

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y
Humanidades, Asunción, Paraguay.**

ISSN en línea: 2789-3855, marzo, 2025, Volumen VI

Percepción sobre las dimensiones emocionales relacionadas a la ludopatía en la comunidad académica de psicología de la Sergio Arboleda

Perception of the emotional dimensions related to gambling
pathology in the psychology academic community of the
Sergio Arboleda

Nina Ceballos Porto

nina.ceballos@usa.edu.co
<https://orcid.org/0009-0001-8120-9441>
Universidad Sergio Arboleda
Bogotá – Colombia

Geovanny Andrés Londoño Ñuste

geovanny8898@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-7190-9875>
Universidad Sergio Arboleda
Bogotá – Colombia

Mateo Rivera González

teorivera1420@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-3640-7050>
Universidad Sergio Arboleda
Bogotá – Colombia

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3615>

Artículo recibido: 04 de marzo de 2025.

Aceptado para publicación: 18 de marzo de 2025.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.


Redilat
Red de Investigadores
Latinoamericanos

NÚMERO

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3615>

Percepción sobre las dimensiones emocionales relacionadas a la ludopatía en la comunidad académica de psicología de la Sergio Arboleda

Perception of the emotional dimensions related to gambling pathology in the psychology academic community of the Sergio Arboleda

Nina Ceballos Porto

nina.ceballos@usa.edu.co
<https://orcid.org/0009-0001-8120-9441>
Universidad Sergio Arboleda
Bogotá – Colombia

Geovanny Andrés Londoño Ñuste

geovanny8898@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-7190-9875>
Universidad Sergio Arboleda
Bogotá – Colombia

Mateo Rivera González

teorivera1420@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-3640-7050>
Universidad Sergio Arboleda
Bogotá – Colombia

Artículo recibido: 04 de marzo de 2025. Aceptado para publicación: 18 de marzo de 2025.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

La ludopatía, conocida mundialmente como un problema o adicción la cual puede llevar a la persona que la sufre a otros problemas. Este estudio analizó cómo la percepción de las dimensiones emocionales puede verse alterada por la ludopatía y explora las motivaciones que impulsan a las personas a apostar, así como su nivel de conciencia sobre los riesgos asociados. El estudio empleó una metodología cualitativa, realizando entrevistas semiestructuradas a cinco participantes: tres estudiantes de psicología, un psicólogo y un experto en ludopatía. Se utilizó un software de análisis cualitativo para interpretar la información, organizándola en tres categorías: dimensión emocional y adicción, edad y factores motivacionales, divididas en once subcategorías. Los hallazgos revelan que la ludopatía afecta la percepción emocional, influyendo al contexto socioeconómico y la responsabilidad personal. Se observó que la adicción al juego puede llevar a negligencia en las responsabilidades familiares y sociales, generando un ambiente tensionado y desorganizado

Palabras clave: ludopatía, estudiantes, adicción, universidades, apuestas, juegos de azar

Abstract

Pathological gambling, known worldwide as a problem or addiction, can lead the sufferer to other problems. This study analyzed how the perception of emotional dimensions can be altered by pathological gambling and explores the motivations that drive people to gamble, as well as their level of awareness of the associated risks. The study employed a qualitative methodology, conducting semi-structured interviews with five participants: three psychology students, a psychologist and a

gambling expert. Qualitative analysis software was used to interpret the information, organizing it into three categories: emotional dimension and addiction, age and motivational factors, divided into eleven subcategories. The findings reveal that pathological gambling affects emotional perception, influencing socioeconomic context and personal responsibility. It was observed that gambling addiction can lead to neglect of family and social responsibilities, generating a tense and disorganized environment.

Keywords: gambling, students, addiction, colleges

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons.



Cómo citar: Ceballos Porto, N., Londoño Ñuste, G. A., & Rivera González, M. (2025). Percepción sobre las dimensiones emocionales relacionadas a la ludopatía en la comunidad académica de psicología de la Sergio Arboleda. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 6 (2), 171 – 179. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3615>

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de investigación se abordó de la mano con profesionales y otros participantes, el cómo se trabaja la “percepción sobre las dimensiones emocionales en relación con la ludopatía en la comunidad académica de psicología de la universidad Sergio Arboleda de Bogotá”; se indagó sobre su experiencia con la ludopatía, si esto ha llegado a impactar su vida personal o académica, y si en algún momento han considerado el uso de las apuestas como recurso de sustento para sí mismo o para su familia. Primordialmente, lo que se buscó con esta investigación, es determinar si la percepción que existe sobre la ludopatía dentro de la comunidad académica de la carrera de psicología de la Universidad Sergio Arboleda en la sede de Bogotá afecta las dimensiones emocionales; conocer qué motiva principalmente a la comunidad académica a hacer uso de las casas de apuestas, casinos online, apuestas deportivas, entre muchas otras conductas o comportamientos los cuales fomentan la ludopatía. También, se pensó encontrar si hay una relación entre la dimensión emocional de la comunidad académica y la adicción que tienen hacia las apuestas; para determinar si estas conductas influyen o son afectadas por factores como la edad, el estrato, el contexto en el que se encuentran o la misma necesidad de obtener dinero.

La ludopatía es conocida mundialmente como un problema o una adicción la cual puede llevar a la persona que sufre de la misma a una depresión o un problema mayor. Esta adicción “consiste en la incapacidad progresiva de una persona para resistir el impulso de jugar, sintiendo una incontrolable necesidad de ello, lo que ocasiona grandes perjuicios personales, familiares y profesionales” (Palacios, 2006, p. 228).

Esto resultó ser un tema de interés, debido a la falta de información que hay sobre el tema; por qué los estudiantes deciden tomar la decisión de apostar, sin saber que esto puede convertirse en una grave adicción a futuro; los mismos estudiantes de pregrado mencionan recurrentemente el hecho de apostar o ir directamente a un casino es “por querer ganar plata” y el resto de la comunidad menciona que realizar apuestas es como una forma de entretenimiento; a pesar de que la mayoría dice que es algo que solo hacen de vez en cuando y únicamente por diversión, algunos no logran reconocer que ya tienen una adicción hacia las apuestas.

En la muestra que se estudió en Murcia, hubo una aparición del 4,18% de probables jugadores patológicos, un 6,39% de jugadores problema o de riesgo, un 49,45% de jugadores sin problema y un 39,99% que declararon no jugar (Jiménez, et. al. 2011). Esta definición se centrará en las apuestas o en apostar, como pueden ser en casinos físicos o virtuales, o mediante páginas de apuestas; todo esto conlleva a que las personas que usan estos elementos desarrollen la ludopatía. Se ha observado que las zonas del cerebro adolescente que buscan la recompensa se desarrollan antes que las zonas relacionadas con la planificación y el control emocional (corteza prefrontal). Lo que quiere decir, que es una edad en la que el ser humano todavía no tiene la corteza prefrontal desarrollada totalmente, (esta corteza es la que se encarga de regular la conducta y la toma de decisiones) por esta razón las personas se encuentran en una etapa de la vida completamente desconocida en la que experimentan cosas nuevas, conocen personas y obtienen más independencia con respecto a la que tiene con anterioridad, lo que puede llevar a un primer acercamiento al casino por lo que son mucho más vulnerables a una posible adicción con respecto al resto de la población. (Güemes-Hidalgo et. al. 2017).

Esto es algo que se ha normalizado con el paso del tiempo y se ha visto como un simple hobby, el cual en realidad puede llegar a convertirse en una adicción muy peligrosa la cual podría repercutir en la vida de estos y no se toma con la seriedad que merece, debido a que es una manera “rápida” de conseguir dinero, el cual es el objetivo principal por el que comúnmente se apuesta; lo que puede llegar a ser algo llamativo para la persona que apuesta, sin embargo, la persona tiende a sufrir de esta adicción de manera progresiva como cualquier otra adicción, ya que la persona suele creer que tiene el control del juego en todo momento. (Palacios, 2006).

Como consecuencias del comportamiento ludópata, algunos contextos de la persona adicta se ven afectados, por ejemplo: el contexto socioeconómico o la falta de responsabilidad causada por la adicción; ya que la afición a los juegos de azar conlleva a la negligencia de responsabilidades familiares, desde descuidar a los hijos hasta dejar de cumplir con tareas domésticas, creando un ambiente tenso y desorganizado, tal como se mencionó anteriormente. Para el tratamiento del juego patológico, se han utilizado múltiples medicamentos según sus características y su asociación con otras entidades psiquiátricas, algunas de estas son: estabilizadores del humor, antagonistas del receptor opioide, inhibidores de la recaptación de serotonina y antipsicóticos típicos y atípicos han sido estudiados y formulados a pacientes con este problema. Dentro de las opciones de tratamiento para el juego patológico o ludopatía, se han descubierto distintas formas de terapia no farmacológica y estas son: la terapia cognitiva, la terapia cognitivo-comportamental, el psicoanálisis y los grupos de autoayuda. (Bahamón, 2006).

METODOLOGÍA

El artículo se sustenta en un procedimiento de investigación de corte cualitativo; consiste en este sentido, la investigación cualitativa se la concibe como una categoría de diseños de investigación que permite recoger descripciones a través de la aplicación de técnicas e instrumentos como observación y la entrevista, a fin de Diseño de investigación cualitativa obtener información en forma de narraciones, grabaciones, notas de campo, registros escritos, transcripciones de audio y video, fotografías, entre otros. (Técnicas y Métodos Cualitativos Para la Investigación Científica, 2017). En él que se recolectaron datos una sola vez, lo cual permitió analizar el grado de asociación entre las variables establecidas en un momento y contexto particular, brindando la posibilidad de conocer la posible conducta de una variable al conocer el comportamiento de otras variables vinculadas, obteniendo una explicación parcial de la fuerza de su relación; es decir, permitió describir cuales son los factores incidentes en el desarrollo de ludopatía en la comunidad académica, así como el mantenimiento en el comportamiento. Para este artículo se realizaron preguntas a un grupo focal integrado por cinco personas; como consecuencias del comportamiento ludópata, algunos contextos de la persona adicta se ven afectados, por ejemplo: el contexto socioeconómico o la falta de responsabilidad causada por la adicción; ya que la afición a los juegos de azar conlleva a la negligencia de responsabilidades familiares, desde descuidar a los hijos hasta dejar de cumplir con tareas domésticas, creando un ambiente tenso y desorganizado.

El grupo de entrevistados fue conformado por tres estudiantes, un profesional en psicología y un profesional experto en ludopatía. Esto para conocer la percepción que se maneja frente a la ludopatía desde diferentes puntos de vista y diferentes edades, donde, las entrevistas de modelo semi estructurada se la cual permitió realizar una transcripción de lo que se habló en las diferentes entrevistas. La estructura utilizada para las entrevistas fue de una entrevista semi estructurada, la cual se distribuyó en 3 categorías y 11 subcategorías otorgándole un espacio apropiado y claro al espacio de la entrevista con los participantes, logrando así un mismo hilo conductor el cual permitió iniciar, desarrollar y concluir el encuentro.

Tabla 1

Categorías y subcategorías

| Categorías | Subcategorías |
|---------------------------------|---|
| Dimensión emocional y adicción. | Sentimientos Estilos de Afrontamiento Auto esquemas Redes de Apoyo |
| Edad | Aprendizaje Generacional |

| | |
|-------------------------|---|
| | Percepción Conducta Influencia en la adicción |
| Factores motivacionales | Motivación Metas Patrones Conductuales |

Nota: Esta tabla muestra los temas a abordar en las entrevistas.

Teniendo en cuenta que el proyecto es de corte cualitativo, se utilizó un software de análisis cualitativo como herramienta, debido a que permite analizar e interpretar la información incluyendo una gran cantidad de datos de cada entrevista transcrita en prosa con el fin de digitalizarla en diferentes representaciones y se evidenció con el uso del software que hay unas palabras en específico las cuales se mencionan más que las demás; y se observan en los organizadores gráficos que se encuentran en los siguientes resultados.

RESULTADOS

En este apartado, se hablará de cómo se organizó la información recolectada, y esto a través del uso de un software de análisis cualitativo del cual se obtuvieron los resultados; adicionalmente, se elaboraron distintos organizadores gráficos, en los que la información se evidencia mejor detallada.

Tabla 2

Fases de investigación

| |
|---|
| Se subió la entrevista al software de análisis cualitativo |
| Se seleccionaron las oraciones y/o frases relevantes de acuerdo con las subcategorías. |
| Al seleccionar todas las citas por cada subcategoría se creó una red con el fin de observar las citas seleccionadas. |
| Se creó una nube de palabras para identificar que palabras predominaron en la entrevista y poderlas comparar con otras. |

Nota: En esta tabla se describe como fue el proceso por el cual se organizó la información obtenida en las entrevistas.

Tabla 3

Tabla de Co-ocurrencias

| | Dimensión emocional y adictiva 8 | Edad 4 | Factores motivacionales 10 |
|-------------------------|-------------------------------------|--------|-------------------------------|
| Aprendizaje emocional 5 | | | 1 (0,07) |
| Metas 2 | | | |
| Motivación 12 | 2 (0,11) | | 2 (0,10) |
| Red de apoyo 7 | | | |
| Sentimientos 13 | | | |

Nota: En la tabla se puede evidenciar como la subcategoría de (Motivación) que está en la columna ubicada al lado izquierdo de la imagen, tiene una relación con la categoría de la (Dimensión emocional y adictiva), la cual se ubica en la parte superior del cuadro; así como con la categoría de los Factores

DISCUSIÓN

Se encontró que, la percepción de las dimensiones emocionales si se ven afectadas por la ludopatía ya que el realizar una apuesta, se está realizando una acción riesgosa y eso puede provocar sentimientos y emociones dentro de la persona que decidió apostar; poseer la creencia de que se puede ganar dinero de forma rápida y “sencilla” es un factor vital relevancia para aquellos que escogieron tomar el riesgo. Paralelamente, la edad es un factor igual de importante, debido a que las personas pueden llegar a ser más propensas a querer realizar una apuesta, por el mismo contexto del que suelen estar rodeados. Otro factor a tener en cuenta en la edad es el hecho de que las personas entre 20 y 25 todavía no tienen la corteza prefrontal completamente desarrollada, lo que hace que no se regule la conducta y no se tomen decisiones del todo correctas.

Sin embargo, se debe considerar que debido a las dificultades económicas que pueden llegar a presentar algunas personas de estas edades y la manera en que se ven las apuestas como una manera “sencilla y rápida de ganar dinero”, lo que en algunas ocasiones lleva a la gente a apostar o en otros casos puede ser el sentimiento de adrenalina o diversión brindada por el riesgo que conllevan las apuestas. En comparación con otros estudios, se puede conjeturar que realmente dentro de la comunidad académica del pregrado de Psicología de la Universidad Sergio Arboleda, las apuestas no son vistas como un problema, a pesar de que son conscientes de que es posible llegar a generar una adicción y así desarrollar una conducta ludópata; no obstante las personas creen tener controlado el comportamiento adictivo, pero, es posible que esto no sea del todo cierto, por lo que es probable que la persona presente una manía con las apuestas, sin llegar a ser consciente de eso e incluso llegando a normalizarse por el hecho de que conozca a mucha gente, la cual apuesta con más frecuencia.

CONCLUSIÓN

Depende de la persona si decide que el apostar puede llegar a considerarse como algo bueno o algo malo, a pesar de que, si puede llegar a ser una forma rápida de conseguir dinero, no es la mejor, esto debido a que hacer esto de manera frecuente puede provocar en la persona una adicción, como se mencionó anteriormente en el artículo y los más afectados pueden los adultos jóvenes. También, se debe considerar que debido a las dificultades económicas que pueden llegar a presentar algunas personas la manera en que se ven las apuestas como una manera “sencilla y rápida de ganar dinero”, lo que en algunas ocasiones lleva a la gente a apostar o en otros casos puede ser el sentimiento de adrenalina o diversión brindada por el riesgo que conllevan las apuestas.

Sin embargo, en caso de que el apostar se torne en un problema, se debe tener en cuenta lo que menciona Bahamón en el 2006; hay diferentes opciones de tratamiento para el juego patológico o la ludopatía, entre las que destacan la terapia cognitivo conductual, el psicoanálisis y los grupos de autoayuda. Finalmente, con toda la investigación realizada para la elaboración de este artículo se pudo concluir que algunos de los participantes sí se les vio afectada la percepción de las dimensiones emocionales debido a la ludopatía, ya que estos mencionaban que realizar una apuesta o participar en juegos de azar les producía cierta sensación de alegría. No obstante, se está normalizando que participar en actividades de este tipo no genera un riesgo para la persona, cuando en realidad si lo hace. entre toda la población lo que lleva a más personas a ser vulnerables ante esta adicción.

REFERENCIAS

Bahamón, M. (2006). Juego patológico: revisión de tema. *Revista colombiana de psiquiatría*, 35(3), 381-400. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcp/v35n3/v35n3a07.pdf>

Bedoya, V. H. C., & Pérez, J. A. P. (2008). LA LUDOPATÍA: Una mirada desde la psicología. *El ágora USB*, 8(2).

<https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A5%3A2785413/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A41018103&crl=c>

Bellido, C. I. (2014). Las tecnologías de la información y comunicación y su impacto en la prevalencia de la ludopatía en los estudiantes de la provincia de Herrera. *Visión antataura*, 2(1), 112-113.

Castaño, S., Castrillón, J. J. C., Cañón, S. C., Melo, M. A., Mendoza, P. A., Montoya, J. M., ... & Velásquez, J. P. (2011). Estudio epidemiológico sobre juegos de azar y factores asociados en población universitaria de la Universidad de Manizales, Colombia, 2010. *Archivos de Medicina (Col)*, 11(2), 101-113. <https://www.redalyc.org/pdf/2738/273821489003.pdf>
<https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/3544/Investigación%20cuantitativa.pdf?sequence=1>

Castillo, M. I. R. (2023). El compromiso autonómico en el diseño jurídico del juego responsable. *Revista de Estudios de la Administración Local y Autonómica*, (20), 67-88. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=576475963004>

Chóliz, M., & Saiz-Ruiz, J. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. *Adicciones*, 28(3), 174-181. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289145913007>

DE PESQUI, R. S. Ñ. O. D. O. S. (2007). REVI SI ÓN DE DI SEÑOS DE I NVESTI GACI ÓN RESALTANTES PARA ENFERMERÍ A. PARTE 1: DI SEÑOS DE I NVESTI GACI ÓN CUANTI TATI VA. *Rev Latino-am Enfermagem*, 15(3). [es_v15n3a22-libre.pdf \(d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net\)](https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122048002.pdf)

De Souza, S., & Marcheschi, L. (2015). Ludopatía, un tratamiento posible. In VII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXII Jornadas de Investigación XI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires. <https://bonga.unisimon.edu.co/handle/20.500.12442/7492>

Echeburúa, E., & De Corral, P. (2008). Juego responsable:¿ una alternativa para la prevención y el tratamiento de la ludopatía?. *Adicciones*, 20(4), 321-325. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122048002.pdf>

Esparza-Reig, J. (2020). La conducta prosocial como factor protector de los problemas de adicción al juego en universitarios. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 14(1). <https://www.redalyc.org/journal/4985/498571970009/498571970009.pdf>

Güemes-Hidalgo, M., Ceñal, M., & Hidalgo, M. (2017). Pubertad y adolescencia. *Revista de formación continuada de la sociedad española de medicina de la adolescencia*, 5(1), 7-22. [07-22_Pubertad_y_adolescencia-libre.pdf \(d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net\)](https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122048002.pdf)

Hernández Cruz, M. E., & Bujardón Mendoza, A. (2020). Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. *Humanidades Médicas*, 20(3), 606-624. <http://scielo.sld.cu/pdf/hmc/v20n3/1727-8120-hmc-20-03-606.pdf>

<https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/1457/Palumberi.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Jiménez Fernández, C. (2021). Historias de vida: Percepciones y vivencias de la ludopatía (Bachelor's thesis).

<https://eugdspace.eug.es/bitstream/handle/20.500.13002/777/Percepciones%20y%20vivencias%20de%20la%20ludopatia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Jiménez Tallón, M., García Montalvo, C., Montero Jiménez, M., & Perea Pérez, M. (2011). Estudiantes universitarios y juego patológico: Un estudio empírico en la Universidad de Murcia. *Escritos de Psicología* (Internet), 4(3), 50-59.

https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S198938092011000300006&script=sci_arttext&tlng=en

Mayta Quispe, M. M. (2019). La Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37789>

Palumberi, E., & Mannino, G. (2008). Ludopatía. Un estudio comparativo realizado en Italia y España. *Humanismo y trabajo social*.


Pérez, G. A. C., Vallejo, G. A. C., & Escobar, S. M. R. (2016). Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia. *Salud y drogas*, 16(2), 135-145. <https://www.redalyc.org/pdf/839/83946520007.pdf>

Tandazo Alarcón, M., & Tulcanaza Ochoa, I. (2023). Ludopatía y su impacto en las relaciones familiares. <https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e7d1c9e6-398c-4aff-b296-0bb238bfba3f/content>

Técnicas y Métodos Cualitativos Para la Investigación Científica, 2017. <file:///C:/Users/sala/Downloads/Cap.3-Dise%C3%B1o%20de%20investigaci%C3%B3n%20cualitativa.pdf>

Tobar Granda, J. L. (2021). El juego patológico en estudiantes universitarios en Latinoamérica. <https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f7cc1e01-c331-4614-9e88-3de32be43a87/content>

Vallejo, G. A. C. (2011). La ludopatía: una dependencia no química de cuidado. Universidad Católica Luis Amigó. https://www.funlam.edu.co/uploads/fondoeditorial/159_La_ludopatia.pdf

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) .