

Características de personalidad y conductas problemáticas asociadas con el juego
patológico en adultos jóvenes de Medellín, Colombia

Manuela Montoya Velásquez

Trabajo de grado

Asesor

Jorge Mauricio Cuartas Arias

UNIVERSIDAD EAFIT

Escuela de artes y humanidades.

Psicología.

Medellín.

2024

Resumen:

Objetivo. Analizar las características de personalidad y las conductas problemáticas asociadas con el juego patológico en jóvenes de Medellín, Colombia. **Método.** Estudio mixto, cuyos instrumentos principales fueron un cuestionario de juego patológico (SOGS) y una prueba psicométrica que mide personalidad, TIPI, aplicada a 40 adultos jóvenes de la ciudad de Medellín, Colombia. **Resultados.** Los datos conseguidos destacan que no hay una relación directa entre las variables de personalidad y juego patológico, pues al ser ambas, variables permeadas por el contexto y la cultura, generan resultados diferentes a los ya existentes, además, se encuentra que la mayoría de las personas que “a veces” consumen alcohol, tienen problemas con el juego. **Conclusiones.** los rasgos de personalidad de quienes presentan problemas con el juego pueden fluctuar según el contexto social en el cual se desarrollan, las normas culturales, familiares y las experiencias de vida.

Palabras clave: adultos jóvenes, ludopatía, rasgos de personalidad, juego patológico

Introducción

El sentido de este estudio de caso es analizar las características de personalidad y las conductas problemáticas asociadas con el juego patológico en jóvenes de Medellín, Colombia. Se discute con participantes potenciales que frecuenten sitios, ya sean físicos o virtuales, donde ponga en práctica el juego patológico. Como instrumentos de recolección de datos se utiliza el cuestionario de juego patológico SOGS, el cual permite valorar la dependencia al juego patológico en personas normales y en tratamiento psiquiátrico, y un cuestionario (TIPI), que permite evaluar los rasgos de personalidad más preponderantes en la persona, a partir de la teoría de los 5 grandes.

Cuando estamos hablando de juego patológico nos referimos a una situación en la cual la persona no tiene capacidad de controlar sus deseos e impulsos para jugar y apostar; por tanto, le genera dependencia y afecta significativamente su calidad de vida. Lo anterior, representa un problema inmenso no solo para el implicado, sino que también su esfera social, familiar, laboral y personal se ve perjudicada, ya que a medida que la patología toma fuerza, las conductas que la acompañan también: comienza a robar para poder suplir los gastos del juego, se vuelve más irritable e incluso adopta comportamientos autodestructivos (González, et al. 2014).

Hoy en día se ha convertido en algo muy común la adicción al juego, pues, aunque la principal fuente se encuentra en los casinos físicos, con el auge tecnológico se han expandido a la virtualidad, generando así mayor impacto y llegando a más personas en menor tiempo. En virtud de esto, podemos entender que la problemática se ha tornado aún más corrosiva de lo que era hace unos años, puesto que el acceso indiscriminado a la web por parte de los jóvenes los pone en una situación de riesgo incluso mayor.

Aunque este asunto no discrimina edad, sexo ni estrato socioeconómico, los jóvenes por estar expuestos mayormente a la frustración y la ansiedad del futuro profesional pueden caer más fácilmente en el juego, dado que creen que ganarán una suma de dinero que les permitirá emprender y tener el capital necesario para salir adelante más fácil y rápido; lo que no saben es que es una falsa ilusión, ya que lo único que hará eso es sumergirlos en la absoluta adicción.

(Ibáñez et al., 2020) mencionan que la adicción al juego se puede incubar en diferentes ámbitos de la vida del sujeto, como lo son el familiar, escolar y las redes sociales, pues, si en el hogar no se implementan valores incompatibles con las conductas de juego, tendrá más probabilidad de caer en la adicción. Asimismo, si en su esfera escolar no se preocupan por el manejo de programas preventivos que también ayuden a informar sobre el uso responsable de las redes y de la publicidad nociva que se encuentra en ella, habrá aun mayor riesgo.

Otro asunto considerable es el que mencionan (Pérez, et al., 2018) y es que existe un “alto grado de comorbilidad del juego problemático con el uso y abuso de sustancias, con la delincuencia y/o personalidad antisocial y con trastornos en el estado de ánimo” (p. 74). Esto es algo preocupante, debido a que la juventud se convierte en la etapa de la vida en la que a más fiestas se asiste, la mayoría de estas con excesos; asimismo, es un momento en el cual se está aprendiendo a lidiar y a moderar las emociones, lo que genera ansiedad, depresión y otros trastornos. Estos factores influyen significativamente en la posibilidad de entrar en el nocivo juego patológico.

Por otra parte, (Sosa, 2019) menciona que la persona adicta al juego tiene ciertas características de personalidad que hacen más fácil el reconocimiento de su patología, como lo son sus constantes cambios en el estado de ánimo, provocados por la abstinencia y las emociones fuertes al momento del juego, además, hay poco sentido de responsabilidad, baja

autoestima, ansiedad constante y aislamiento social, que hacen que la persona tenga dificultades en lo social, personal, familiar y laboral.

Con base en esto, la investigación se centra en analizar los tipos de personalidades más propensas al juego patológico, para que así sea más fácil una intervención clínica y, además, que haya más información relevante que permita una disminución de la problemática social. De acuerdo con lo que precede, se plantea como pregunta de investigación la siguiente: ¿Cuáles son las características de personalidad y conductas problemáticas asociadas con el juego patológico en adultos jóvenes de Medellín, Colombia?

Objetivos

General

- Analizar las características de personalidad y conductas problemáticas asociadas con el juego patológico en adultos jóvenes de Medellín, Colombia

Específicos

- Medir las características de personalidad de los adultos jóvenes a partir de una prueba psicométrica.
- Describir los factores sociodemográficos que influyen en el juego problemático en Medellín, Colombia.
- Detallar los factores de riesgo y de protección en conductas problemáticas asociadas al juego compulsivo.

Marco de referencias conceptuales

Características de personalidad en adultos jóvenes con conductas problemáticas asociadas al juego patológico: Una aproximación a su estado del arte

El actual escrito tiene como propósito dar a conocer el curso actual de las exploraciones realizadas con relación a las características de personalidad y juego patológico. Para este fin se realiza el recuento de los estudios encontrados afines con el tema a partir de las siguientes categorías: *propósito general de la investigación, referentes conceptuales, tipos de estudios, participantes, técnicas de recolección de la información y principales resultados.*

En relación con el *propósito general* de las investigaciones se evidencia que López (2021) analizó profesionalmente la problemática social y personal que muestra la ludopatía. Por otro lado, Ibáñez, Quismondo y López (2020) y López (2021) estudiaron la adicción al juego en adolescentes y jóvenes; y a su vez Mancheño (2020) introdujo un plan de

intervención para la adicción al juego en esta población joven. Tobón, Cano y Londoño (2009) se interesaron en el perfil cognitivo en personas con ludopatía, acercándose a la población no institucionalizada, pero González, et al. (2014) observaron la prevalencia de adicción al juego y las estrategias de afrontamiento que efectúan los adolescentes escolarizados en el municipio de la Unión, departamento de Antioquia Colombia. Así mismo, Castaño, Calderón y Restrepo (2016) evaluaron los factores de riesgo para la ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia. Por otro lado, Bahamón (2013) relacionó los esquemas mal adaptativos, las distorsiones cognitivas y los síntomas de ludopatía en jugadores de casinos. También Báez, Echeberúa y Fernández (2000) analizaron la ludopatía y el trabajo a partir de las repercusiones laborales de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras. Siguiendo, Cano y Pérez (2010) correlacionan la ludopatía y los docentes en la universidad de San Buenaventura, seccional de Medellín, Colombia. Por otro lado, mencionando la personalidad, factor fundamental en esta investigación, Montaña, Palacios y Gantiva (2009) estudian las teorías de la personalidad y realizan un análisis histórico del concepto y su medición y Castro y Casullo (2001) revisaron también los rasgos de personalidad, el bienestar psicológico y rendimiento académico en adolescentes argentinos. Siguiendo con Caballo, Guillén y Salazar (2009) que se interesaron por los estilos, rasgos y trastornos de la personalidad y las interrelaciones y diferencias asociadas al sexo. Seguidamente, Espíritu (2011) hace un análisis de la intención emprendedora de los estudiantes universitarios a través de sus rasgos de personalidad. Luego Llopis, Hernández y Rodríguez (2018) analizan los rasgos de personalidad desadaptativos y los trastornos de la personalidad en mujeres que denuncian a sus parejas a partir de un caso. Por otra parte, Palacios y Martínez (2017) describen las características de personalidad y las dimensiones socioculturales en los jóvenes mexicanos. Para continuar, Fernández (2011) evalúa la identidad y la personalidad para entender que somos diferentes a los demás. Además, Monteros (2012) observó los rasgos de personalidad y las características resilientes en adultos en conflicto con la ley penal sobre reincidentes. También Gómez (2015) analizó los rasgos de personalidad en individuos que han pertenecido a grupos armados al margen de la ley en el municipio de Yarumal. Para finalizar, Garofalo (2020) evaluó los rasgos de personalidad y las estrategias de afrontamiento en adultos mayores.

Continuando con los *referentes conceptuales* se encontró que utilizaron los siguientes: juego, adicción, atención integral, trabajo social, jóvenes, adolescentes, adultos jóvenes, adicción al juego, juego patológico, ludopatía, apuestas, concienciación, creencias, distorsiones, esquemas, estrategias, perfil cognitivo, juego en adolescentes, factores de riesgo, programas de intervención, síntomas conductuales, cognición, jugador patológico, recompensa, psicopatología laboral, consecuencias laborales, juego de azar, conducta del adolescente, salud mental, el videojuego, docentes universitarios, jugadores de casinos, personalidad, modelos explicativos, instrumentos de medición, rasgo, carácter, cinco factores de personalidad, rendimiento académico, satisfacción, rasgos o factores de la personalidad, trastornos de la personalidad, intención emprendedora, características socio demográficas, estudiantes universitarios, victimismo, normas, sociocultura, identidad, conciencia, memoria, resiliencia, conflicto con la ley, grupos armados, margen de ley, cuestionario de personalidad, estrategias de afrontamiento, adultos mayores. (López (2021); Ibáñez, Quismondo y López (2020); López (2021); Tobón, Cano y Londoño (2009); Mancheño (2020); Bahamón (2013); Báez, Echeberúa y Fernández (2000); et al. (2014); Cano, Pérez (2010); Castaño, Calderón y Restrepo (2016); Montaña, Palacios y Gantiva (2009); Castro y Casullo (2001); Caballo, Guillén y Salazar (2009); Espíritu (2011); Llopis, Hernández, Rodríguez (2018); Palacios, Martínez (2017); Fernández (2011); Monteros (2012); Gómez (2015); Garofalo (2020)).

Ahora bien, teniendo en cuenta los *tipos de estudios*, se evidencia que la investigación cuantitativa tuvo mayor tendencia, lo anterior debido a que permite realizar estudios más objetivos y precisos, además, de que se usan frecuentemente las pruebas psicométricas para el análisis de factores de personalidad. (Ibáñez, Quismondo y López (2020); López (2021); Tobón, Cano y Londoño (2009); Bahamón (2013); Báez, Echeberúa y Fernández (2000); González, et al., (2014); Castro y Casullo (2001); Espíritu (2011); Monteros (2012); Gómez (2015); Garofalo (S.F)). Sin embargo, los autores también utilizaron metodologías cualitativas para analizar de manera subjetiva y más amplia el tema de personalidad y ludopatía. (López (2021); Mancheño (2020); Castaño, Calderón y Restrepo (2016); Llopis, Hernández, Rodríguez (2018); Palacios, Martínez (2017); Fernández (2011)). Por último, autores como Caballo, Guillén y Salazar (2009); Montaña, Palacios y Gantiva (2009); Cano, Pérez (2010), utilizaron metodologías mixtas, donde tanto lo cualitativo como lo cuantitativo

permean la investigación, de modo que los aportes son amplios y heterogéneos y permiten llegar a resultados importantes.

En relación con *los participantes*, se encuentra que la tendencia es que los autores utilicen participantes para sus investigaciones (López (2021); Ibáñez, Quismondo y López (2020); López (2021); Tobón, Cano y Londoño (2009); Mancheño (2020); Bahamón (2013); Báez, Echeberúa y Fernández (2000); González, et al., (2014); Cano, Pérez (2010); Castaño, Calderón y Restrepo (2016); Castro y Casullo (2001); Caballo, Guillén y Salazar (2009); Espíritu (2011); Llopis, Hernández, Rodríguez (2018); Palacios, Martínez (2017); Monteros (2012); Gómez (2015); Garofalo (2020)). Sin embargo, otros autores utilizaron como método la revisión bibliográfica, por lo tanto, no requirieron de participantes. (Fernández (2011); Montaña, Palacios y Gantiva (2009)).

Los *instrumentos* utilizados fueron la entrevista semi estructurada y estructurada (Castaño, Calderón y Restrepo (2016); Llopis, Hernández, Rodríguez (2018); Palacios, Martínez (2017); Fernández (2011)), la encuesta y el cuestionario como el 16PF, el AEP, el BFI, el DSM-5, entre otros (López (2021); Bahamón (2013); Tobón, Cano y Londoño (2009); Báez, Echeberúa y Fernández (2000); González, et al., (2014); Montaña, Palacios y Gantiva (2009); Castro y Casullo (2001); Gómez (2015); Garofalo (2020); Ibáñez, Quismondo y López (2020)) y las bases de datos bibliográficos (Montaña, Palacios y Gantiva (2009)). Sin embargo, (Monteros (2012)) realizó un estudio de corte transversal descriptivo-correlacional; (López (2021)) desarrolló un proyecto de intervención desde el trabajo social; (Mancheño (2020)) implementó una propuesta de intervención basada en la terapia cognitivo-conductual; (Espíritu (2011)) realizó un análisis de regresión; Cano, Pérez (2010) aplicaron un cuestionario, una entrevista y el DSM- IV; Caballo, Guillén y Salazar (2009) utilizaron el cuestionario Big Five, el cuestionario exploratorio de la personalidad y el inventario clínico multiaxial de Millon-II.

Para finalizar, se exponen las *conclusiones* de las investigaciones encontradas. En principio los estudios enfocados en la ludopatía juvenil concuerdan con lo que dice (López, 2021) de que es preciso que la sociedad de hoy en día adquiera una postura con una mayor consciencia sobre las características y la dimensión de esta problemática, para que, tanto en materia de prevención como de apoyo, se lleven a cabo acciones que incidan esencialmente en los factores de riesgo y en las causas que provocan que las personas inicien y se mantengan

en conductas de juego, principalmente entre la población más joven, debido a la fragilidad que ésta presenta. Lo anterior se puede lograr como lo dicen (Ibáñez, Quismondo y López, 2020) trabajando sobre los pensamientos y creencias en correlación con el juego, fomentando hábitos sanos o cambiando el estilo de vida. En cuanto a la prevención, se pone de manifiesto la importancia de avivar intervenciones en el ámbito familiar, escolar, publicitario y de medios de comunicación, encaminadas a prevenir su aparición entre los más jóvenes. De hecho, en la investigación de (López, 2021) se menciona la necesidad existente de modificar la manera en que se interviene a la población joven, pues, conforme pasa el tiempo, el problema se transforma y con esto, su intervención también lo debe hacer. Por otra parte, (Cano, Pérez, 2010) nos habla de cómo conciben y practican la ludopatía los docentes de una universidad de Medellín, con una preponderancia de los videos juegos de consola, que, si a estos se le añaden los simuladores y películas, sería aún mayor. Podríamos afirmar que, en el caso de los profesores, la conducta de juego es en su mayoría de tipo recreativo, como una especie de pasatiempo, por fuera de la jornada laboral. Entonces, (Castaño, Calderón y Restrepo, 2016) evaluaron que los factores de riesgo más observados en los jugadores están relacionados con el “aurosal” que provoca el estar y jugar en los casinos, los elementos socioambientales, familiares y los culturales.

Con respecto a la pregunta de investigación, es importante saber un poco sobre las diferentes teorías de personalidad, así que (Montaño, Palacios y Gantiva, 2009) nos hablan de que, aunque cada modelo hace énfasis en describir la personalidad de acuerdo con los supuestos teóricos sobre los cuales se respaldan, también se ha desarrollado un modelo integrador, el que retoma supuestos de unos enfoques para edificar una perspectiva mucho más amplia de las posibles definiciones para la personalidad. Así mismo, se ha desarrollado gran diversidad de instrumentos para medir la personalidad, entre los cuales se logran destacar: el Rorschach, el Machover, Ordenamiento Q, MMPI, 16PF, Big Five, MACI, EPI, EPQ, entre muchos otros. Además, (Fernández, 2011) nos explica que, gracias a Jung y a otros autores, el concepto de "Identidad" se ligó al de "la masa", o la sociedad, observándose y estudiándose desde la emergente "Psicología Social". Lo que llevó a que en el siglo XX y XXI, se comenzara a estudiar de nuevo otra noción, la personalidad, desde el individuo como un esquema de características psicológicas que se expresan en conductas progresivas en el tiempo, que lo distan de los demás. Para concluir (Palacios, Martínez, 2017) dialogan de las

características de personalidad en la juventud mexicana, las cuáles definen rasgos de cortesía, social expresivo, obediencia afiliativa, expresión afectiva (negativa y positiva), instrumentalidad negativa, intelecto, egocentrismo, rebeldía, control personal y persistencia. La cuestión analiza la utilidad de las conclusiones para la valoración de la sociocultura y los rasgos de personalidad en los jóvenes, así como los impedimentos para futuras investigaciones.

Como *punto de ruptura* se encontró que la presente investigación es válida puesto que es un tema que compete no solo a los jóvenes ludópatas, pues, afecta todas sus esferas vitales, sino, a sus familiares, amigos y cercanos. Además, es una problemática social, la cual no discrimina edad, sexo o estrato socioeconómico. También, permite analizar la tendencia a la adicción al juego de acuerdo con los rasgos de personalidad, lo que hace más eficiente la intervención y la prevención tanto clínica como social.

Ludopatía, una aproximación a su concepto

Para irnos acercando y articulando las definiciones del concepto, parece pertinente empezar con la definición que nos brinda la Asociación Psiquiátrica Americana (como se citó en Redalyc 2008) donde clasificó el juego como un trastorno del control de los impulsos y lo vinculó a un grupo de trastornos obsesivo-compulsivos.

Según (De Souza, Marcheschi, 2015)

“La ludopatía es una adicción que puede equipararse al alcoholismo o a la drogadicción; la excitación, la adrenalina, el olor de la sala de juegos, el temblor, el corazón que salta del pecho, son los signos de esa fuerza muy difícil de contrarrestar, que no se parece en nada al placer y que es de una tensión incomparable que toca el cuerpo”. (p. 40).

La OMS (como se citó en ASAJER 2013) define a la ludopatía como rasgo de enfermedad debido a la participación frecuente y reiterada en el juego, pues esta, domina la vida de los pacientes y amenaza sus valores y compromisos sociales, laborales, materiales y familiares. Tal comportamiento continúa y, a menudo, aumenta a pesar de sus consecuencias sociales negativas, como la pérdida de riqueza personal, el deterioro de las relaciones familiares y circunstancias personales críticas.

(Hernández, Bujardón, 2020) mencionan que la ludopatía es una palabra de origen griego relacionada con una práctica adictiva que causa adicción psicológica en lugar de física.

A pesar de que no se consumen sustancias nocivas para el organismo, el deseo compulsivo de jugar se convierte en una adicción. Hoy en día se le da más importancia por la cantidad diaria de personas que comenzaron a padecer esta patología epidémica.

“La ludopatía consiste en una alteración progresiva del comportamiento por la que un individuo siente una incontrolable necesidad de jugar, menospreciando cualquier consecuencia negativa” (Cruz, *et al.*, 2010, p. 27).

(Ortega, *et al.*, 2010) plantean que

“La ludopatía es una enfermedad adictiva en la que el individuo es empujado por un abrumador e incontrolable impulso de jugar. Una característica central a las conductas adictivas es la pérdida de control. La persona con una adicción no tiene control sobre esa conducta, además le produce dependencia, tolerancia, síndrome de abstinencia, uso compulsivo con consecuencias adversas y, en muchos casos, será la causa de que acuda en busca de tratamiento, o le obligue a buscarlo”. (p. 260)

De acuerdo con Sánchez (citado en Martínez 2014) “Los teóricos conductistas han explicado el desarrollo del trastorno como una conducta aprendida y resultado de un proceso de refuerzo que se constituye por el incentivo económico, cuando menos en sus etapas iniciales” (p. 25). A lo que Brown (citado en Martínez 2014) lo contradice expresando que el refuerzo real no es extrínseco, como un estímulo económico, sino interno, un estado de excitación que los juegos pueden crear en el sistema nervioso central que, al experimentar de vez en cuando, el jugador lo recuerda.

Como plantea la Fundación Colombiana de Juego Patológico (citado en Tobón, *et al.*, 2010, p. 101) la ludopatía es “la incapacidad progresiva de un individuo a resistir los impulsos a jugar y en aparición de una conducta de juego que ocasiona grandes perjuicios personales, familiares o profesionales del jugador”

La juventud y la adicción

“La juventud se puede definir como el periodo de la vida de una persona en el que la sociedad deja de verle como un niño, pero no le da un estatus y funciones completos de adulto” (Souto, 2007, p. 171). Además, (Souto, 2007) también menciona que es un momento de transición de la dependencia infantil a la libertad que trae consigo la adultez, donde la sociedad pone su atención en ella y hace aseveraciones sobre que puede hacer, que no debe hacer y que debe hacer.

Según UNAD (s. f)

“Cuando una persona desarrolla una adicción, la edad entra en juego como un hándicap a la hora de abordar la situación y solicitar ayuda. En primer lugar, prima una falta de conciencia de la problemática que supone tener una adicción. Este hecho, unido al desconocimiento generalizado entre la juventud de la existencia de la red de atención y ayuda a las adicciones.” (p. 9).

Gómez (citado Klimenko, et al, 2018) expresa que la familia aparece como un núcleo que provoca conductas de riesgo y si el adolescente la percibe como un ambiente hostil, buscará un grupo que le dé seguridad, pero que carezca de una referencia fidedigna de sus propias características, lo cual generará un proceso de mala adaptación, que hará que otros lo rechacen. Esto da como resultado la exposición a factores de riesgo como el consumo de drogas, la promiscuidad y el comportamiento violento.

Otro factor de riesgo como menciona Gómez, et al (citado en Klimenko, et al, 2018) es el ambiente escolar donde se puede posibilitar o por el contrario prevenir el surgimiento de comportamientos adictivos. Además, mencionan algunos factores que hacen que las probabilidades de consumo aumenten, como lo son: la desadaptación al contexto escolar, los problemas estudiante-profesor, el fallo académico y el acoso.

También, De la Villa (citado en Klimenko, et al, 2018) considera que la exploración de sensaciones desconocidas actúa como un motivador potente en el inicio de la adicción. A lo que Rueda, Monreal (citado en Klimenko, et al, 2018) le añade otros factores de riesgo específicos como lo son: el déficit de recursos personales, mala calidad del clima, la comunicación y el trato en la familia, dificultades de relacionamiento social y deficiencia en la red de apoyo, presión de grupo, baja autoestima, desintegración familiar, la necesidad incansable de autonomía, un choque frente a la protección adulta, estrés y cambios hormonales.

Fröberg (citado en García, et al, 2015) “Los adolescentes comienzan a jugar movidos por una serie de razones que van desde las ganancias posibles, al placer, el contexto social y el escapismo”, además, Wiebe, Falkowski-Ham (citado en García, et al, 2015) señalan que “un 25% de los adolescentes considera que apostar es atractivo y un 30% lo considera divertido”.

La personalidad y sus teorías

Los rasgos de personalidad se remontan a aproximadamente un siglo antes de Cristo; cuando los griegos estaban interesados en personificar los diversos roles en el drama de esa cultura en el que se usaban máscaras para cubrir el rostro; de esta manera, podían representar modos de vida diferentes a los suyos sin dejar de ser ellos mismos. Lo anterior significa aceptar diferentes personalidades en una misma persona, de allí provienen estos dos conceptos (Montaño, et al, 2009).

“derivado del término persona, procedente a su vez del griego *prosopon* –aspecto, máscara– y del latín *persona* o *per sonare*. El término personalidad recoge algunos de estos significados: apariencia frente a otros, papel social, rostro único” (Martínez, 2010, p. 867).

(Montaño, et al, 2009) cuenta que al cabo de unos años Cicerón le dio significado al término personalidad desde 4 posturas:

“a) la forma en cómo un individuo aparece frente a las demás personas; b) el papel que una persona desempeña en la vida; c) un conjunto de cualidades que comprenden al individuo; y d) como sinónimo de prestigio y dignidad, mediante el cual se asignaba el término persona de acuerdo con el nivel social al que se perteneciera” (p. 83).

Desde la psicología, todos sus autores y corrientes se han planteado varias definiciones de la personalidad, entre ellos Caballo, et al. (2009, p. 320) se refieren al “conjunto de patrones de pensamientos, emociones y acciones que caracterizan a una persona desde épocas tempranas de la vida y que son estables, permanentes en el tiempo y a través de diferentes situaciones”

Ahora, la teoría de los 5 grandes, de la cual se basa la recolección de los rasgos de personalidad de esta investigación, surge a comienzos de la década de los 80 con Goldberg, quien pretendía en cada una de las dimensiones, resaltar los rasgos más importantes de cada ser humano, por lo que nace el término “Cinco grandes” y el concepto de rasgo como estructura básica de la personalidad Sánchez, et al. (2007).

Las denominaciones para el fundamento de este modelo fueron:

1. Extraversión – Intraversión
2. Afabilidad – Poca afabilidad
3. Responsabilidad - Irresponsabilidad
4. Estabilidad emocional – Neuroticismo

5. Apertura a la experiencia – Cerramiento a la experiencia

El nombre de “grandes” fue un adjetivo puesto, no para dar cuenta de una magnitud exclusiva, sino, para indicar que cada uno de los 5 factores abarca particularidades distintas y específicas de la personalidad. (John, et al., 1999). Además, que cada factor mencionado tiene un polo opuesto, es decir, extroversión-introversión y así sucesivamente con los demás.

Así que, este, es un modelo que da cuenta de que estas 5 amplias dimensiones de la personalidad logran abarcar la mayor parte de los rasgos que se pueden encontrar en una persona y que (Sanchez, et al., 2007) comentan que

“desde el nacimiento, cada persona tendría una “orientación genética” de lo que va a ser, o lo que puede llegar a ser su personalidad, por lo que desde el inicio ya existiría una tabula no muy rasa relacionada con aquello que será nuestra personalidad” (p. 12).

Con respecto a sus polos opuestos, se encuentra que las personas con el factor de apertura a la experiencia bajo, se les considera cerrados a la experiencia y se inclinan por actividades e intereses mas convencionales, los que puntúan en la responsabilidad bajo, son personas irresponsables, impulsivas y no estructuradas. Por otra parte, el opuesto de la extraversión es la intraversión, sujetos que no les gusta relacionarse ni ser parte de bullicios, además de tener círculos de amigos muy cerrados. Los poco afables, les cuesta tener tolerancia y ayudar a los demás, y finalmente los inestables emocionalmente les cuesta equilibrar sus emociones y gestionar sus crisis personales.

Método

Tipo de estudio

El presente trabajo de investigación se caracteriza por ser de tipo cuantitativo, ya que, se basa en el positivismo lógico, es decir, a partir de datos medibles y cuantificables, busca comprender y explicar fenómenos (Cardenas, 2018). Se pretende, a partir de dos cuestionarios estandarizados, dar cuenta de cómo las características de personalidad, obtenidas a partir del TIPI y las conductas problemáticas con el juego, recogidas del cuestionario de juego patológico SOGS, se relacionan, además, de aportar a los resultados a partir de la obtención de información mediante las variables sociodemográficas. Todas las conclusiones llevadas a cabo en el presente se dan de manera objetiva, es decir, todo es evidenciable y demostrable. Por otro lado, este es un estudio *transversal*, ya que su principal propósito es analizar y medir dos variables que interactúan entre sí, en este caso, los rasgos

de personalidad y las conductas problemáticas asociadas al juego, recopilados en un único periodo de tiempo.

Participantes

La muestra para la investigación es de 40 jóvenes adultos, de manera individual y virtual, a través de la plataforma de Google Forms, se encuestan los sujetos y se hace la búsqueda por medio de redes sociales como Instagram y WhatsApp, en la cual se protege su información y es completamente anónima, lo que genera un efecto bola de nieve entre los participantes. Para la selección no se discrimina el sexo ni el lugar de residencia, sin embargo, se tiene en cuenta la edad y se establece un rango entre los 18 a 30 años.

Instrumentos

La información para llevar a cabo la investigación se recolecta por medio de dos encuestas, el cuestionario de juego patológico SOGS, el cual se desarrolla a partir del DSM III y III R y la prueba psicométrica TIPI, ambas ya aplicadas y validadas en Colombia, principalmente a personas que frecuenten las actividades de apuestas.

El TIPI como instrumento

El tipi o la medida de personalidad de diez elementos como también se llama, es una herramienta de 10 items, la cual permite medir la personalidad, basándose en la teoría de los 5 grandes, de forma sintetizada, pero a su vez completa.

(Renau, et al., 2013) mencionan que a pesar de que las escalas de pocos ítems pueden ser menos eficientes psicométricamente, también, existen ventajas evidentes como son la reducción en la frustración, la fatiga y el aburrimiento de los participantes, pues, no hay preguntas repetitivas constantemente, sino más bien, hay pocas preguntas directas y concisas, que le permiten a la persona indagar y decidir rápidamente sobre su respuesta.

La prueba TIPI puede arrojar cualquiera de las 5 grandes personalidades en las cuales se basa: Extraversión, Afabilidad, Responsabilidad, Estabilidad emocional y apertura a la experiencia. Así como hay participantes en los cuales predomina solo una, hay otros en los cuales 2 o más son los protagonistas.

Factor extroversión

La extroversión es un rasgo de personalidad característico de las personas que exhiben constantemente un afecto positivo, un pensamiento decisivo, una conducta asertiva y persistentes deseos de atención social (Wilt y Revelle, 2009), por esto las personas

extrovertidas tienden a ser más sociables y enérgicas en sus relaciones interpersonales, mientras que su antítesis, es decir, los introvertidos, son callados, observadores y mesurados a la hora de hablar o actuar.

También, (Paunonen, 2003) menciona que los extrovertidos asisten más a eventos sociales, consumen más alcohol, se ejercitan con mayor frecuencia y hasta acuden a citas románticas más seguido y aunque esto parezca que no tiene relación alguna, se ha encontrado que estas personas se describen como valientes, socialmente adaptados y seguros, lo que permite que tengan más vitalidad e iniciativa en sus conductas.

Por otra parte, es muy interesante ver como este rasgo actúa como un factor evolutivo, pues, (Borkenau et al., 2004) personas con otra característica de personalidad, después de observar a otros individuos extrovertidos ejecutar tareas sociales, lograron identificar rápida y correctamente su estilo de personalidad.

Factor Afabilidad o Amabilidad

Este, se refiere a una dimensión de agrado o cordialidad frente a la hostilidad, los que obtienen un puntaje alto, se les considera cooperativos, amigables, empáticos, altruistas y cordiales, mientras que los que no, se consideran desagradables, egoístas y poco amigables (Salgado, et al., 2016).

“Se encuentra asociado distintivamente con las diferencias entre motivos y emociones, o por la preocupación por los demás, con la adición de pensamientos y actitudes de confianza y sentimientos de generosidad” (Cuadra, 2023). Lo cual quiere decir que es un rasgo muy similar a la extraversión, pero con un factor diferencial y es la empatía, pues a estos sujetos, les gusta ayudar constantemente a los demás y ver el mundo de los otros a través del propio.

Estas personas, tienen relaciones sociales estables y duraderas, ya que, tienen una apertura social amplia, con deseos de ayudar y de lidiar con los demás. Por esto, (Cuadra, 2023) menciona que las personas muy amables tienden a ser más serviciales y empáticas en situaciones de la vida cotidiana que otros.

Factor responsabilidad

(Roberts et al., 2009) Describe este factor como un conjunto de características de la personalidad propias de un ser humano autocontrolado, responsable, trabajador, ordenado y respetuoso con su entorno y con el mismo, por lo que estas personas tienden a ser exitosas

en la mayoría de sus esferas vitales, pues sus niveles altos de compromiso, estabilidad y satisfacción se los permite.

Cuando se dan bajos niveles de responsabilidad, se predicen conductas antisociales y agresivas (Jones et al., 2011), además, de inestabilidad en las relaciones amorosas y financieras y más propensión a las apuestas.

Factor Estabilidad emocional o neuroticismo

Este rasgo de personalidad hace alusión al estado emocional de la persona, es decir, el contraste con la estabilidad emocional y la emocionalidad negativa, en la cual se encuentra el padecimiento de enfermedades como la ansiedad, la depresión y varias formas de psicopatía.

La presencia de este factor es compleja, pues bajos niveles de este dan cuenta de una situación emocional desequilibrada, una red de apoyo deficiente y un incremento en la probabilidad de divorcio, mientras que niveles altos, significan un buen soporte social, mayor éxito ocupacional y mejor calidad de vida (Cuadra, 2023).

Factor Apertura a la experiencia

(McCrae y Costa, 1997) se refieren a este concepto como el rasgo de personalidad de un sujeto con ansias de engrandecer y examinar su experiencia vivencial y con necesidad de indagar a profundidad su propia conciencia. Estas son personas “sí a todo”, es decir, les gusta probar lugares, comida, cosas y experiencias nuevas, además, la mayoría cuentan con distintos *hobbies*.

Las personas que normalmente llamamos creativas hacen parte de este factor, pues generan con facilidad conexiones creativas, son muy curiosos, les gusta lo novedoso y diferente, son imaginativos y casi siempre se desplazan al lado artístico (Cuadra, 2023).

Cuestionario de juego patológico SOGS

(Sánchez, et al, 2020) mencionan que el SOGS

“es un cuestionario de 20 ítems, basado en los criterios diagnósticos de juego patológico del DSM III y el DSM III-R, que sirve para evaluar la dependencia al juego tanto en sujetos normales como en pacientes psiquiátricos. Entre sus propiedades psicométricas destaca su Alfa de Cronbach de 0,94” (p. 307).

Por otro lado (Citado en Zapata, Et al, 2011) consideran al cuestionario SOGS como uno de los más confiables para la localización de juego patológico y el más usado en muchos países, así que esto, produce una sensación de tranquilidad y certidumbre, ya que hay un soporte sólido.

Objetivos	Categorías de rastreo
Medir los rasgos de personalidad de los adultos jóvenes a partir de una prueba psicométrica.	Rasgos de personalidad en adultos jóvenes
Describir los factores sociodemográficos que influyen en el juego problemático en Medellín, Colombia.	Factores socio demográficos influyentes en el juego problemático
Detallar los factores de riesgo y de protección en conductas problemáticas asociadas al juego compulsivo.	Factores de riesgo y de protección en conductas problemáticas asociadas al juego compulsivo

Procedimiento

El presente trabajo consta de 3 fases, los cuales fueron fundamentales para el resultado final. En primer lugar, la contextualización teórica, llamada: estado del arte, en donde se configura la información recolectada de diferentes fuentes sobre el argumento que se trabaja en la investigación. Luego, se pasa a la fase de trabajo de campo, en esta se buscan a los 40 participantes para aplicarles las dos pruebas ya seleccionadas y poder así, recolectar la información. Por último, la tercera etapa, en la que se analiza la averiguación obtenida, para que, de manera organizada, se plasme y presente, con el fin de materializar los objetivos.

Resultados

A continuación, se muestra una serie de resultados, logrados a partir del cuestionario y la prueba psicométrica, realizadas por medio de la plataforma Google forms y a distintos sujetos sobre la relación que tienen con el juego de azar y su tipo de personalidad. Se presenta en orden el resultado de los datos obtenidos, según las categorías de rastreo las cuales son: rasgos de personalidad en adultos jóvenes, factores socio demográficos que podrían influir

en el juego problemático en Medellín, Colombia y factores de riesgo y de protección en conductas problemáticas asociadas al juego compulsivo.

Rasgos de personalidad en adultos jóvenes

Oromendia (2020) menciona uno de los factores de riesgo personales para el juego patológico y es el tipo de personalidad del jugador, pues hay personas que tienden a buscar sensaciones nuevas constantemente, por lo que también suelen ser compulsivos e impulsivos, así que tienen un riesgo mayor de caer en cualquier tipo de adicción.

Con respecto a lo anterior se muestran los resultados de la prueba psicométrica TIPI, la cual, analiza a partir de 10 enunciados, el rasgo de personalidad más predominante en el participante.

Los porcentajes son los siguientes: factor extraversión con un 5%, factor afabilidad 17.5%, responsabilidad 27.5%, estabilidad emocional 10% y apertura a la experiencia con otro 10%. El 32% restante está presente en resultados mixtos, es decir que tienen más de 1 rasgo de personalidad predominante y los resultados son: el 12.5% le corresponde a afabilidad y responsabilidad, un 2.5% a cada uno para los siguientes: responsabilidad y estabilidad emocional, afabilidad y apertura a la experiencia, extraversión y responsabilidad, extraversión y apertura a la experiencia, responsabilidad y apertura a la experiencia, afabilidad, responsabilidad y estabilidad emocional, y extraversión, afabilidad y estabilidad emocional.

Factores sociodemográficos influyentes en el juego patológico

Después de haber aplicado la encuesta, se encontraron diferentes estadísticas que permiten comprender el problema a tratar.

En primer lugar, se pregunta por el sexo, que, aunque no es discriminante en la investigación, permite analizar detalladamente cual es el género que más predomina en términos de juego patológico. Los resultados arrojaron un 90% para los hombres y un 10% para las mujeres, como indica (Pereira, 2020) que “los hombres presentan mayores niveles de severidad y afectación por la conducta de juego”.

(Jacobs, 2000) menciona que la mayoría de los jugadores patológicos adultos, comienzan en la adolescencia, por lo que se indaga por el rango de edad en el que se encuentran, y la mayoría, es decir, un 95% se ubica entre 18 y 25 años y solo un 5% tiene

entre 26 y 30 años. Por otra parte, la mitad de los participantes están actualmente en una relación de pareja, de los cuales 1 está casado y 3 viven en unión libre, el otro 50% no tiene pareja.

Seguidamente se indaga por su nivel académico y los resultados arrojaron que un 70% corresponde a profesionales en curso, 12,5% a bachilleres y un 17,5% a profesionales ya graduados. Otra variable significativa es el estrato socioeconómico, del cual se obtiene la siguiente información: 35% estrato 6, 40% estrato 5, 22,5% estrato 4 y 2,5% estrato 2.

Con respecto a su núcleo familiar, se encuentra que, la mayoría de los encuestados, es decir, el 57,5% viven en familias nucleares compuestas por ambos padres y hermanos, un 30% viven solo con la figura materna y hermanos, el 12,5% viven en pareja o solos y el 5% viven solo con el padre.

Un aspecto importante, en cuanto a variables sociodemográficas, es la red de apoyo, en este caso, amistades, por lo que se encuentra que un 35% tiene entre 3 y 6 amigos, el 32,5% tiene más de 10 amigos, el 25% entre 6 y 10 amigos y el 7,5% entre 1 y 3 amigos.

La patología dual puede ser vista en este tipo de situaciones, así que se indaga por el consumo de alcohol y de sustancias psicoactivas (SPA). Se encuentra que un 70% de la muestra ingiere bebidas alcohólicas “A veces”, 15% “Frecuentemente” y otro 15% “Nunca” consume alcohol. Con respecto a las SPA, el 62,5% “Nunca” consume, el 22,5 “A veces” y el 15% “Frecuentemente”.

Para finalizar, se pregunta por el estado mental de cada encuestado y se encuentra que el 85% no está en tratamiento ni por psicología ni psiquiatría, mientras que el 12,5% solo asiste a terapia por psicología y el 2,5% está en ambos tratamientos. Por otra parte, solo un participante se encuentra medicado con fluoxamina y quetiapina y el diagnóstico previo en el 10% de la muestra es ansiedad generalizada y depresión.

Factores de riesgo y de protección en conductas problemáticas asociadas al juego compulsivo

Después de aplicar el cuestionario de juego patológico SOGS, el cual indaga asuntos importantes como los tipos de juego que el participante ha practicado, antecedentes familiares, autopercepción de sus conductas de juego y componentes emocionales, y de calificarlo con las instrucciones dadas, los resultados arrojan lo siguiente: el 45% de la

muestra tiene “algún problema con el juego”, un 20% “no presenta problemas con el juego” y otro 20% es un “posible jugador patológico”.

Como lo dice (Pereira, 2020) los hombres juegan con la intención de ganar dinero fácil, en cambio, las mujeres buscan llenar vacíos emocionales y disminuir sentimientos de soledad, lo cual tiene mucha relación con los resultados obtenidos, pues las únicas 4 mujeres participantes de la muestra mencionan que participan de estas actividades con el fin de entretenerse, mientras que el 27.5% de los hombres juegan por obtener riqueza.

Otro factor de riesgo es el inicio temprano de las conductas de juego, ya que el surgimiento de una era tecnológica ha permitido acceder fácilmente a páginas web en donde con solo un clic se puede apostar todo (Ólason et al., 2011).

Discusión

Para la presente investigación se pretende entender si hay una relación directa entre las variables de: Juego patológico, analizada a partir del cuestionario de juego patológico SOGS y los rasgos de personalidad, encontrados mediante la prueba psicométrica TIPI. Aunque, lo mencionado anteriormente corresponde al objetivo principal, también se pretende dar otras conclusiones que aporten significativamente a la investigación y que a su vez vayan en dirección a los objetivos específicos.

Las interpretaciones de los resultados se obtienen por medio de tablas de contingencia en Excel, en las cuales se hace una evaluación de dos variables, que a su vez arrojan unos datos y se traducen en porcentajes.

(Zapata, et al., 2010) mencionan que el hecho de consumir alcohol al menos una vez a la semana, llegando hasta la embriaguez, representa un riesgo de ser probable jugador patológico, que, aunque en la encuesta no se indagó por la cantidad de alcohol que se ingiere, si se especifica la frecuencia.

Los resultados con respecto a esta variable y observados en el Gráfico 1, arrojan un 90% para los encuestados que consumen alcohol a veces y, además, tienen algún problema con el juego, lo cual representa un riesgo de pasar a ser un probable jugador patológico, ya que, el 18,5% de los participantes que consumen alcohol a veces, son ya probables jugadores patológicos. Además, según la (OMS, 2018) un 13,5% de las muertes anuales en adultos jóvenes son por consumo de alcohol, lo que hace de ésta, una problemática dual.

Gráfico 1. Tabla dinámica alcohol y cuestionario de juego patológico

El tipo de juego que la persona practique influye significativamente en el rasgo de personalidad que predomina, pues, si es amante a las apuestas de carreras de caballos, peleas de gallos e incluso boxeo, pueden tender a niveles altos en el rasgo de apertura a la experiencia; por otro lado, si las apuestas requieren de una habilidad marcada, pueden ser más extrovertidos, pero si se trata de juegos de azar, son más introvertidos, lo cual quiere decir que no está bien relacionar directamente un rasgo de personalidad con la ludopatía, sino, tener flexibilidad en el análisis de la muestra (Fernández y Echeburúa, 2001).

Para esta ocasión, al 45% de la muestra le gusta apostar de forma presencial en el casino y de manera virtual simultáneamente, al 32,5% solo le gusta asistir a lugares de apuestas físicos y el 7,5% apuesta en línea.

Los resultados con respecto al rasgo de personalidad sorprenden, pues con un 12,5% la responsabilidad predomina en los participantes con algún problema con el juego, lo cual va en contravía a lo que se esperaría, porque, según (Montagud, 2019) estas personas son capaces de controlar sus impulsos, tener autodisciplina, pensar a corto y largo plazo con

	Algún problema con el juego	Porcentaje	Probable jugador patológico	Porcentaje	Sin problemas con el juego	Porcentaje	TOTAL
A veces	18	90,0%	5	55,6%	4	40,0%	27
Frecuentemente	0	0,0%	3	33,3%	3	30,0%	6
Nunca	2	10,0%	1	11,1%	3	30,0%	6
Total	20	100,0%	9	100,0%	10	100,0%	39

respecto a sus finanzas y establecer prioridades, entonces no deberían presentar esta adicción.

Es más, la extraversión y la apertura a la experiencia obtienen los porcentajes más bajos en el análisis, con un 2,5% y 10% respectivamente, lo cual, da cuenta de un resultado no esperado. Por otra parte, el 30% del total arroja resultados mixtos.

Tabla 2. Tabla dinámica cuestionario de juego patológico y TIPI

	Algún problema con el juego	Porcentaje	Probable jugador patológico	Porcentaje	Sin problemas con el juego	Porcentaje	TOTAL
Afabilidad	4	26,7%	1	16,7%	2	33,3%	7
Apertura a la experiencia	2	13,3%	1	16,7%	1	16,7%	4
Estabilidad emocional	3	20,0%	1	16,7%	0	0,0%	4
extraversión	1	6,7%	1	16,7%	0	0,0%	2
Responsabilidad	5	33,3%	2	33,3%	3	50,0%	10
TOTAL	15	100%	6	100,0%	6	100,0%	27

Al analizar el consumo de alcohol y los rasgos de personalidad, se encuentra que el

	A veces	Porcentaje	Frecuentemente	Porcentaje	Nunca	Porcentaje	TOTAL
Afabilidad	4	20,0%	2	66,7%	1	20,0%	7
Apertura a la experiencia	3	20,0%	1	33,3%	0	0,0%	4
Estabilidad emocional	3	13,3%	0	0,0%	1	20,0%	4
extraversión	2	46,7%	0	0,0%	0	0,0%	2
Responsabilidad	7	36,8%	0	0,0%	3	60,0%	10
TOTAL	19	100,0%	3	100,0%	5	100,0%	27

valor más alto, 36,8% corresponde a las personas que consumen alcohol a veces y el rasgo de personalidad predominante es la responsabilidad. Otro dato que genera confusión, pues, (Mezquita, et al., 2020) se refiere a que las personas responsables e introvertidas tienen menos probabilidad de consumir alcohol, que las extrovertidas y bajas en responsabilidad y que “los menos amables y responsables es más probable que consuman alcohol”.

Como se puede observar, los resultados del presente estudio combaten con los resultados de otras investigaciones, ya que, mientras que mencionan que entre más responsable es la persona, menos alcohol ingiere, los descubrimientos propios recalcan lo opuesto. La anterior divergencia, se puede entender por lo que dice (Smith, et al., 2020) de que el consumo de alcohol está, también influenciado por factores contextuales como las normas sociales y las expectativas culturales.

Tabla 3. Tabla dinámica alcohol y TIPI

Para finalizar, con respecto al consumo de sustancias psicoactivas en la investigación no hay información relevante para mencionar, pues, más del 60% del total de encuestados nunca consume sustancias psicoactivas, otro resultado que abruma, ya que muchos autores, como (Smith, et al., 2020) hablan de la comorbilidad existente entre el juego patológico y el consumo de sustancias psicoactivas.

Conclusiones

Al tratarse de una investigación en la cual su muestra pertenece mayoritariamente a hombres, de estrato alto, profesionales en curso y pertenecientes a familias nucleares, las conclusiones generales pueden arrojar resultados con poco contenido relevante en estos factores ya mencionados, pues esta muestra no representa a la población en general,

simplemente es a la que tiene acceso la investigadora, lo cual puede restringir un poco su aplicabilidad y análisis en otros grupos socioeconómicos.

Lo anterior se tendrá en cuenta para próximas investigaciones, pues como menciona (López, 2018) una muestra amplia es fundamental para poder llevar a cabo estrategias de intervención a nivel exponencial.

Uno de los objetivos específicos del presente proyecto, es analizar cuáles son los factores de riesgo y de protección para la problemática que se está trabajando; (Smith, et al., 2020) hablan de la disponibilidad y la accesibilidad a estas actividades relacionadas con las apuestas como uno de los factores de riesgo que influyen significativamente, lo que concuerda, pues la mayoría de la muestra que tiene algún problema con el juego o es un posible jugador patológico, son estudiantes universitarios en curso, esto, significa que tienen más tiempo libre que otras personas, puesto que en la universidad hay días con menos carga académica e incluso días completamente libres, además, son mayores de edad, lo que les da posibilidad de acceso a estos sitios de apuestas.

Por otra parte, (García y Martínez, 2021) sostienen que la resiliencia emocional, la autoestima y la capacidad para establecer metas claras y realistas, conforman algunos de los factores protectores para impedir el desarrollo de la ludopatía. Esto, se fortalece empleando prácticas de autocuidado como hacer ejercicio, ir a terapia, practicar meditación, entre otras.

Para finalizar, el principal objetivo de esta investigación es dar cuenta de la existencia de una relación lineal entre la conducta de juego patológico y algún rasgo de personalidad, a lo que después de hacer todo el análisis estadístico, se llega a la conclusión de que los rasgos de personalidad de quienes presentan problemas con el juego pueden fluctuar según el entorno social en el cual se desenvuelven, las normas culturales y familiares y las experiencias de vida (García y Martínez, 2021). Por esto, la comprensión de ambos factores implica un saber holístico, no solo del problema, sino, de los factores subyacentes como son el personal, familiar y social.

Referencias

- Renau, V., Oberst, U., Gosling, S. D., Rusiñol, J., & Chamarro, A (2013). Translation and validation of the Ten-Item-Personality Inventory into Spanish and catalán. *Aloma. Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 31, 85-97.

- ASAJER. (2013). Ludopatía y salud mental. *Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación*. 6 (1. revista21_cas.pdf (onlinezurekin.net).
- Báez, C., & Echeberrúa, E., & Fernández, J. (2000). Ludopatía y trabajo: análisis de las repercusiones laborales de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras. *Clínica y Salud*, 11(1),5-14. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180618248001>
- Bahamón, MJ. (2013). Relación entre esquemas mal adaptativos, distorsiones cognitivas y síntomas de ludopatía en jugadores de casinos. *Pensamiento Psicológico*, 11(2), 89-102. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-89612013000200006&lng=en&tlng=es.
- Borkenau, P., Mauer, N., Riemann, R., Spinath, F. M., & Angleitner, A. (2004). Thin Slices of Behavior as Cues of Personality and Intelligence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 86(4), 599–614. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.86.4.599>
- Caballo, V; Guillen, J; Salazar, I. (2009). Estilos, rasgos y trastornos de la personalidad: interrelaciones y diferencias asociadas al sexo. *Psico*. 40 (3). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5161530.pdf>
- Calderón Vallejo, Gustavo Adolfo, & Restrepo Escobar, Sandra Milena, & Castaño Pérez, Guillermo Alonso (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/articulo.oa?id=83946520007>
- Cárdenas, J. (2018). Investigación cuantitativa. Programa de Posgrado en Desarrollo Sostenible y Desigualdades Sociales en la Región Andina. [https://refubium.fu-berlin.de/bitstream/handle/fub188/22407/Manual_Cardenas_Investigaci%
c3%b3n.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://refubium.fu-berlin.de/bitstream/handle/fub188/22407/Manual_Cardenas_Investigaci%c3%b3n.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Castro, A y Casullo, MM (2001). Rasgos de personalidad, bienestar psicológico y rendimiento académico en adolescentes argentinos. *Interdisciplinaria*, 18(1),65-85. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18011326003>
- Cerda, E. (1985). *Una psicología de hoy*. Barcelona: Herder.

Cruz, A; Argeñal, A; Padilla, C; George, E; Blanco, E; Novondo, F; Padilla, G; Galo, G; Ortega, N; Galeano, R; Paz, Y; Zavala, G; Núñez, R. (2010). *Ludopatía: Características de la población que asiste a salas de juego en Tegucigalpa*. UNAH.

Cuadra, J. (2023). Influencia de los 5 grandes rasgos de la personalidad en la calidad de las relaciones interpersonales en las redes sociales WhatsApp e Instagram durante el primer semestre del año 2022 con las generaciones Z y millennials.

De Souza, S; Marcheschi, L (2015). *Ludopatía, un tratamiento posible*. Universidad de Buenos Aires.

Espíritu, R. (2011). Análisis de la intención emprendedora en estudiantes universitarios a través de los rasgos de personalidad. *Multiciencias*, 11(1),65-75. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90418851009>

Fernández, E. (2011). Identidad y personalidad: o como sabemos que somos diferentes de los demás. *Revista Digital de Medicina Psicosomática y Psicoterapia*. 2 (4). https://www.psicociencias.org/pdf_noticias/Identidad_y_personalidad.pdf

Fernández, J; Echeburúa, E. (2001). Trastornos de personalidad y juego patológico: una revisión crítica. *Psicología conductual*, 9(3).

García, P; Buil, P; y Solé, M. (2015). Consumo de riesgo: menores y juego de azar online. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad*. 53(2), 551-575. <https://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/47921>

García, R. M., & Martínez, L. C. (2021). Resilience and goal setting as protective factors against gambling disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(1), 90-102.

Garofalo, C. (2020). *Rasgos de Personalidad y Estrategias de Afrontamiento en adultos mayores*. Universidad católica Argentina.

Gómez, LP. (2015). *Rasgos de personalidad en individuos que han pertenecido a grupos armados al margen de la ley en el municipio de Yarumal*. Universidad de Antioquia.

González, C. (2015). La evaluación de la personalidad aplicada al ámbito laboral. [trabajo de grado. Maestría]. Universidad de Uzuay.

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17519/4%20Ludopat%C3%ADa%20pp.%2039-49.pdf?sequence=1>

- González, P; Astudillo, E; Toro, K; Prado, D. (2014). Prevalencia de adicción al juego y estrategias de afrontamiento de adolescentes escolarizados en el municipio de la unión (Colombia). *Revista cultura del cuidado*. 11(1).
- Ibáñez, A; León, L; López, I. (2020). Adicción al juego en adolescentes y jóvenes. *Revista de formación continuada de la sociedad española de medicina de la adolescencia*. 8 (1).https://www.researchgate.net/publication/343541798_Adiccion_al_juego_en_adolescentes_y_jovenes
- Jacobs, F. (2000). Juvenile gambling in North América: An analysis of long-term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies*, 16 (2), 119-152.
- John, O; Srivastava, S. (1999). The Big Five Trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives. In L. A. Pervin & O. P. John (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research*. Guilford Press.
- Jones, S; Miller, J; Lynam, D. (2011). Personality, antisocial behavior, and aggression: A meta-analytic review. *Journal of Criminal Justice*, 39(4).
<https://doi.org/10.1016/j.jcrimjus.2011.03.004>
- Klimenko, O; Plaza, D; Bello, C; García, J; Sánchez, N. (2018). Estrategias preventivas en relación a las conductas adictivas en adolescentes. *PSICOESPACIOS*. 12 (20).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6573535>
- Lamas, H. (2012). El problema de la personalidad. *Horizonte de la ciencia*. 2(3).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5420573>.
- Llopis, C; Hernández, I y Rodríguez, MI. (2018). Rasgos de personalidad desadaptativos y trastornos de la personalidad en mujeres que denuncian a sus parejas. A propósito de un caso. *Cuad med forence*, 23 (3-4).
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1135-76062017000200092
- López, P. (2021). La ludopatía en los jóvenes: intervención desde el trabajo social. [Trabajo de grado, universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49465/TFG-G5110.pdf?sequence=1>

- López, R. (2018). Estrategias de intervención en el juego patológico: Importancia de la representatividad de la muestra. *Journal de Intervención Psicológica*, 22(2), 98-105.
- Mancheño, M. (2020). Programa de intervención para la adicción al juego en adolescentes y jóvenes. Universidad de Alcalá.
- Martínez, C. (2016). *Personalidad*. Universidad Villanueva.
- Martínez, R. (2014). Prevalencia de juego patológico en estudiantes universitarios. [trabajo de grado. Maestría]. Universidad autónoma de nuevo león.
- McCrae, R; Costa, P. (1997). Conceptions and Correlates of Openness to Experience. In *Handbook of Personality Psychology* (pp. 825–847). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-012134645-4/50032-9>
- Mezquita, L; Ortet, G; Ibañez, M. (2020). Personalidad y consumo de alcohol.
- Montagud, N. (2019, 20 de diciembre). ¿Qué es la responsabilidad como rasgo de personalidad? Resumen de las características y facetas de la responsabilidad, importante rasgo de personalidad.
<https://psicologiaymente.com/personalidad/responsabilidad>
- Montaño, M; Palacios, J; Gantiva, C. (2009). Teorías de la personalidad. Un análisis histórico del concepto y su medición. *Psychologia. Avances de la disciplina*. 3(2),81-107. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297225531007>
- Monteros, G. (2012). *Rasgos de personalidad y características resilientes en adultos en conflicto con la ley penal reincidentes*. Universidad abierta interamericana.
- Muñoz, A. (2017). Teorías y evaluación de la personalidad. *Publicaciones didácticas*. 86 (1). <https://core.ac.uk/download/pdf/235855573.pdf>
- Ólason, D; Kristjansdottir, E; Einarsdottir, H; Haraldsson, H; Bjarnason, G; Derevensky, J. (2011). Internet Gambling and problem gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland. *Journal Mental Health Addiction*. 9, (3), 257-263.
- OMS (2018). Informe Mundial de Situación sobre Alcohol y Salud. OMS.
- Ortega, P; Vásquez, B; Reidl, L. (2010). *Ludopatía*. UNAM.
- Palacios, JR; Martínez, R. (2017). Descripción de características de personalidad y dimensiones socioculturales en jóvenes mexicanos. *Revista de psicología*, 35 (2). <http://www.scielo.org.pe/pdf/psico/v35n2/a03v35n2.pdf>

Palumberi, E; Giuseppe, M. (2008). Ludopatía. Un estudio comparativo realizado en Italia y España. *Humanismo y trabajo social*. 7, 155-196.
<https://www.redalyc.org/pdf/678/67811462007.pdf>

Paunonen, S. (2003). Big Five factors of personality and replicated predictions of behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84, 411–424. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.84.2.411>

Pereira, M. (2020). Programa de intervención en juego patológico en adolescentes. [Tesis maestría, Centro universitario cardenal Cisneros]. [TFM Pereira Moreno 2020.pdf \(uah.es\)](#)

Pérez, JA y Cano, VH. (2010). La ludopatía y los docentes en la universidad de San Buenaventura, seccional de Medellín, Colombia-2010. *EL ÁGORA USB*, 10(1),199-239. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=407748992008>

Pérez, S; Alcalá, B; Pérez, G. (2018). juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes. *Instituto de la juventud*.
https://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/juventud_y_juegos_de_azar.pdf

Renau, V; Oberst, U; Gosling, S; Rusiñol, J; Chamarro, A. (2013). Translation and validation of the Ten-Item-Personality Inventory into Spanish and Catalan. *Aloma. Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 31, 85-97

Roberts, B. (2009). Back to the future: Personality and Assessment and personality development. *Journal of Research in Personality*, 43(2).
<https://doi.org/10.1016/j.jrp.2008.12.015>

Rodríguez, D. (2020). La ludopatía: factores de riesgo y tratamiento. *TopDoctors*.
<https://www.topdoctors.es/articulos-medicos/la-ludopatia-factores-de-riesgo-y-tratamiento>

Salgado, E; Vargas, E; Schmutzler; J. Wills, E. (2016). Uso del Inventario de los Cinco Grandes en una muestra colombiana. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 34(2).

Sánchez, M; Rodríguez, L; Perilla, P; Gómez, N. (2020). Validez de contenido del cuestionario de juego patológico SOGS en el ámbito forense colombiano. *Revista criminalidad*, 62(2).

- Sánchez, R; Ledesma, R. (2007). Los cinco grandes factores: ¿Cómo entender la personalidad y como evaluarla? Universidad Atlántida de Argentina.
https://www.researchgate.net/publication/338111357_Los_Cinco_Grandes_Factores_como_entender_la_personalidad_y_como_evaluarla
- Smith, A., & Johnson, B. (2020). Factors influencing problem gambling: A review of the literature. *Journal of Gambling Studies*, 36(2), 325-345.
- Sosa, D. (2019, 1 de octubre). La personalidad del adicto y sus características. *Mente asombrosa*. <https://www.menteasombrosa.com/personalidad-del-adicto/>
- Souto, S. (2007). Juventud, teoría e historia: la formación de un sujeto social y de un objeto de análisis. *Historia actual online*. 13, 171-192.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2479343>
- Tobón, N; Cano, V; Londoño, N. (2010). Perfil cognitivo en personas con ludopatía: aproximación a la población no institucionalizada. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*. 29, 1-24.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194214466007>
- UNAD. (s. f). *Juventud, consumo y adicciones: una mirada desde #jóvenesunad*. La red de atención a las adicciones.
- Wilt, J., & Revelle, W. (2009). Extraversión. En *Handbook of individual differences in social behavior*. (pp. 27–45). The Guilford Press
- Zapata, M; Torres, Y; Montoya, L. (2010). Riesgo de juego patológico. Factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín-Colombia. Grupo de investigación en salud mental de la universidad CES.

Anexos

1. Cuestionario de juego patológico South Oaks (SOGS)

1. Indique cuál de los siguientes juegos ha practicado. Señale para cada tipo de juego una respuesta teniendo en cuenta las siguientes opciones:
 - a) Nunca
 - b) alguna vez
 - c) una vez por semana
 - d) varias veces por semana

- a) Jugar cartas apostando dinero
 - b) Apostar en corrales, peleas de gallos u otras actividades que involucren animales
 - c) Hacer apuestas con dinero en actividades deportivas
 - d) Jugar lotería, chance, baloto o similares
 - e) Jugar en el casino
 - f) Jugar al bingo
 - g) Especular en la bolsa de valores
 - h) Jugar en las máquinas tragamonedas
 - i) Poner a prueba cualquier habilidad por una apuesta
 - j) Jugar juegos de mesa apostando dinero
 - k) Apostar en juegos en línea
 - l) Juego en línea sin dinero de por medio
2. ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que ha gastado jugando en un solo día?
- a) Nunca he apostado dinero
 - b) Entre 50 mil y 200 mil pesos
 - c) Entre 500 mil y 1 millón de pesos
 - d) Menos de 50 mil pesos
 - e) Entre 200 mil y 500 mil pesos
 - f) Mas de 1 millón de pesos
3. Señale quien de las siguientes personas allegadas tiene o ha tenido un problema con el juego
- a) Mi padre
 - b) Mi madre
 - c) Un hermano
 - d) Un abuelo
 - e) Mi cónyuge o pareja
 - f) Alguno de mis hijos
 - g) Otro familiar
 - h) Un amigo o alguien importante para mi

4. Cuando usted apuesta dinero y pierde ¿con que frecuencia vuelve otra vez a apostar para recuperar el dinero perdido?
 - a) Nunca
 - b) Algunas veces
 - c) La mayoría de las veces que pierdo
 - d) Siempre que pierdo
5. ¿ha afirmado alguna vez haber ganado dinero en el juego cuando en realidad había perdido?
 - a) Nunca
 - b) Algunas veces
 - c) La mayoría de las veces que pierdo
6. ¿usted cree que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?
 - a) Nunca
 - b) Ahora no, pero en el pasado si
 - c) Ahora si
7. Alguna vez ha apostado más dinero del que tenía pensado
 - a) Si
 - b) No
8. La gente le ha dicho que tiene algún problema co el juego
 - a) Si
 - b) No
9. Alguna vez se ha sentido culpable por apostar dinero
 - a) Si
 - b) No
10. Alguna vez ha pensado que le gustaría dejar de apostar dinero, pero no se siente capaz de hacerlo
 - a) Si
 - b) No
11. Alguna vez ha ocultado a su pareja, a sus hijos, amigos, familiares u otras personas billetes de lotería, fichas, tiquetes o recibos de apuestas, dinero obtenido en el juego u otros signos de juego

- a) Si
 - b) No
12. Alguna vez ha discutido con las personas con las que convive sobre el juego con apuestas
- a) Si
 - b) No
13. En alguna ocasión ha pedido dinero prestado a alguien y no se lo ha devuelto a causa del juego
- a) Si
 - b) No
14. Alguna vez ha perdido tiempo de trabajo, de clase o de compartir con familiares o amigos debido al juego
- a) Si
 - b) No
15. Si ha pedido dinero prestado para jugar o pagar deudas por juego o apuestas ¿de dónde lo ha obtenido?
- a) Del dinero destinado para gastos del hogar
 - b) De mi pareja
 - c) De otros familiares
 - d) De bancos o fondos de ahorro
 - e) De tarjetas de crédito
 - f) De prestamistas
 - g) De la venta de propiedades personales o familiares
 - h) De la firma de cheques falsos o de extender cheques sin fondos
 - i) De una cuenta de crédito en el mismo casino
 - j) A través de mentiras o estafas
 - k) De amigos
16. Cuanto tiempo al día permanece jugando en algún dispositivo electrónico
- a) Menos de dos horas
 - b) Entre 2 y 5 horas
 - c) Entre 6 y 10 horas

- d) Mas de 10 horas
17. Utiliza el juego para aliviar el malestar emocional
- a) Si
 - b) No
18. Alguna vez ha perdido a noción del tiempo cuando está jugando con apuestas
- a) Si
 - b) No
19. Se siente nervioso y/o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego con apuestas
- a) Si
 - b) No

2. Prueba psicométrica TIPI

INVENTARIO TIPI

Aquí hay varias características de personalidad que te pueden describir o no. Por favor, marca el número que mejor refleje su acuerdo o desacuerdo con cada característica, considerando si te describe o no. Marca tu respuesta según el grado en que cada par de características te describe, aún si una de las características te describe más que la otra.

- 1 muy en desacuerdo
- 2 moderadamente en desacuerdo
- 3 un poco en desacuerdo
- 4 ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 5 un poco de acuerdo
- 6 moderadamente de acuerdo
- 7 muy de acuerdo

Me veo a mí mismo como:

- 1. ___ Extrovertido(a), entusiasta
- 2. ___ Critico(a), pleitista (discutidor)*
- 3. ___ Confiable; auto-disciplinado(a)

4. ___ Ansioso(a); me molesto fácilmente (fácilmente alterable) *
5. ___ Abierto(a) a nuevas experiencias e ideas; complejo; (polifacético)*
6. ___ Reservado(a), callado(a)
7. ___ Amable, afectuoso(a); (comprensivo)*
8. ___ Desorganizado(a), descuidado(a)
9. ___ Calmado(a), emocionalmente estable
10. ___ Prefiero lo conocido y lo tradicional; poco creativo(a) (poco imaginativo) *

Puntuación ("R": invertir puntuación): Extraversión: 1, 6R; Afabilidad: 2R, 7; Responsabilidad; 3, 8R; Estabilidad Emocional: 4R, 9; Apertura a la Experiencia: 5, 10R

3. Gráficos resultados

Datos sociodemográficos



4. Consentimiento informado

Usted está participando de una investigación la cual busca reconocer rasgos de personalidad que pueden estar presentes en personas que tienen una relación problemática con el juego.

Participar de esta investigación no tiene ningún tipo de remuneración y usted es libre de retirarse o no contestar las preguntas que considere, no obstante, para nosotros es importante que se complete el cuestionario, esta investigación pretende

reconocer cuales son esos rasgos de personalidad más frecuentemente observables en conductas problemáticas con el juego, por tanto, su participación es muy valiosa para esta investigación.

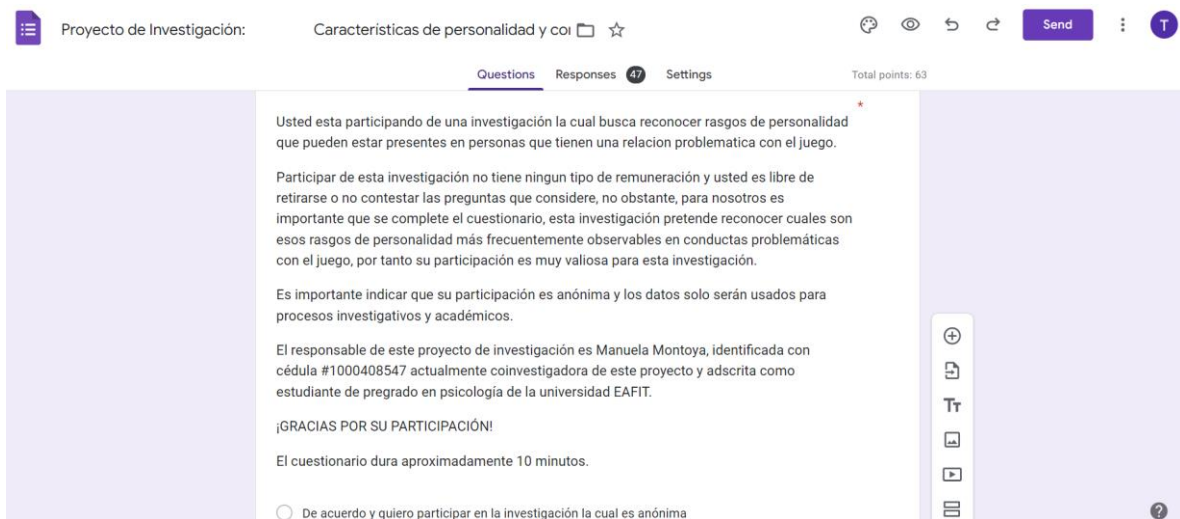
Es importante indicar que su participación es anónima y los datos solo serán usados para procesos investigativos y académicos.

El responsable de este proyecto de investigación es Manuela Montoya, identificada con cédula #1000408547 actualmente coinvestigadora de este proyecto y adscrita como estudiante de pregrado en psicología de la universidad EAFIT.

¡GRACIAS POR SU PARTICIPACIÓN!

El cuestionario dura aproximadamente 10 minutos.

Captura de pantalla del consentimiento informado en Google forms



The screenshot shows a Google Form interface. At the top, the title is 'Características de personalidad y coi'. Below the title, there are tabs for 'Questions', 'Responses' (with 47 responses), and 'Settings'. The main content area contains the following text:

Usted esta participando de una investigación la cual busca reconocer rasgos de personalidad que pueden estar presentes en personas que tienen una relacion problematica con el juego.

Participar de esta investigación no tiene ningun tipo de remuneración y usted es libre de retirarse o no contestar las preguntas que considere, no obstante, para nosotros es importante que se complete el cuestionario, esta investigación pretende reconocer cuales son esos rasgos de personalidad más frecuentemente observables en conductas problemáticas con el juego, por tanto su participación es muy valiosa para esta investigación.

Es importante indicar que su participación es anónima y los datos solo serán usados para procesos investigativos y académicos.

El responsable de este proyecto de investigación es Manuela Montoya, identificada con cédula #1000408547 actualmente coinvestigadora de este proyecto y adscrita como estudiante de pregrado en psicología de la universidad EAFIT.

¡GRACIAS POR SU PARTICIPACIÓN!

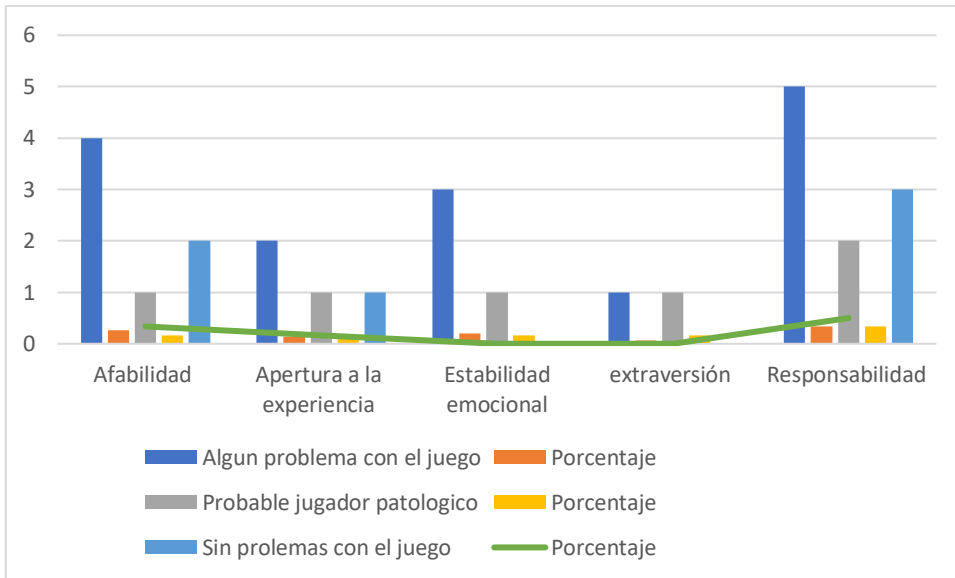
El cuestionario dura aproximadamente 10 minutos.

At the bottom, there is a radio button next to the text: 'De acuerdo y quiero participar en la investigación la cual es anónima'.

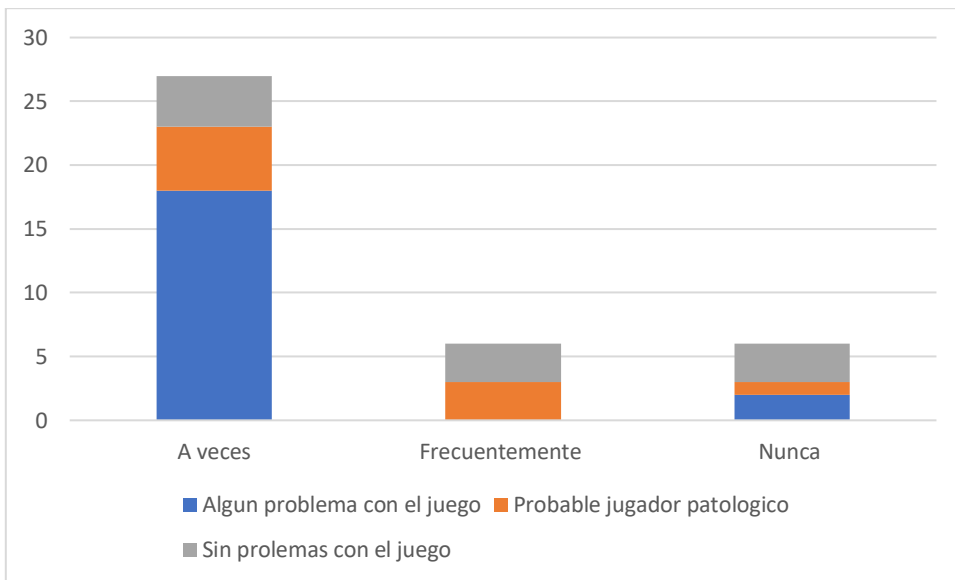
Link: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf-fXEcPGkQcsIs2qjiLkrX0znpKw6tncxFtTmcBnM03V1XAg/viewform>

Tablas de resultados

TIPI Y Cuestionario de juego patológico



Alcohol y Cuestionario de juego patológico



Alcohol y tipi

