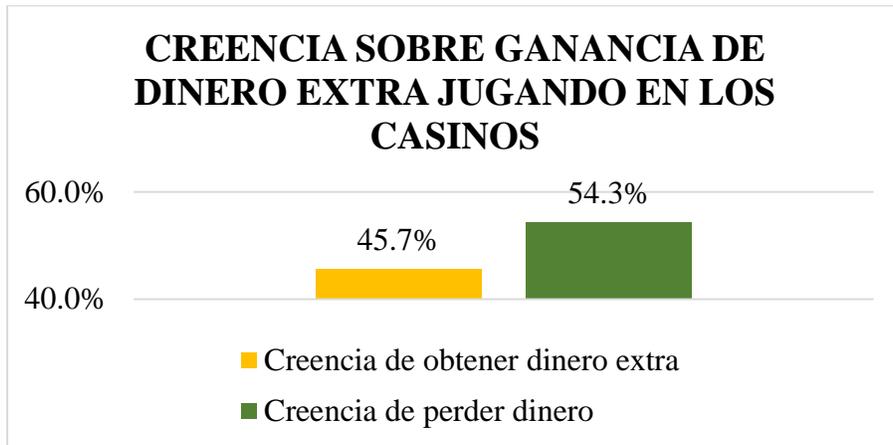
PERSONA QUE SOLICITO AL JUGADOR BUSCAR AYUDA POR PROBLEMAS DE JUEGO



- Pareja
- Hijo(s)
- Padres
- Hermanos
- Amigos
- Otros familiares
- Otras personas
- Por si mismo

Grafica No. 23. Persona que le recomendó o solicito al jugador buscar ayuda por problemas de juego vinculados al juego.

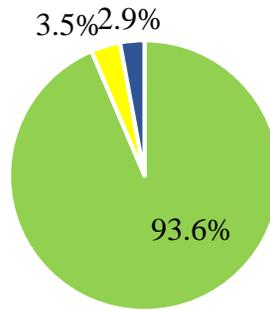
En cuanto a las personas que recibieron la recomendación o solicitud de que buscara ayuda profesional por problemas relacionados al juego, se evidencio que el 74.1% de los participantes refieren no haber recibido dicha solicitud, mientras que el 25.9% recibieron la recomendación de buscar ayuda profesional (Ver grafica No. 22); de esta manera a quienes le han solicitado buscar ayuda profesional por problemas relacionados al juego, en la gráfica No. 23 se puede observar que son los hijos y padres 82.7% (67 participantes) quienes hacen esta solicitud, mientras que los hermanos, amigos u otros familiares u otras personas representan el 16 % (14 personas).



Grafica No. 24. Creen o no los jugadores ganar dinero extra al jugar juegos de suerte y azar en los casinos.

En relación con la creencia de los sujetos de ganar o no dinero extra en los casinos resumida en la gráfica No. 24, se encontró que el 45.7% (143 participantes) creen ganar dinero extra a través de los juegos de azar, mientras que el 54.3% (170 sujetos) considera que al jugar en los casinos sólo pierde dinero.

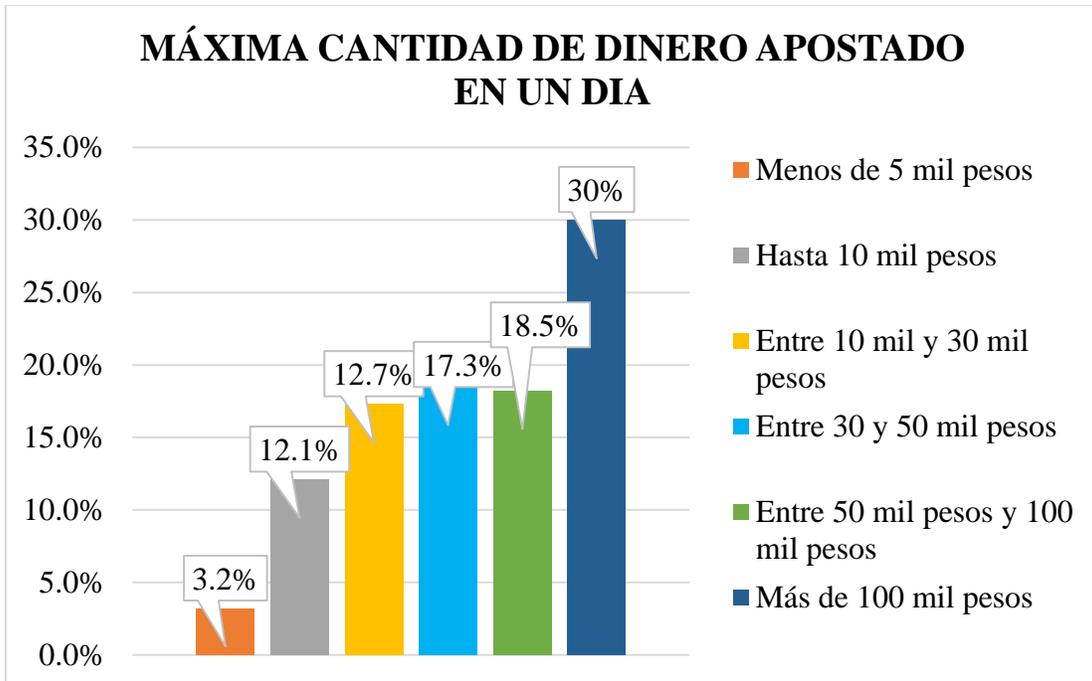
REALIZACIÓN DE ACTOS DELICTIVOS PARA FINANCIAR EL JUEGO EN CASINOS



■ Nunca ■ Rara vez ■ Algunas veces

Grafica No. 25. Los sujetos han o no realizado conductas y actos delictivos con el fin de sufragar los juegos de suerte y azar en los casinos.

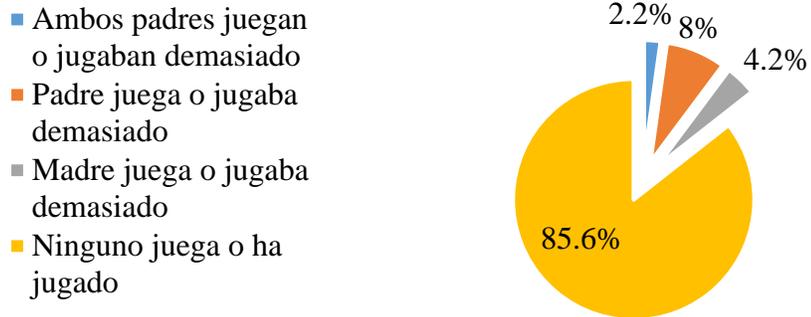
En cuanto a la realización de actos delictivos para obtener dinero y jugar en los casinos, se evidencia en la Grafica No. 25 que predomina el hecho de nunca haber cometido tales actos, con un 93.6%; mientras que el 6.4% ha llegado a realizar dichas conductas (que los ha ejercido rara vez, o algunas veces).



Grafica No. 26. Cantidad de dinero que han apostado en un día los jugadores en juegos de suerte y azar.

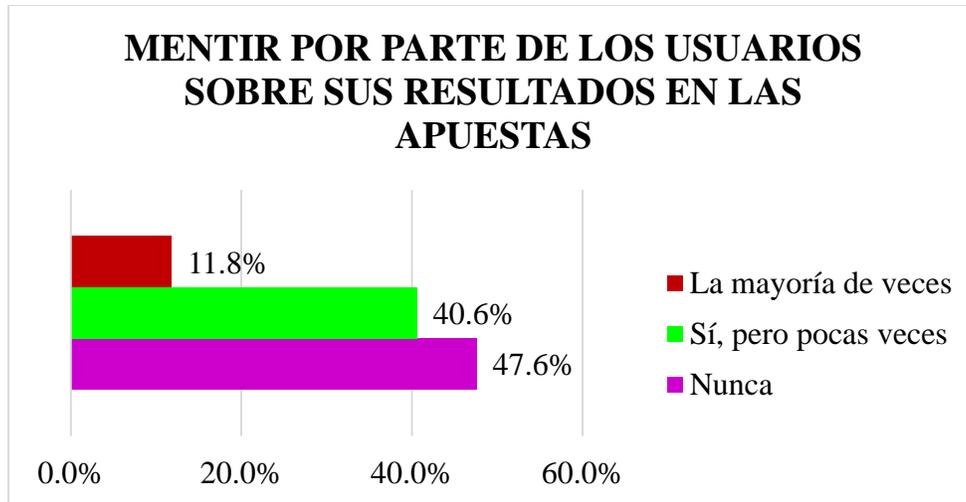
En cuanto a la cantidad de dinero que llegaron a apostar los sujetos en un día al apostar en casinos, se observó que el 30% han jugado más de cien mil pesos, y en una minoría se encuentra que el 3.2% han apostado menos de cinco mil pesos.

USUARIOS DE LOS CASINOS CUYOS PADRES PARTICIPAN O PARTICIPABAN EN JUEGOS DE AZAR



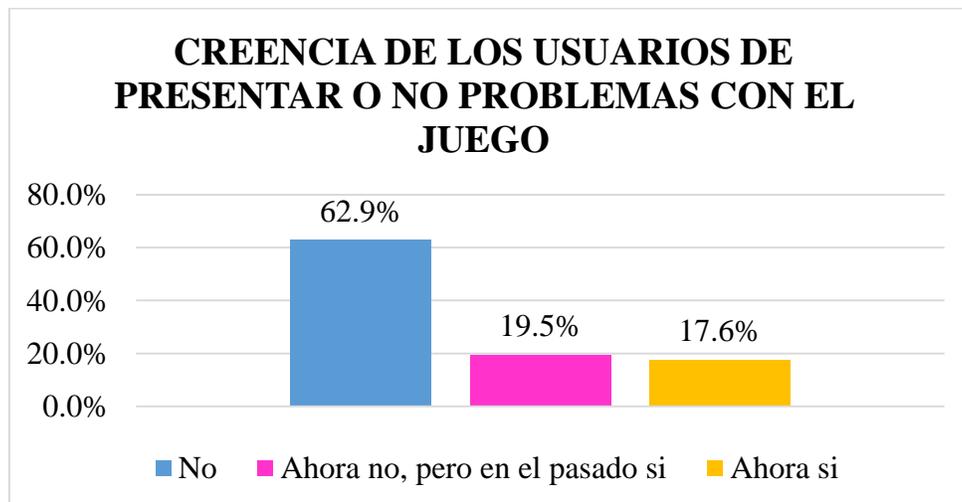
Grafica No. 27. Padres de los usuarios de los casinos en Neiva quienes hacían uso o hacen uso de juegos de azar.

En la gráfica No. 27, la cual hace referencia a si los padres de los participantes eran jugadores de los casinos, se puede observar que en la mayoría de los sujetos ninguno de sus padres juega o ha jugado, representados por el 85.6% y un mínimo porcentaje refiere que ambos padres juegan o jugaban demasiado, siendo el 2.2% de los casos.



Grafica No. 28. Los usuarios de casinos en Neiva mienten o han mentido sobre las pérdidas que le generan las apuestas

Según la gráfica No. 28 el 47.6% (149 personas) de los participantes del estudio nunca han mentido sobre los resultados que obtuvieron en los casinos, mientras que el 52.4% han mentido sobre los resultados que obtuvieron en los juegos de azar.



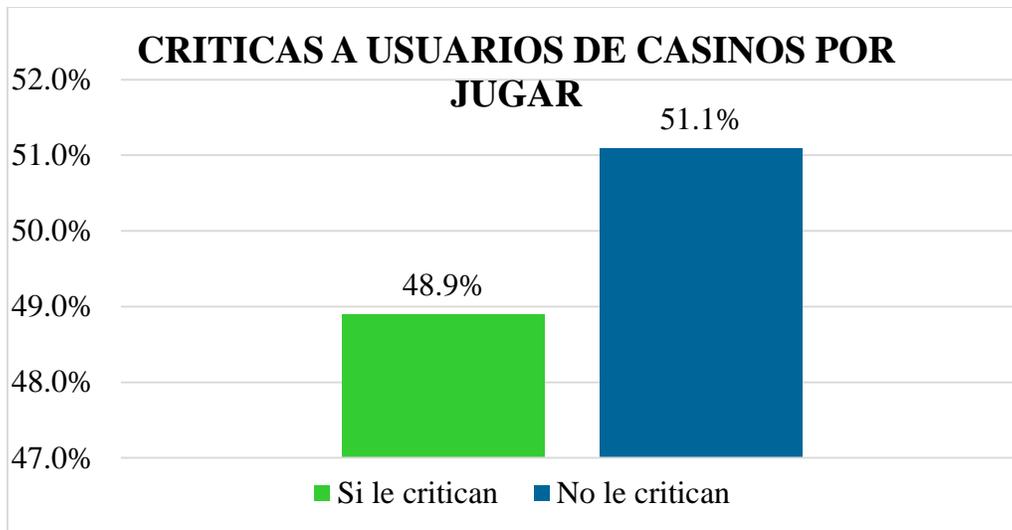
Grafica No. 29. Los jugadores creen presentar o no problemas relacionados con el juego de azar y suerte

Referente a la percepción de tener problemas con el juego en la gráfica No. 29 se puede apreciar que más de la mitad de los sujetos tienen la creencia de que no tienen problemas, con un porcentaje de 62.9% y los jugadores con la creencia de que ahora si presentan problemas con el juego, con un porcentaje del 17.6%.



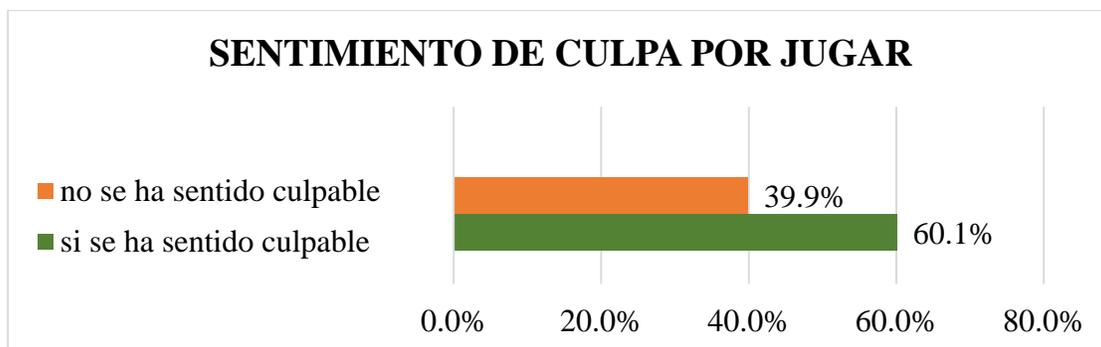
Grafica No. 30. Los participantes apuestan o no una mayor cantidad de dinero de la que se tenía presupuestada para los juegos de azar.

En relación a superar o no la cantidad de dinero presupuestada para los juegos de suerte y azar, se encontró que el 71.9 % de la muestra si ha apostó dinero adicional al que se tenía previsto, a diferencia de un 28.1% de los participantes, quienes afirmaron no haber apostado más dinero del que tenían presupuestado. (Ver Grafica No. 30)



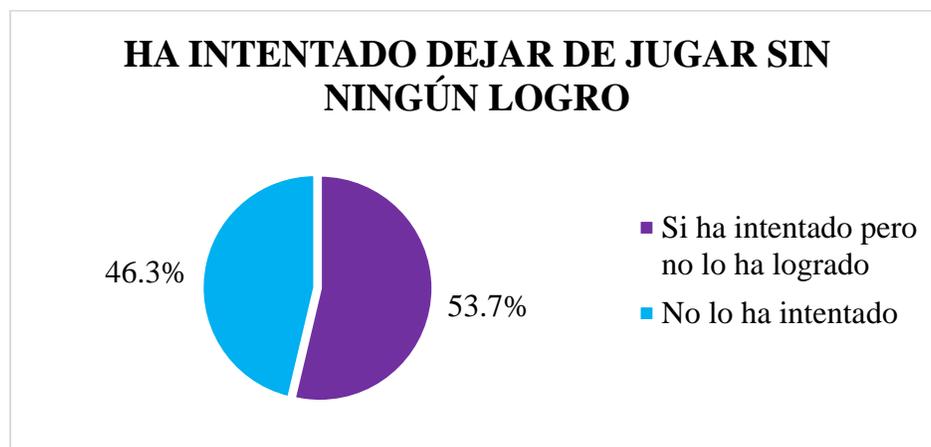
Grafica No. 31. Los usuarios de los casinos en Neiva han recibido críticas por jugar dinero

Referente a si los usuarios de los casinos estudiados reciben críticas o no por jugar dinero en juegos azar, se evidencia que algo más de la mitad de la muestra no refirieron haber recibido críticas por apostar dinero, con un porcentaje de 51.1%, mientras que el 48.9% si han recibido críticas. (Ver grafica No. 31)



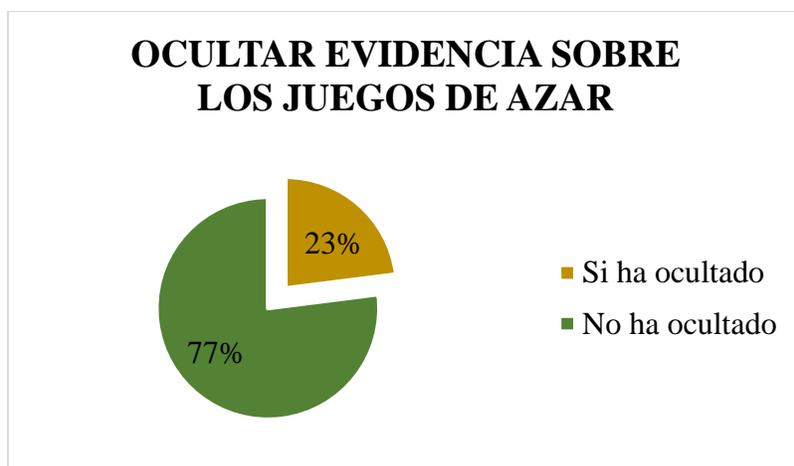
Grafica No. 32. Sentir culpa al jugar dinero en casinos o por lo que ocurre cuando juega

En cuanto al sentimiento de culpa por jugar en los casinos, se encontró en la muestra que el 60.1 % (188 sujetos) afirmaron haberse sentido culpables al jugar en los casinos y el 39.9% (125 personas) no se han sentido culpables por jugar juegos de suerte y azar. (Ver grafica No. 32)



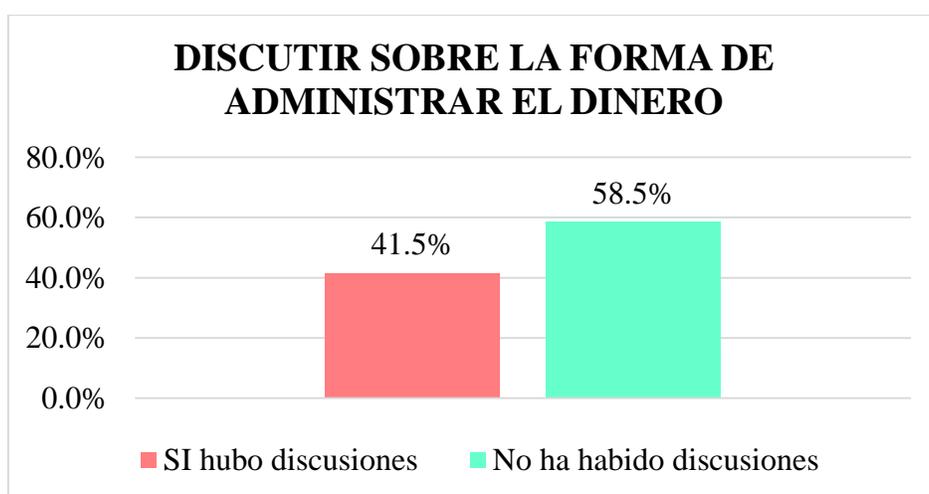
Grafica No. 33. Intento de los participantes por dejar los juegos de azar pero no se siente capaz de ello.

De acuerdo a la gráfica No. 33 se identificó que los participantes que han intentado dejar de jugar en los casinos, pero sin éxito, corresponden al 53,7%, en contraste de los sujetos que no han intentado dejar de jugar y tampoco les gustaría dejar de jugar, representados por 46.3%.



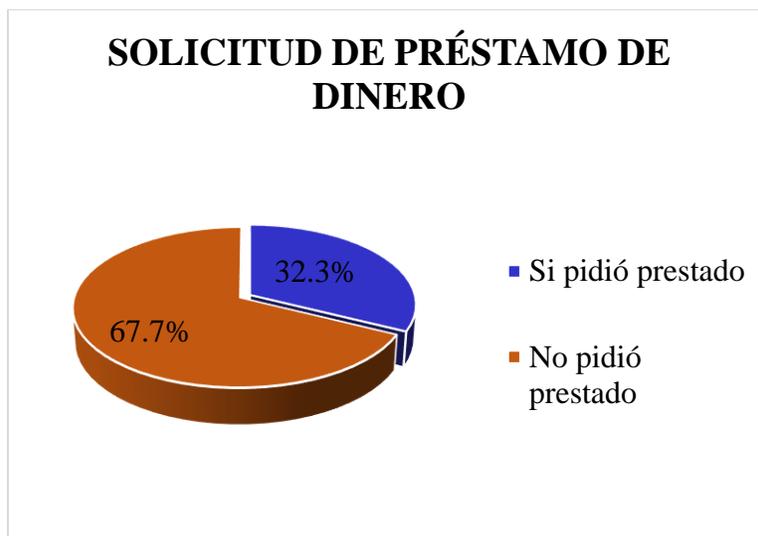
Grafica No. 34. Los participantes han ocultado o no evidencia o signos de juegos de azar y apuestas

Respecto al total de la población encuestada que ha ocultado o no evidencia o cualquier elemento relacionado con el juego de suerte y azar, el 77% (241 personas) de la muestra no ha ocultado evidencia del juego, mientras que el 23% (72 personas) de los participantes si ha ocultado evidencia del juego en los casinos.



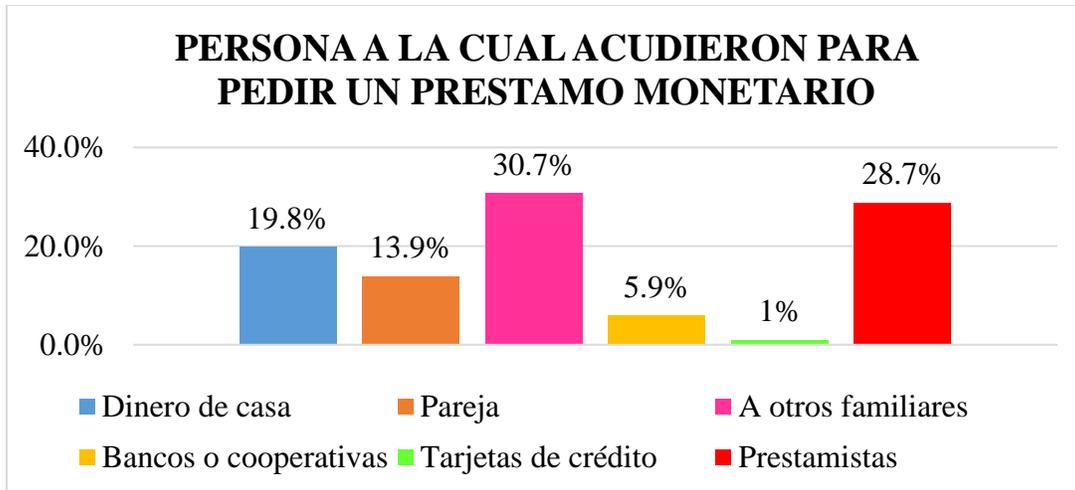
Grafica No. 35. Presentar discusiones por la forma en que gasta el dinero

Referente a discusiones sobre la forma en como administran el dinero los jugadores, el 58.5% refirieron no haber discutido por ello y el 41.5% si han llegado a discutir sobre la forma de administrar el dinero con familiares o allegados. (Ver grafica No. 35)



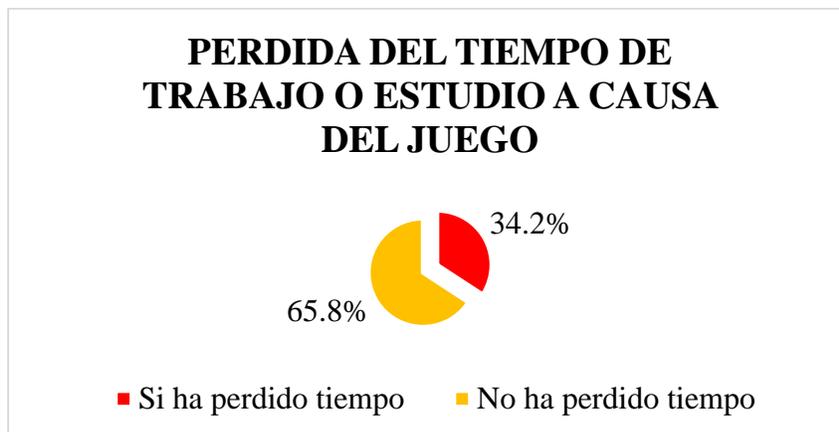
Grafica No. 36. Los jugadores han solicitado o no prestamos de dinero para los juegos de suerte y azar en los casinos.

De acuerdo a lo observado en la gráfica No. 36 el 67.7% no han pedido dinero prestado, mientras que el 32.3% si han llegado a solicitar dinero prestado para así financiar la actividad de juego en casinos.



Grafica No. 37. Persona a quien los jugadores le pidieron dinero prestado para juegos de suerte y azar

De las personas que llegaron a solicitar préstamos para financiar las actividades de juego en casinos, se observa en que el 30.7% de los participantes han pedido dinero prestado a otros familiares, mientras que el 28.7 han acudido a prestamistas y el 19.8% utilizan el fondo familiar para así financiar los juegos de azar en casinos. (Ver grafica No. 37)



Grafica No. 38. Los jugadores de los casinos han perdido o no tiempo de su trabajo o estudio por causa del juego

Como se puede observar en la gráfica No. 38, el 65.8% de los participantes refirieron no haber perdido tiempo de su estudio o trabajo a raíz del juego en los casinos, mientras que el 34.2% si han perdido tiempo de su estudio o trabajo a raíz del juego en los casinos.

Tabla No.3 Perfil del jugador

Perfil del jugador que asiste a casinos en Neiva

PERFIL DEL JUGADOR		
		Rango: 18 a 78 años
EDAD		Promedio: 42.3 años
		Desviación estándar: 14.2
GENERO	Masculino	71.2%
ESTRATO SOCIOECONOMICO	2	56.5%
ESTADO CIVIL	En una relación formal (Unión libre o matrimonio)	56.9%
NIVEL EDUCATIVO	Bajo (bachiller completo)	62.9%
CONDICION LABORAL	Con empleo	75.4%
TIPO DE TRABAJO	Informal	53.0%
TIPO DE JUGADOR	Probable jugador patológico	59.7%
CONSUMIDOR DE ALCOHOL	Consumidor de algún tipo de bebida alcohólica	62.9%

Resumen del perfil predominante en los jugadores estudiados en casinos de Neiva, Huila

9. Discusión

El juego es una actividad importante para el adecuado desarrollo de las personas, pero quienes llegan a participar y frecuentar los juegos de azar ofrecidos por establecimientos como los Casinos, pueden llegar a desarrollar una serie de consecuencias que afectan el bienestar y calidad de vida del jugador, posiblemente al punto de convertirse en un jugador patológico.

La revisión bibliográfica de la presente investigación permitió observar que pueden existir derivaciones negativas originadas en las personas al frecuentar casinos para la realización de actividades en los juegos de azar, ya sea con el fin de recrearse o multiplicar sus ingresos económicos. Lo cual lleva al interés de caracterizar a las personas que asisten a casinos en la ciudad de Neiva, para así clasificar a los jugadores según los criterios del instrumento South Oaks Gambling Screen, conocer las tendencias relacionadas al comportamiento de juego en casinos y conocer si las personas perciben que la dimensión familiar, profesional o económico se está viendo afectada por los juegos de azar.

En relación a lo anterior, se pudo evidenciar a partir de los resultados del estudio que en referencia a la clasificación de jugadores según los criterios del cuestionario SOGS, la distribución de probables jugadores patológicos es alarmante (59.7%), es decir que gran parte de los participantes del estudio se están viendo influenciados por las actividades de juego en casinos, esto sin mencionar la proporción de sujetos con “algunos problemas de juego” (34.8%); lo cual permite inferir que el 94.5% de la muestra estudiada ha sido influenciada por las problemáticas ligadas a los juegos de azar en casinos. En tal sentido, dichos resultados contrastan

con los hallazgos de investigaciones en torno a la prevalencia del juego patológico y el desarrollo de consecuencias en el individuo, producto de una constante actividad de juego en lugares como casinos, donde se infiere presentan un nivel de interferencia negativo que afecta la calidad de vida de las personas; en base a esto diferentes estudios (Cruz et al. (2010), Becoña, (2004), Legarda (1992), González et al. (2013) y Tallon et al. (2011)) evidencian que los casinos están vinculados a la prevalencia del juego patológico y desarrollar consecuencias en los individuos.

En cuanto al perfil de los jugadores de casinos en Neiva, se evidenció que predominan las personas de género masculino (71.2% de los participantes), con un rango de edad entre los 18 y 78 años, de estrato socioeconómico 2 (56.5% de los sujetos), nivel educativo bajo (62.9% hasta secundaria completa) y un estado civil de casado o unión libre (56.9%), además se identificó que el 74.4% de los participantes tienen al menos un hijo; a partir de esto se puede inferir que los participantes del estudio que asisten a casinos en la ciudad de Neiva son sujetos en su mayoría con responsabilidades familiares, que pueden ser desatendidas o abandonadas por las prácticas de juego, generando conflictos al interior de la familia por diversos motivos, como bien lo sugieren determinados autores; cuyo estrato socioeconómico se puede deber a la adquisición de deudas o la pérdida monetaria, esto producto de las practica en juegos de azar, lo cual contrasta con los hallazgos de Cruz et al. (2010), Becoña, (2004), Legarda (1992) y González et al. (2013); pero difiere de lo encontrado por Tallon et al. (2011).

Con relación a las dimensiones económica, familiar, personal y profesional a raíz de la práctica de juego en casinos, se observó a nivel económico que el 71.9% de los participantes han destinado más dinero del presupuestado a las apuestas, 24.9% reinvierten lo ganado en el juego en el casino y el 32.3% han llegado a pedir dinero prestado para financiar las actividades de juego. En el ámbito familiar 25.9% de los individuos recibieron solicitudes de allegados para

buscar ayuda en profesionales por problemas en relación al juego en casinos, a su vez el 48.9% reciben críticas por parte de familiares o amigos por dichas actividades y el 66.9% han tenido discusiones con miembros familiares por la forma en como administran el dinero, esto por destinar fondos a los juegos de azar. Referente a la dimensión personal el 6.4% de los participantes ha llegado a cometer actos delictivos con el fin de adquirir fondos económicos para financiar las actividades de juego en casinos, el 53.7% manifestó desistir de las actividades de juego, pero sin éxito alguno, el 52.4% refirió mentir a allegados sobre los resultados producto de las actividades de juego en casinos y el 60.1% han tenido sentimientos de culpa por la realización de los comportamientos de juego en dichos establecimientos. Y finalmente en el ámbito profesional se observó que el 53% de los jugadores son trabajadores informales y el 34.2% han dejado de lado responsabilidades laborales o académicas para realizar actividades de juego en los casinos. Es decir, si existe una influencia negativa en las diferentes dimensiones de vida de los participantes del estudio a raíz de la práctica de juegos de azar en casinos, por lo cual el impacto social de los casinos es negativo en aquellas personas que buscan una alternativa de recreación o una oportunidad de aumentar los ingresos económicos. Las investigaciones revisadas en el presente estudio no describen lo anteriormente mencionado, por lo cual se permite evidenciar que la población que asiste a casinos en Neiva debe ser objeto de interés para investigaciones encaminadas a describir a mayor profundidad el problema planteado, con el fin de buscar y promover el bienestar de los ciudadanos del departamento del Huila.

Siguiendo el anterior orden de ideas, se observó que los juegos de azar en casinos generan afectaciones en los participantes del estudio, al realizar una comparación entre los hallazgos de la presente investigación y los resultados de Cruz et al. (2010), quienes en su investigación identificaron que de los 384 participantes, a quienes se les aplicó el cuestionario South Oaks

Gambling Screen y una encuesta sociodemográfica, el 40% eran probables jugadores patológicos, 22% con algunos problemas de juego y el 37% jugadores sociales o sin problemas de juego, donde la edad predominante eran sujetos de 20 a 29 años y el género mayoritario fue el masculino (78%), donde el motivo principal de asistir por primera vez al casino era por entretenimiento (48%); llegando a la conclusión de que cualquier persona, independientemente de su raza, color y edad, juegan en casinos, lo que denota que los casinos aumentan la prevalencia de jugadores patológicos, infiriéndose que a futuro este fenómeno puede ser un problema de salud pública que no está recibiendo la atención necesaria. De esta forma se observa en los resultados de la presente investigación una diferencia de lo hallado por Cruz et al. (2010), al existir una mayor prevalencia de probables jugadores patológicos y sujetos con algunos problemas de juego en la ciudad de Neiva respecto a los jugadores estudiados en Tegucigalpa, por otro lado el promedio de edad es superior (42.3 años) en los jugadores estudiados en el departamento del Huila; Respecto a las similitudes, ambos estudios determinan que el género predominante es el masculino.

Así mismo, Becoña (2004) conto con una muestra de 1615 sujetos, aplicando el South Oaks Gambling Screen encontraron que el 17.3% de los participantes eran probables jugadores patológicos, mientras que el 16.4% tenían algunos problemas con el juego, en donde la mayor proporción de estos sujetos eran del género masculino, tenían entre 18 y 30 años y contaban con un nivel educativo bajo, llegando a la conclusión de que el juego patológico está relacionado a las actividades desarrolladas en el interior de casinos o mediante el uso de juegos de azar que utilizan el dinero como premio, siendo el factor monetario un atractivo para cautivar a las personas. Al realizar el cotejo de los resultados encontrados por Becoña (2004) se puede interpretar que existen similitudes entre los perfiles de jugador hallados con los de la presente

investigación, salvo en el rango de edad, donde los participantes del estudio de Galicia son más jóvenes respecto a los de Neiva; en cuanto a la prevalencia de probables jugadores patológicos o jugadores con algunos problemas de juego, las tasas son inferiores a lo encontrado en Neiva, Huila, sin embargo, cabe resaltar que Becoña (2004) utilizó un número de participantes mayor. Por tal, la relación entre ambos estudios permite tipificar con mayor fuerza el perfil de los jugadores en casinos.

En cuanto a los resultados de la investigación de Legarda (1992) determinaron que el perfil del jugador patológico es de sujeto de género masculino, con una edad entre los 31 y 57 años, estado civil casado, con estudios primarios y trabajo estable; lo cual se asemeja en ciertos aspectos a los resultados encontrados en torno a las características de las personas que asisten a casinos en Neiva, salvo que en el departamento del Huila los jugadores también están en unión libre y el rango de edad este entre los 18 y 78 años de edad.

En el ámbito nacional, a través de la investigación de González et al. (2013) donde se estudió un total de 150 sujetos que asistían a casinos, de las cuales el 78% de las personas eran del género masculino y el 22% del femenino, cuyo rango de edad estaba entre los 18 y los 78 años; determino que el perfil de los jugadores era de persona de género masculino, estado civil soltero y estrato socioeconómico 3; así mismo observo que el 57.3% son probables jugadores patológicos y el 18% tienen algún problema de juego. Culminando la investigación bajo la aseveración de que la actividad de juego en casinos puede conllevar al individuo al desarrollo del juego patológico. Dichos resultados son equiparables a los encontrados en los jugadores estudiados de Neiva, encontrando resultados similares, sobre todo en los resultados de probables jugadores patológicos (59.7% en sujetos de Neiva), aunque los jugadores con algunos problemas de juego son mayores en el presente estudio (34.8% de los participantes). Por lo cual se permite

inferir que las afectaciones de los casinos en las personas son una problemática real en el contexto Colombiano.

Posteriormente en relación al nivel de influencia en el ámbito laboral, económico, profesional y personal Tallon et al. (2011) en su investigación de determinó que el perfil de jugador usualmente una persona de género masculino, la cual gasta más dinero de la que planeaba a los juegos de azar, sin importar el resultado. Vuelve a jugar y deja perder tiempo de otras actividades a causa del juego. En relación a las problemáticas identificadas, se encontró que el jugador usualmente oculta cuando pierde, es criticado por jugar, se siente mal por hacerlo, no quiere jugar pero lo hace y discute con la familia dichas actividades; respecto a la clasificación de jugadores, encontró que de los 908 participantes, el 4.18% eran probables jugadores, 6.3% jugadores con algún problema de juego, 49.5% eran jugadores sin problema, y el 39.9% de los participantes afirmaron no participar en juegos de azar. Dichos resultados no se asemejan de forma alguna con los resultados encontrados en la presente investigación, ya que la prevalencia de probables jugadores es nula en contraste con los resultados identificados en Neiva, Huila. Sin embargo, las tendencias relacionadas al juego son equiparables entre los jugadores con problemas de juego, ya que son sujetos que apuestan más de lo previsto. Es decir, el impacto de los juegos de azar en casinos es similar en los probables jugadores patológicos de ambos estudios, lo cual determina que es necesario dar atención por parte de la comunidad académica y las entidades públicas y privadas, ya que el juego patológico o las afectaciones relacionadas a las prácticas de juegos de azar de manera constante es un fenómeno multicausal, que de una u otra forma afecta el bienestar de los jugadores y repercute de diversas formas en la sociedad, además las condiciones para agravar la problemática identificada están asentadas en la capital del Huila, ya que existe gran oferta de casinos en Neiva, falta de oportunidades laborales, falta de

información referente a los perjuicios de los juegos de azar y además, no existen estudios locales que identifiquen el costo social de los casinos; sin mencionar que las personas no dimensionan la magnitud del problema al considerar los juegos de azar un simple juego.

Los resultados obtenidos en la investigación muestran que es necesario indagar a mayor profundidad en la problemática planteada; ya que gran parte de los participantes tienen problemas con el juego en algún nivel según los resultados y criterios del cuestionario SOGS, además el ámbito profesional, familiar, económico y personal también se ha identificado afectado a raíz de las actividades de juego en casino, es decir, los jugadores de casinos de Neiva se han percibido afectados por las actividades de juegos de azar en su bienestar social y psicológico. Por lo tanto, esta información obtenida a nivel científico, es funcional por su relevancia social, ya que permite identificar una problemática de salud pública, incentivando a la realización de nuevas exploraciones e investigaciones sobre el fenómeno, beneficiando directamente a la población que asiste a casinos en la ciudad de Neiva.

Frente a este fenómeno particularmente propio de la psicología, al tratarse de una adicción sin sustancia; y aún invisibilizado en el contexto de Neiva, el aporte desde la psicología, es contribuir al fomento y desarrollo de estudios sobre el tema, siendo la presente investigación la posible base o aporte que fundamente y colabore en campañas de prevención y/o políticas públicas específicas relacionadas con la adicción. Es en tal sentido que este estudio reviste total importancia, toda vez que entendemos que la adicción a los juegos de azar se está configurando como un nuevo fenómeno social.

En síntesis, se encontró que existen casos de probables jugadores patológicos en la categoría “alta” y la problemática generada a raíz del juego en casinos se ajusta a las descripciones de las consecuencias, identificadas por otros autores. Esta investigación genera la

posibilidad de que la información hallada se pueda extrapolar, aun cuando la muestra no es representativa y no se tuvo acceso a la totalidad de los casinos, pero los resultados se han podido contrastar con lo encontrado en otras investigados, esto con el objetivo de desarrollar estudios más amplios, que ayuden a nivel psicológico en la formulación de nuevas estrategias de prevención y promoción, que permitan la realización de análisis respecto al tema que aporten a la comprensión de la naturaleza de esta problemática. Además, sugiere futuras investigaciones que exploren sobre dimensiones afectadas a raíz del juego en casinos, como lo son la ansiedad y la depresión en jugadores.

10. Conclusiones

A partir del estudio realizado en la capital del Huila, sobre la caracterización de la población que asiste a los casinos, se obtuvieron resultados que permiten concluir que:

En la caracterización sociodemográfica se observó que la gran mayoría de sujetos que acuden a los casinos de Neiva son de género masculino y una minoría pertenecen al género femenino, el promedio de edad fue de 41.3 años, con respecto al estado civil predominan las personas con algún tipo de relación formal (matrimonio o unión libre), gran parte de los participantes del estudio pertenecen al estrato sociodemográfico 1 y 2, el nivel educativo de las personas es bajo y la mayoría de los jugadores son padres de familia; además se determinó que gran parte de las personas que trabajan son informales.

Partiendo de los resultados obtenidos al haber utilizado el cuestionario South Oaks Gambling Screen, se podría derivar que el juego en los casinos ha generado dependencia a los juegos de azar en gran proporción de los jugadores estudiados. Ya que muchos de los participantes del estudio son probables jugadores patológicos y otra proporción considerable tienen algunos problemas con el juego, lo cual permite concluir que es muy probable que el juego patológico sea un problema de salud pública en la ciudad de Neiva, Huila.

Con los resultados de la presente investigación se pudo determinar que de acuerdo con el reporte de los sujetos, los factores económicos, profesionales y familiares de los jugadores de casinos de la ciudad de Neiva son afectados; a nivel familiar lo más perjudicado es la relación entre los miembros familiares, ya que gran parte de los participantes expresaron en los

cuestionarios haber tenido discusiones y problemas con familiares y allegados, esto a raíz de la frecuencia en la que juegan o la forma como destinan fondos económicos a los juegos de azar. Por otro lado, el aspecto más afectado en el ámbito profesional es el cumplimiento de responsabilidades, ya que muchos expresaron dejar de lado responsabilidades laborales o académicas para así destinar tiempo a las actividades de juego en casinos. Mientras tanto, en lo económico el aspecto más involucrado fue la adquisición de deudas con el fin de financiar el comportamiento de juego en casinos, factor que afectaba la calidad de vida individual e incluso familiar en el jugador. Por si fuera poco, se encontró que los jugadores pueden llegar a desarrollar sentimientos de culpa y frustración por los resultados que obtienen en los casinos, sumado a un deseo sin éxito de cesar el comportamiento de juego. Por tanto, el bienestar integral de los jugadores se ve afectado por las problemáticas ligadas a los juegos de azar. Haciendo necesario profundizar en un problema identificado, para así crear e implementar planes de contingencia a un problema que, según lo sugerido por los resultados e investigaciones previas a nivel nacional e internacional, es un muy probable problema de salud pública.

Después de obtener la información pertinente para el desarrollo de la presente investigación, se logró concluir que las tendencias relacionadas al comportamiento de juego en las personas que asisten a los casinos en Neiva son el destinar las ganancias obtenidas en los juegos de azar a la canasta familiar o reinvertir en el casino, esto con el objetivo de multiplicar el dinero ganado, además no es usual que los jugadores consuman alcohol o drogas antes, durante o después de las actividades de juego en los casinos, por lo cual las decisiones tomadas al momento de jugar no se ven afectadas por dichas sustancias, aun cuando el acceso a alcohol es gratis en los casinos. Por otro lado, durante la semana son pocas las veces que asisten, pero si largos los periodos de tiempo que destinan al juego en cada visita, y el monto económico

destinado a los juegos de azar pueden ser superado a lo previsto por el jugador, llegando a apostar más de 100 mil pesos en una sesión de juego. El principal motivo por el cual los jugadores acuden a los casinos hace referencia a la búsqueda de diversión o la motivación de multiplicar el dinero mediante un simple juego. Por si fuera poco, aunque el jugador pierda reiteradamente y tenga la percepción de que en los casinos es más el dinero perdido en contraste con el ganado, reincide en el comportamiento de juego, con la expectativa de recuperar lo perdido y además obtener una ganancia, motivo por el cual llegan a solicitar préstamos o incluso cometer actos delictivos.

11. Recomendaciones

Con base en la revisión bibliográfica, resultados y conclusiones halladas en torno a las personas que asisten a casinos en la ciudad de Neiva se postulan las siguientes recomendaciones:

- Realizar investigaciones que permitan identificar si los juegos de azar generan alteraciones y/o modificaciones en los factores conductuales y neuropsicológicos del jugador, además es importante profundizar en las implicaciones negativas a nivel psicológico, económico, profesional y familiar, para así conocer con más claridad la problemática planteada.
- Crear políticas públicas que promuevan el uso del tiempo saludablemente; que el juego sea visto como diversión y no como una opción de pasatiempo que produce dinero.
- Resulta pertinente realizar un estudio desde el enfoque de la psicología positiva a las personas que asisten casinos, para resaltar sus fortalezas humanas, evaluar la capacidad de resiliencia respecto a los resultados adversos en los juegos de azar.
- Se recomienda indagar en factores de depresión y ansiedad en la población que asiste a casinos en la ciudad de Neiva, esto porque la presente investigación no investigo en torno a dichas variables, sin embargo, diferentes autores sostienen que son variables altamente afectadas en el individuo que frecuenta casinos para la participación en juegos de azar.

- Se determina imperativo realizar un llamado de atención a los diferentes entes de la región como lo son el sector educativo, el sector político y el sector salud, con el fin de encaminar sus esfuerzos en la construcción de estrategias que ayuden a las personas a cómo invertir los espacios de ocio y recreación de manera sana y saludable, esto a través de programas de prevención y promoción.
- Es de suma importancia para los interesados en investigar la población que asiste a casinos de Neiva, desarrollar estudios con metodología cualitativa, puesto que se considera importante conocer la historia de vida de algunas personas que frecuentan casinos.
- El equipo investigador sugiere enfocar futuras investigaciones a las adicciones sin sustancias, ya que la principal característica de dichas adicciones se sustenta desde lo psicológico.
- Como recomendación a aquellas personas participantes del estudio que manifestaron tener problemáticas vinculadas a los juegos de azar según los criterios del cuestionario South Oaks Gambling Screen y buscaban una solución a una problemática que ellos percibían como propia, se les sugiere acudir a Futuro Sin Juego, una asociación Colombiana enfatizada a brindar un apoyo y buscar el bienestar a personas con problemas de juego.

12. Operacionalización de variables

FACTORES	VARIABLE	DEFINICION OPERATIVA	ESCALA O CATEGORIA	ESCALA DE MEDICION	FUENTE PRINCIPAL
SOCIO DEMOGRÁFICOS	EDAD	Años cumplidos de la persona en el momento de aplicar el cuestionario			Cuestionario
	GENERO	Identificación sexual de la persona. Determina la proporción de géneros que acuden a los casinos.	Masculino Femenino Otro	Nominal	Cuestionario
	ESTRATO SOCIOECONOMICO	Nivel de clasificación de la población con características similares o iguales en cuanto al grado de riqueza y calidad de vida	1 2 3 4	Intervalo	Cuestionario

			5		
			6		
	<p>COMUNA DONDE RESIDE</p>	<p>Zona en la que residen los sujetos en el momento de aplicar el cuestionario.</p>	<p>Noroccidental</p> <p>Nororiental</p> <p>Entre Ríos</p> <p>Central</p> <p>Oriental</p> <p>Sur</p> <p>La Floresta</p> <p>Suroriental</p> <p>Norte</p> <p>Las Palmas</p>	<p>Ordinal</p>	<p>Cuestionario</p>

<p>SOCIO DEMOGRÁFICOS</p>	<p>NIVEL EDUCATIV O</p>	<p>Niveles de escolaridad cursados por la persona en el momento de la entrevista.</p>	<p>-Ningún estudio -Primaria incompleta -Primaria completa -Bachillerato incompleto -Bachillerato completo -Técnico</p>	<p>Ordinal</p>	<p>Cuestionario</p>

			incompleto		
			-Técnico		
			completo		
			-Tecnólogo		
			incompleto		
			-Tecnólogo		
			completo		
			-Pregrado		
			incompleto		
			-Pregrado		
			completo		
			-Postgrado		
			incompleto		
			-Postgrado		

<p>SOCIO DEMOGRAFICOS</p>			<p>completo</p>		
<p>SOCIO DEMOGRAFICOS</p>	<p>ESTADO CIVIL</p>	<p>El estado civil es un conjunto de situaciones jurídicas que relacionan a cada persona con la familia de donde proviene, o con la familia que ha formado.</p>	<p>-Soltero/a -Casado/a -Divorciado/a -Viudo/a -Unión libre</p>	<p>Nominal</p>	<p>Cuestionario</p>

<p>ASPECTOS ECONOMICOS</p>	<p>INGRESO MENSUAL (SMLV)</p>	<p>Remuneración mensual de las personas que asisten a los casinos.</p>	<p>-1 a 2 SMLV -3 a 4 SMLV -5 a 6 SMLV -7 o más SMLV</p>	<p>Intervalo</p>	<p>Cuestionario</p>
<p>ASPECTOS ECONOMICOS</p>	<p>CONSUMO DE BEBIDAS ALCOHOLI CAS</p>	<p>Determinar la proporción de personas que consumen bebidas alcohólicas en la muestra estudiada</p>	<p>-Si – Si ha consumido o consume bebidas alcohólicas. -No – No ha consumido en su vida o ya no consume bebidas</p>	<p>Nominal Dicotómica</p>	<p>Cuestionario</p>

			alcohólicas.		
	CONSUMO DE DROGAS	Determinar la proporción de usuarios que consumen drogas.	Si – Consume o ha consumido drogas. No - No ha consumido drogas.	Nominal Dicotómica	Cuestionario
	EJECUCION DE ACTOS DELICTIVOS	Determinar la proporción de personas que han cometido actos delictivos para obtener dinero.	-Siempre -Casi siempre -Algunas veces	Nominal	Cuestionario

ASPECTOS ECONOMICOS			-Rara vez -Nunca		
	SOLICITUD DE PRESTAMO DE DINERO	Determinar la proporción de sujetos que han pedido dinero prestado a alguien.	Si – Ha pedido dinero prestado. No - No ha pedido dinero prestado.	Nominal Dicotómica	SOGS
	A QUIEN LE HA SOLICITAD O UN PRESTAMO	Determinar a qué tipo de personas, fuente o entidad ha pedido dinero prestado.	-Del dinero de casa -A mi pareja -A otros	Nominal	SOGS

	DE DINERO		familiares		
			-De bancos o cooperativas		
			-De tarjetas de crédito		
			-De prestamistas		
			-De la venta de acciones u otros valores bancarios		
			-De la firma de cheques falsos o de extender cheques sin		

ASPECTOS ECONOMICOS			fondos -De una cuenta de crédito en el mismo casino		
------------------------	--	--	--	--	--

ASPECTOS LABORALES	ESTADO LABORAL ACTUAL	Indica la proporción de trabajadores o desempleados que asisten a los casinos de la ciudad de Neiva	-Si- Actualmente desempeña una labor remunerada. -No- Actualmente no desempeña una labor remunerada.	Nominal Dicotómica	Cuestionario
	TIPO DE TRABAJO	Indica el tipo de labor que desempeña (informal o formal) y un promedio de su remuneración económica.	-Formal -Informal	Nominal Dicotómica	Cuestionario

ASPECTOS LABORALES	ENTIDAD CON LA QUE TRABAJA	Determinar la entidad con la cual trabajan las personas que asisten a los casinos de Neiva	-Entidad publica -Entidad privada	Nominal	Cuestionario
	TIPO DE CONTRATO LABORAL	Determinar el tipo de contrato que tienen los sujetos que asisten a los casinos en Neiva.	-Indefinido -A termino fijo -Por prestación de servicios -De obra o labor -Otro	Nominal	Cuestionario

ASPECTOS LABORALES	INFLUENCIA DEL JUEGO EN LOS CASINOS EN LAS ACTIVIDADES LABORALES/ACADEMICAS	Determinar si jugar en los casinos ha afectado las actividades laborales (no asistir al lugar de trabajo, despido, memorandos, llamados de atención, etc.) o académicas (no asistir a clases, perder exámenes, materias, etc.) en los sujetos encuestados.	-Si-Ha afectado sus actividades laborales/académicas. -No-No ha afectado sus actividades laborales/académicas.	Nominal Dicotómica	Cuestionario
	PERDIDA DE TIEMPO DE TRABAJO O CLASES	Determinar si jugar en los casinos ha llevado a que las personas pierdan tiempo de su trabajo o de sus clases académicas.	-Si-Ha perdido tiempo de su trabajo o clases académicas. -No-No ha	Nominal Dicotómica	SOGS

	ACADEMICAS A CAUSA DE JUGAR EN LOS CASINOS		perdido tiempo de su trabajo o clases académicas.		
ASPECTOS FAMILIARES	PATERNIDAD/MATERNIDAD	Determinar la proporción de sujetos que tienen hijos y asisten a casinos en Neiva.	-Si-Tiene hijos. -No-No tiene hijos.	Nominal Dicotómica	Cuestionario
	NUMERO DE HIJOS	Determinar la proporción de número de hijos de las personas que asisten a los casinos en Neiva.	-X número de hijos	De razón	Cuestionario

	CONSIDERACION PERSONAL SOBRE LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN LOS CASINOS EN LA VIDA FAMILIAR	Determinar si las personas consideran que jugar en los casinos es perjudicial para la vida familiar.	-Muy de acuerdo -De acuerdo -Indiferente -En desacuerdo -Muy en desacuerdo	Nominal	Cuestionario
--	---	--	--	---------	--------------

ASPECTOS FAMILIARES	SOLICITUD DE BUSQUEDA DE AYUDA PARA DEJAR DE JUGAR EN CASINOS	Determinar la proporción de personas a quienes les han solicitado que busque ayuda para dejar de jugar en los casinos.	-Si-Le han solicitado que busque ayuda. -No-No le han solicitado que busque ayuda.	Nominal Dicotómica	Cuestionario
	PERSONA QUE LE HA SOLICITAD O QUE BUSQUE AYUDA PARA	Determinar que personas han solicitado a los sujetos que busquen ayuda para dejar de jugar en los casinos.	-Pareja -Hijo(s) -Hermanos -Amigos -Solos -Otros	Nominal	Cuestionario

	DEJAR DE JUGAR EN CASINOS		familiares -Otras personas		
ASPECTOS FAMILIARES	PADRES CON PROBLEMA S EN EL JUEGO	Determinar si los padres de los sujetos que asisten a los casinos tienen o han tenido problemas con el juego de azar.	-Mis pares juegan o han jugado demasiado - Mi padre juega o ha jugado demasiado - Mi madre juega o ha jugado	Nominal	SOGS

			demasiado - Ninguno de los dos juega o han jugado demasiado		
	CRITICA POR JUGAR DINERO	Determinar si les han criticado a los sujetos que asisten a casinos de Neiva, por jugar dinero.	-Si-Le han criticado por jugar dinero. -No-No le han criticado por jugar dinero.	Nominal Dicotómica	SOGS
ASPECTOS FAMILIARES	DISCUSIÓN POR LA FORMA DE ADMINISTR	Determinar si los sujetos han discutido con las personas con las que convive por la manera de administrar el dinero.	-Si-le han discutido por la forma de administrar el	Nominal Dicotómica	SOGS

	<p>AR EL DINERO</p>		<p>dinero. -No-No le han discutido por la forma de administrar el dinero.</p>		
	<p>DISCUCION ES CENTRADA S EN EL DINERO SOBRE EL JUEGO</p>	<p>Determinar si los sujetos han discutido con las personas con las que convive por dinero que ha gastado en los casinos.</p>	<p>-Si-le han discutido por dinero sobre el juego. -No-No le han discutido por dinero sobre el juego.</p>	<p>Nominal Dicotómica</p>	<p>SOGS</p>

TENDENCIAS	GASTO DE TODA O LA MAYOR PARTE DEL DINERO OBTENIDO EN LOS CASINOS	Determinar en que invierten o gastan toda o la mayor parte del dinero que obtienen los sujetos en los casinos.	-Productos de la canasta familiar (mercado, arriendo, ropa, recibos, etc.) -Alcohol -Drogas -Reinvierte en el casino	Nominal	Cuestionario
	CONSUMO DE ALCOHOL O DROGAS MIENTRAS	Determinar si los sujetos han consumido alcohol o drogas en el momento en que apuestan dinero en los casinos.	-Si-Ha consumido alcohol o drogas mientras juega	Nominal Dicotómica	Cuestionario

RELACIONADAS CON EL JUEGO	JUEGA EN LOS CASINOS		en el casino. -No-No ha consumido alcohol o drogas mientras juega en el casino.		
------------------------------	----------------------------	--	---	--	--

	<p>TIEMPO QUE LLEVAN JUGANDO EN LOS CASINOS</p>	<p>Determinar cuánto tiempo llevan jugando los sujetos en los casinos de la ciudad de Neiva.</p>	<p>-Menos de 1 mes</p> <p>-De 1 a 3 meses</p> <p>-De 4 a 6 meses</p> <p>-De 7 meses a un año</p> <p>-De 1 a 2 años</p> <p>-Más de dos</p>	<p>Nominal</p>	<p>Cuestionario</p>

TENDENCIAS RELACIONADAS CON EL JUEGO			años		
	NUMERO DE ASISTENCI AS POR SEMANA EN LOS CASINOS	Determinar la frecuencia con la que los sujetos asisten a los casinos en la ciudad de Neiva por semana.	-1 a 2 veces -3 a 4 veces -5 a 6 veces -Asiste todos los días	Nominal	Cuestionario
	TIEMPO QUE DESTINAN A JUGAR EN LOS	Determina el tiempo que gastan los sujetos en los casinos por cada visita que realiza a estos sitios.	-Menos de 30 minutos -De 30 min a 2 horas	Nominal	Cuestionario

TENDENCIAS	CASINOS POR CADA VISITA		-De 2 horas a 4 horas -Más de 4 horas		
	JUGAR EN EL CASINO LA PRIMERA VEZ QUE ASISTIO	Determinar si las personas en su primera visita al casino jugó o no en el establecimiento.	-Si-Jugó la primera vez que asistió al casino. -No-No jugó la primera vez que asistió al casino.	Nominal Dicotómica	Cuestionario

<p>RELACIONADAS CON EL JUEGO</p>	<p>MOTIVO POR EL QUE ASISTIO POR PRIMERA VEZ AL CASINO</p>	<p>Determinar los motivos principales por las cuales los sujetos asistieron por primera vez al casino.</p>	<p>-En búsqueda de diversión y entretenimient o -Adquirir dinero extra -Influencia de amistades -Curiosidad -Publicidad de los casinos -Otros</p>	<p>Nominal</p>	<p>Cuestionario</p>
--------------------------------------	--	--	---	----------------	---------------------

	<p>CREENCIA DE GANANCIA DE DINERO EXTRA EN LOS CASINOS</p>	<p>Determinar si las personas creen o no si están obteniendo dinero extra en los casinos de la ciudad de Neiva.</p>	<p>-Si-Cree que está ganando dinero extra en los casinos. -No-No cree que está ganando dinero extra en los casinos.</p>	<p>Nominal Dicotómica</p>	<p>Cuestionario</p>
	<p>CANTIDAD DE DINERO INVERTIDO S EN UN SOLO DIA EN LOS</p>	<p>Determinar la cantidad de dinero que los sujetos han gastado jugando en un solo día en los casinos de la ciudad de Neiva.</p>	<p>-Nunca he jugado dinero -Menos de 5 mil pesos -Hasta 10 mil pesos</p>	<p>Nominal</p>	<p>SOGS</p>

TENDENCIAS RELACIONADAS CON EL JUEGO	CASINOS		-Entre 10 y 30 mil pesos -Entre 30 mil y 50 mil pesos -Entre 50 mil y 100 mil pesos		
	FRECUENCIA CON LA QUE VUELVE A JUGAR PARA RECUPERAR EL DINERO	Determinar con qué frecuencia los sujetos juegan otra vez para recuperar el dinero que han perdido en los casinos.	-Nunca -Algunas veces, pero menos de la mitad -La mayoría de las veces que pierdo	Nominal	SOGS

	PERDIDO		-Siempre que pierdo		
	CREENCIA CON PROBLEMA S CON EL JUEGO	Determinar si los sujetos creen que han tenido problemas con el juego.	-No -Ahora no, pero en el pasado si -Ahora si	Nominal	SOGS

<p>TENDENCIAS RELACIONADAS CON EL JUEGO</p>					
---	--	--	--	--	--

TENDENCIAS RELACIONADAS CON EL JUEGO	JUGAR MAS DINERO DE LO QUE TENIA PENSADO	Determinar si las personas han invertido una cantidad de dinero mayor a la que tenían presupuestada desde el inicio.	-Si-Ha jugado más dinero d lo que tenía pensado. -No-No ha jugado más dinero d lo que tenía pensado.	Nominal Dicotómica	SOGS
	CULPABILIDAD POR JUGAR DINERO	Determinar si las personas se sienten culpables por jugar y apostar dinero en los casinos.	-Si-Ha sentido culpa por jugar dinero. -No-No ha sentido culpa por jugar dinero.	Nominal Dicotómica	SOGS

	<p>SENTIMIEN TO DE QUERER DEJAR EL JUEGO E INCAPACID AD DE PODER REALIZARL O</p>	<p>Determinar si las personas sienten querer dejar de jugar en los casinos, pero no se sienten capaces de ello.</p>	<p>-Si-Ha querido dejar de jugar pero no se siente capaz de hacerlo. -No-No ha querido dejar de jugar y no se siente incapaz de hacerlo.</p>	<p>Nominal Dicotómica</p>	<p>SOGS</p>
--	--	---	---	------------------------------------	-------------

Referencias

- Álvarez, A., Perez, M., Salcedo, E., Villahoz, J., & Fernández, R. (2007). *Guia clinica: Actuar ante el juego patologico*. Sevilla: Junta de Andalucia.
- Baez, C. (1995). Analisis de la demanda asistencial de los jugadores patologicos. *Revista de Salud Publica y Gestion Sanitaria*, 2-5.
- Bahamon, M. (2012). Relacion entre esquemas inadaptativos, distorciones cognitivas y sintomas de ludopatia en jugadores de casinos. *Pensamiento Psicologico*, 89-102.
- Becoña, E. (1999). Epidemiologia del juego patologico en España. *Revista de Psicologia de la Universidad de Barcelona*, 7-19.
- Becoña, E., & Oblitas, L. (2003). Psicologia de la salud y adicciones: perspectiva terapeutica. *Revista de Psicologia de la PUCP*, 71-106.
- Becoña, E., Lorenzo, M., & Fuente, J. (1996). Pathological gambling and depression. *Psychological reports*, 635-640.
- Bolaños, L., & Galindo, M. (2009). *Analisis estructural del sector estrategico de casinos en la ciudad de Bogota*. Bogota.
- Bombín, B. (1992). *El juego de azar: Patologia y testimonio*. Castilla: Junta de Castilla y Leon.
- Camara y Comercio de Neiva. (23 de Octubre de 2015). *Camara y comercio de Neiva*. Obtenido de www.ccneiva.org: <https://www.ccneiva.org/PDF/PRESUPUESTO2015.pdf>

Custer, R., & Milt, H. (1985). *Compulsive gambling and the family*. New York: Custer y H. Milt (Eds).

Custer, R., & Milt, H. (1986). *Cuando acabe la suerte: Ayuda para jugadores patológicos y sus familias*. Miami: Warner Books Inc.

Darbyshire, P., Oster, C., & Howard, C. (2001). Children of parent(s) who have a gambling problem: a review of the literature and commentary on research approaches. *Health Soc Care Community*, 93-185.

Denegri, M. (2008). *Introducción a la psicología económica*. Chile: EUMEDNET.

Devereux, E. (1980). *Gambling and the social structure: A sociological study of lotteries and horseracing in contemporary America*. United States: Ayer Co Pub.

Equipo de Investigaciones Sociológicas. (2002). *Los jóvenes andaluces ante las adicciones*. Sevilla: Andalucía.

Fernandez, J., & Castillo, A. (2004). Repercusiones familiares del juego patológico: una revisión crítica. *Salud y Drogas*, 149-166.

Fernandez-Montalvo, J., Baez, C., & Echeburua, E. (2000). Ludopatía y trabajo: Análisis de las repercusiones laborales de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras. *Clinica y Salud*, 5-14.

Gálves, M., & Rodríguez, N. (2005). *Jugando juntos: Un tercer lugar para niños de 3 a 6 años y su familia*. Puebla: UDLAP.

García, A. (2008). Ludopatía en México. *Revista Mexicana de Psicología*, 45-47.

- Garrido, M., & Jaen, P. (2004). *Ludopatía y relaciones familiares: Clínica y tratamiento*. Andalucía: Paidós Iberica.
- Gauna, J. (2011). *Percepciones y actitudes de estudiantes universitarios sobre el medio ambiente de la UANL (Tesis de maestría)*. Nuevo Leon, Mexico: Universidad Autónoma de Nuevo Leon.
- Gonzales, P., Florez, M., & Franco, G. (2010). Ludopatía y estrategias de afrontamiento en personas que asisten a los casinos en el municipio de Dosquebradas. *Revista Colombiana de Psicología*, 1-19.
- Greenberg, H. (1980). *Pathological gambling*. Nevada: Kaplan.
- Ibata, R., & Botella, C. (2008). *Trastornos del control de impulsos: el juego patológico*. Madrid: McGraw Hill.
- Irurita, I. (1996). *Estudio sobre la prevalencia de los jugadores de azar en Andalucía*. Sevilla: LaRAÑA.
- Kallick, M., Smits, D., Dielman, T., & Hybels, J. (1979). *A survey of gambling attitudes and behavior*. United States: Ann Arbor.
- Lae, A., & Tarpy, V. (2001). *Psicología y economía*. Chile: Fitrolad.
- Lesieur, H. (1993). Prevalencia, características y tratamiento de los jugadores en los Estados Unidos. *Psicología Conductual*, 389-407.

- Lesieur, R., & Blume, S. (1987). *The South Oaks Gambling Screen (SOGS) A new instrument for the identification of pathological gamblers*. United States: American Journal of Psychiatry.
- Lorenz, V., & Shuttlesworth, D. (2006). The impact of pathological gambling on the spouse of the gambler. *Journal of Community Psychology*, 67-76.
- Mercado, P. (21 de Febrero de 2013). *Promociones, activaciones y Below the line*. Obtenido de InformaBTL: <http://www.informabtl.com/los-secretos-de-las-vegas>
- Muñoz, Y. (2008). Meta-Análisis sobre juego patológico 1997-2007. *Revista Salud Pública*, 150-159.
- Muñoz, Y. (2008). Meta-análisis sobre juego patológico 1997-2007. *Revista de Salud Pública*, 150-159.
- Ricart, J. (1998). *Una introducción a la teoría de los juegos*. Barcelona, España: Business School.
- Robert, M., & Geis, G. (2006). *Criminal behavior and moral issues*. Los Angeles: Roxbury Publishing Company.
- Roshental, R., & Lorenz, V. (1992). The pathological gambler as criminal offender. *Psych*, 7-19.
- Rueda, E. (1996). *La apertura de casinos en México*. México: Paradna.
- Ruiz, J. (2009). Juego patológico en usuarios de casino en Bogotá: prevalencia y relaciones con el consumo de alcohol, búsqueda de sensaciones y patrones de juego. *Revista Colombiana de Psicología*, 9-18.

- Ruiz, J. I. (2014). Juego patológico y dependencia del alcohol en una muestra de trabajadores y estudiantes universitarios: pre. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 33-42.
- Salinas, J., & Roa, M. (2001). Programa de diagnóstico y evaluación del jugador patológico. *Revista internacional de Psicología Clínica y de la Salud*, 353-370.
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. Colombia: Mc Graw Hill.
- South Oaks Gambling Screen. (1994). Cuestionario de juego patológico de South Oaks. *Análisis y Modificación de la Conducta*, 770-791.
- Tallon, J., Angeles, M., García, C., Montero, J., & Pérez, M. (2011). Estudiantes universitarios y juego patológico. Un estudio empírico en la Universidad de Murcia. *Escritos de Psicología*, 50-59.
- Velázquez, L. (15 de Febrero de 2009). *Casinos buscan atraer turistas*. Recuperado el 25 de Marzo de 2015, de www.elmundo.com: <http://www.elmundo.com/portal/resultados/detalles/?idx=108210#.ViVOAn4ve7Q>
- Villoria, C. (1 de Febrero de 1998). *Ansiedad y depresión en el juego patológico*. Obtenido de www.psiquiatria.com: <http://www.psiquiatria.com/revistas/index.php/psicologiacom/article/viewFile/619/596/>

LISTA DE ANEXOS



**CUESTIONARIO DE JUEGO
SOUTH OAKS (SOGS)
(ANEXO A)**



(Lesieur y Blume, 1987. Traducción y adaptación de Echeburua y Baez, 1990)

Cedula: _____ Fecha _____

1. Indique por favor, cuál de los siguientes juegos ha practicado usted en su vida. Señale para cada tipo una contestación:

1. Nunca
2. Menos de una vez por semana
3. Una vez por semana o mas

- | | 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|---|
| a. Jugar a cartas con dinero de por medio | | | |
| b. Apostar dinero en peleas de gallos | | | |
| c. Apostar dinero en partidos de futbol, rana o tejo. | | | |
| d. Jugar a la lotería, baloto y chance | | | |
| e. Jugar en el casino | | | |
| f. Jugar al bingo | | | |
| g. Especular en la bolsa de valores | | | |
| h. Jugar en las maquinas traga monedas | | | |
| i. Jugar en rifas | | | |

Instrucciones: Marque con una "X" según sea el caso.

2. ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que ha gastado en jugar en un solo día?

Nunca he jugado dinero		Menos de 5 mil pesos	
Hasta 10 mil pesos		Entre 10 y 30 mil pesos	
Entre 30 mil y 50 mil pesos		Entre 50 mil y 100 mil pesos	

3. ¿Tienen o han tenido sus padres algún problema con el juego?

Mis padres juegan o han jugado demasiado

Mi padre juega o ha jugado demasiado

Mi madre juega o ha jugado demasiado

Ninguno de los dos juega o han jugado demasiado

4. Cuando usted juega dinero, ¿Con que frecuencia vuelve otra vez a jugar para recuperar el dinero perdido?

Nunca

Algunas veces, pero menos de la mitad

La mayoría de las veces que pierdo

Siempre que pierdo

5. ¿Ha afirmado usted alguna vez haber ganado dinero en el juego cuando en realidad había perdido?

Nunca

Sí, pero menos de la mitad de las veces que he perdido

La mayoría de las veces

6. ¿Cree usted que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?

No

Ahora no, pero en el pasado si

Ahora si

7. ¿Ha jugado alguna vez más dinero de lo que tenía pensado?

Sí ____
No ____

8. ¿Le ha criticado la gente por jugar dinero?

Sí ____
No ____

9. ¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega?

Sí ____
No ____

10. ¿Ha sentido alguna vez que le gustaría dejar de jugar pero no se siente capaz de ello?

Sí ____
No ____

11. ¿Ha ocultado alguna vez a su pareja, a sus hijos u otros seres queridos billetes de lotería, fichas de apuesta, dinero obtenido en el juego u otros signos de juego? Sí ____ No ____

12. ¿Ha discutido alguna vez con las personas con las que convive sobre la forma de administrar el dinero?

Sí ____ No ____

13. (Solo responda esta pregunta si contesto "SI" a la pregunta anterior) ¿Se han centrado alguna vez las discusiones de dinero sobre el juego?

Sí ____
No ____

14. ¿Ha pedido en alguna ocasión dinero prestado a alguien y no se lo ha devuelto a causa del juego?

Sí ____ No ____

15. ¿Ha perdido alguna vez tiempo de trabajo o de clase debido al juego?

Sí ____ No ____

16. Si ha pedido prestado dinero para jugar o pagar deudas, ¿A quién se lo ha pedido o de donde lo ha obtenido? (Señale las respuestas que sean ciertas en su caso)

a) Del dinero de casa	
b) A mi pareja	
c) A otros familiares	
d) De bancos o cooperativas	
e) De tarjetas de crédito	
f) De prestamistas	
g) De la venta de acciones u otros valores bancarios	
h) De la firma de cheques falsos o de extender cheques sin fondos	
i) De una cuenta de crédito en el mismo casino	



CUESTIONARIO DE VARIABLES PSICOSOCIALES Y SOCIOECONOMICAS PARA PERSONAS QUE JUEGAN EN CASINOS (ANEXO B)



(Agudo, Dueñas, León y Mosquera, 2015)

ID.

1. Edad (años cumplidos): _____

Instrucciones de este apartado: Marque con una X según sea el caso:

2. Genero:

Masculino	Femenino	Otros

3. Estrato Socioeconómico:

1	2	3	4	5	6

4. Barrio donde reside:

5. Nivel Educativo

Ningún estudio	
Primaria incompleta	
Primaria completa	
Bachillerato incompleto	
Bachillerato completo	
Técnico incompleto	
Técnico completo	
Tecnólogo incompleto	
Tecnólogo completo	
Pregrado universitario incompleto	
Pregrado universitario completo	
Postgrado incompleta	
Postgrado completa	

6. Estado civil actual:

Soltero	Casado	Divorciado	viudo	Unión libre

7.

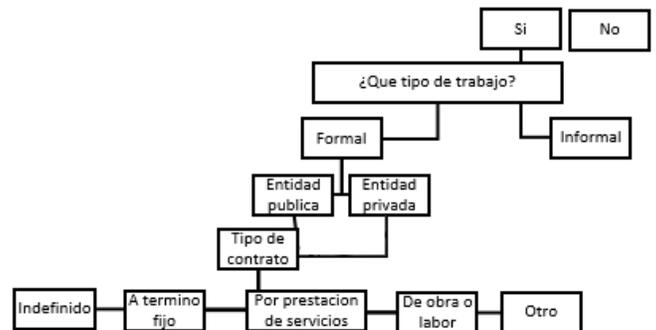
8. Vive con: (Marque varias opciones de ser necesario)

Pareja	Hijo (s)	Padres	Hermanos	Amigos	Solo	Otros Familiares	Otras personas

9. ¿Tiene hijos?

Sí ___ ¿Cuántos? ___ No

10. ¿Actualmente trabaja? (En el caso de que la respuesta sea "Sí", por favor continúe la secuencia)



11. Cuánto dinero recibe o gana mensualmente según el SMLV (Salario Mínimo Legal Vigente: \$644.350 pesos).

Menos de 1 SMLV a 2 SMLV	3 a 4 SMLV	5 a 6 SMLV	7 o más SMLV

12. ¿En que gasta toda o la mayor parte del dinero obtenido en los casinos?

Productos de la canasta familiar (mercado, arriendo, ropa, recibos, etc)	Alcohol	Drogas	Reinvierte en el casino

13. ¿Consume usted bebidas alcohólicas (cerveza, aguardiente, ron, tequila, otros)?

Sí ___ No ___

14. ¿Consume o ha hecho uso de drogas (marihuana, bazuco, heroína, cocaína, éxtasis, otros)?
Sí ___ No ___

15. ¿Consume usted alcohol o drogas mientras juega en los casinos?
Sí ___ No ___

16. ¿Consume usted alcohol o drogas antes de jugar en los casinos?
Sí ___ No ___

17. ¿Consume usted alcohol o drogas después de jugar en los casinos?
Sí ___ No ___

18. ¿Cuánto tiempo lleva jugando en los casinos?

Menos de 1 mes	De 1 a 3 meses	De 4 a 6 meses	De 7 meses a 1 año	De 1 a 2 años	Más de dos años

19. ¿Durante la semana, cuantas veces asiste al casino?

1 a 2 veces	3 a 4 veces	5 a 6 veces	Asisto todos los días

20. ¿Cuánto tiempo destina a jugar en los casinos por cada visita?

Menos de 30 minutos	De 30 minutos a 2 horas	De 2 horas a 4 horas	Más de cuatro horas

21. ¿Ha afectado jugar en casinos sus actividades laborales (despido,

memorandos, etc)/académicas (perder una materia, parciales, etc)?
Sí ___ No ___

22. ¿La primera vez que asistió a un casino, usted jugo?
Sí ___ No ___

23. ¿Qué lo motivó a asistir a casinos y jugar por primera vez?

En búsqueda de diversión y entretenimiento ___

Adquirir dinero extra ___

Influencia de amistades ___

Curiosidad ___

Publicidad de los casinos ___

Otros ___

24. ¿Considera usted que jugar en los casinos es perjudicial para su vida familiar y laboral?

Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Muy de acuerdo

25. ¿Le han solicitado que busque ayuda para dejar de jugar en los casinos?

Sí ___ No ___

(Si respondió "SI" a la pregunta, por favor conteste lo siguiente)

24.1 ¿Quien?

Pareja	Hijo (s)	Padres	Hermanos	Amigos	Solo	Otros Familiares	Otras personas

26. ¿Cree usted que está ganando dinero extra en los casinos?

Sí ____ No ____

- 27.** ¿Ha cometido actos delictivos (robo, homicidio, venta de drogas, estafa, secuestro, extorción, etc.) para obtener dinero y destinarlo a los casinos?

Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	siempre



CONSENTIMIENTO INFORMADO
(ANEXO C)



NEIVA, Día __ Mes__ Año_____

Yo, _____Identificado con Cedula de Ciudadanía No. _____ expedida en _____ concedo la previa autorización a los estudiantes de Psicología de la Universidad Surcolombiana, quienes se encuentran realizando su proyecto de investigación titulado ***“Caracterización de las variables psicosociales y socioeconómicas de la población que asiste a los casinos de la ciudad de Neiva”***. Acepto las condiciones de ser partícipe en la investigación y se me ha informado de los alcances del estudio.

La información obtenida a partir de las respuestas en la prueba tendrá un carácter eminentemente confidencial, de tal manera que su nombre no se hará público por ningún medio. Igualmente si usted lo manifiesta podrá tener conocimiento de la interpretación de su resultado, aunque es necesario aclarar que los datos se utilizan exclusivamente para fines de la investigación y serán analizados de manera agregada, vale decir, no individualmente.

Yo, comprendo y acepto las condiciones, tuve la oportunidad de aclarar dudas y me encuentro satisfecho con la información proporcionada; entiendo que estoy participando en un proyecto investigativo con fines académicos y no recibiré un lucro por hacer parte de este estudio que es netamente académico.

Atentamente:

Firma: _____

No. de Cedula de Ciudadanía: _____