

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA

**“Bienestar psicológico en adultos jóvenes
con características de ludopatía”**

TESIS

MARIA ALEJANDRA RUIZ REYNOSA

Carné 1219107

Guatemala, enero de 2013
Campus Central

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA

**“Bienestar psicológico en adultos jóvenes
con características de ludopatía”**

TESIS

Presentada ante el Consejo de la Facultad de Humanidades

Por:

MARIA ALEJANDRA RUIZ REYNOSA

Previo a optar el título de:
Psicóloga clínica

En el grado académico de:
Licenciada

Guatemala, enero de 2013
Campus Central

AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR

- Rector P. Rolando Enrique Alvarado López, S.J.
- Vicerrectora académica Dra. Lucrecia Méndez de Penedo.
- Vicerrector de Investigación Universitaria P. Carlos Cabarrús Pellecer, S.J.
- Vicerrector de Integración Universitaria P. Eduardo Valdés Barría, S.J.
- Secretaria General Licda. Fabiola de la Luz Padilla Beltranena

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES

- Decana M.A. Hilda Caballeros de Mazariegos
- Vicedecano M.A. Hosy Benjamer Orozco
- Secretaria M.A. Lucrecia Elizabeth Arriaga Girón
- Directora del Departamento de Psicología M.A. Georgina Mariscal de Jurado
- Directora del Departamento de Educación M.A. Hilda Díaz de Godoy
- Directora del Departamento de Psicopedagogía M.A. Romelia Irene Ruíz Godoy
- Directora del Departamento de Ciencias de la Comunicación M.A. Nancy Avendaño Maselli
- Director del Departamento de Letras y Filosofía M.A. Eduardo Blandón Ruíz
- Representante de Catedráticos M.A. Marlon Urizar Natareno
- Representante de estudiantes ante el Consejo de Facultad Srita. Luisa Monterroso

ASESOR DE TESIS

Lic. Francisco José Ureta Morales

REVISOR DE TESIS

M.A. Carolina Santiago


Guatemala, 25 de noviembre de 2012.

**Señores(as) Consejo Académico
Facultad de Humanidades**

Estimados(as) señores(as):

Por este medio les envío un cordial saludo, al mismo tiempo les informo que he tenido bajo mi asesoría el informe final de tesis titulado: "Bienestar psicológico en adultos jóvenes con características de ludopatía". El cual fue elaborado por la alumna María Alejandra Ruiz Reynosa con carné 12191-07 previo a obtener el grado académico de Licenciada en Psicología.

El trabajo asesorado llena los criterios requeridos por la Facultad de Humanidades para su aprobación final y posteriores trámites de graduación. Agradeciendo la atención que le brinden a la presente, quedo de ustedes. Atentamente.


M. A. Francisco José Ureta Morales.
Catedrático Asesor.



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Iesuita en Guatemala

FACULTAD DE HUMANIDADES
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2440
Fax: 24262626 ext. 2486
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

FH/ap-CI-29-13

Guatemala,
04 de enero de 2013

Señorita
María Alejandra Ruiz Reynosa
Presente.

Estimada señorita Ruiz:

De acuerdo al dictamen favorable rendido por la Revisora Examinadora de la Tesis titulada: "**Bienestar psicológico en adultos jóvenes con características de ludopatía**", presentada por la estudiante **María Alejandra Ruiz Reynosa**, carné No. **12191-07**, la Secretaria de la Facultad de Humanidades AUTORIZA LA IMPRESIÓN DE LA TESIS, previo a optar al título de Licenciatura en Psicología Clínica.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,


Lcda. Lucrecia Arriaga Girón, M.A.
SECRETARIA DE FACULTAD

 Universidad
Rafael Landívar
Facultad de Humanidades
Secretaría de Facultad

*ap
c.c.file

En todo amar y servir
Ignacio de Loyola

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por la vida y ser la guía que ilumina mi camino.

A mis padres y hermanos, por su apoyo, amor y enseñanzas que me permitieron llegar hasta aquí y poder compartir este logro con ustedes.

A mis familiares, en especial a mi abuelito Willy por sus sabias palabras, sus constantes recordatorios para empezar este proyecto y por recalcar me que este logro sólo es el comienzo.

A ti Diego, por ser el motor de todos mis días, por tu paciencia, amor y por ser mi amigo incondicional en las buenas y malas, sólo puedo decirte ¡infinitamente gracias!

A mis amigos, por su cariño y apoyo incondicional en todo momento. En especial, a una persona que me enseñó a luchar para alcanzar los sueños y que con esfuerzo y dedicación nada es imposible, gracias por haber sido ese ejemplo de vida, este logro sé que lo compartes conmigo desde el cielo.

A mi asesor y revisora de tesis por su tiempo y sus valiosas aportaciones y recomendaciones para finalizar con éxito esta investigación.

ÍNDICE

RESUMEN	PÁGINA
I. INTRODUCCIÓN.....	3
1.1 Bienestar Psicológico	10
1.1.1 Bienestar Subjetivo	12
1.1.2 Bienestar con la Pareja	13
1.1.3 Bienestar Laboral	14
1.1.4 Bienestar Material	15
1.2 Características psicológicas del adulto joven.....	15
1.3 Ludopatía	18
1.3.1 Características de un ludópata	19
1.3.2 Incidencia de ludopatía en adultos jóvenes.....	20
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	22
2.1 Objetivos	24
2.1.1 Objetivo General	24
2.1.2 Objetivos Específicos	24
2.2 Variables	24
2.3 Definición de las variables	25
2.3.1 Definición Conceptual	25
2.3.2 Definición Operacional	25
2.4 Alcances y Límites	26
2.5 Aporte	26
III. MÉTODO	27
3.1 Sujetos	27
3.2 Instrumentos	30
3.3 Procedimiento	32
3.4 Diseño de Investigación	33
3.4.1 Metodología estadística	34

IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	35
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	54
VI. CONCLUSIONES.....	56
VII. RECOMENDACIONES.....	57
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58
ANEXOS	

RESUMEN

El objetivo del presente estudio fue establecer el nivel de Bienestar Psicológico en adultos jóvenes con características de ludopatía. El estudio se llevó a cabo por medio de una investigación mixta, no experimental, de diseño transeccional descriptivo.

La muestra estuvo conformada por 8 adultos jóvenes, comprendidos en edades de 20 a 30 años, de sexo masculino, de la Ciudad de Guatemala, que poseen características de ludopatía y el tipo de muestreo fue no probabilístico de bola de nieve. Se utilizaron como instrumentos de estudio la Escala de Bienestar Psicológico (EBP) y una entrevista semi-estructurada.

Después de analizar los resultados se concluyó que el promedio de Bienestar Psicológico de los sujetos de estudio es bajo debido a que las consecuencias de esta condición son graves y afectan diferentes áreas de la vida de los participantes. El nivel de Bienestar Subjetivo fue relativamente mayor a los demás tipos de bienestar. Por el contrario, el nivel de Bienestar de pareja fue el más bajo. Y que los indicadores principales que se manifestaron en los ocho casos investigados fueron la preocupación por el juego, poner en riesgo o perder relaciones significativas e inestabilidad económica.

Se recomendó a los sujetos de estudio acercarse a centros donde traten adicciones para que puedan ser ayudados adecuadamente, será conveniente hacer conciencia y capacitarlos para que realicen un presupuesto en el que establezcan sus gastos fijos y que con sus ingresos sean cubiertas sus necesidades básicas, que mantengan contacto con sus familiares y amigos y a mantener un control sobre las horas estipuladas al juego. Adicionalmente, se les exhortó a los profesionales de la salud a interpretar los síntomas adecuadamente y guiar al ludópata hacia la recuperación por medio de un tratamiento apropiado y a complementarlo con ayuda psiquiátrica para una mayor eficacia en la recuperación del sujeto. Por último, se les recomienda a las autoridades del país regular los establecimientos de juegos de azar que laboran de forma ilegal y que sean sancionados conforme a la ley.

I. INTRODUCCIÓN

El juego es considerado parte fundamental de la experiencia del ser humano. A través de éste se puede socializar con los demás, desplegar la imaginación, divertirse e incluso aprender. Es una herramienta útil para el desarrollo de destrezas y habilidades intelectuales, motoras o afectivas en un determinado tiempo y lugar. Sin embargo, cuando el juego se convierte en una afición excesiva, persistente y recurrente que altera la cotidianidad de la persona en su ámbito social, familiar, económico y social, se vuelve un problema grave.

En algunos países como España y Estados Unidos los juegos de azar son utilizados frecuentemente como actividades de recreación y diversión. Según Castro (2008), recientemente hay tasas de jugadores patológicos en España de 0.8 a 3.5%, lo que supone unos 500.000 ludópatas. La mayoría de personas que juegan este tipo de juegos tienden a presentar características de ludopatía, si no es que son ludópatas. Por su parte, Gutiérrez (2008), presidente de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR), afirma que el número de ludópatas puede crecer con la apertura de locales de apuestas porque tendrían "el mismo efecto que las máquinas tragamonedas". Esta organización eleva el número de jugadores problemáticos al 5% de la población (2.5 millones). Los jugadores compulsivos dejan que el juego controle sus vidas, en lugar de que ellos controlen lo que juegan y esto conlleva a crear una dependencia al juego. Culturalmente, se ha promovido el juego de azar como una actividad de ocio y distracción, asociándolo con riqueza y alegría. En realidad, el juego se convierte una necesidad excesiva de ganar dinero o recuperar lo perdido, provocando efectos negativos en el bienestar psicológico del jugador.

Las causas de la ludopatía son variadas y se relacionan con el ambiente social y con bases biológicas. Actualmente, los medios de comunicación bombardean a los usuarios con publicidad que los alienta a jugar; desarrollan la ilusión de que puede ser una buena oportunidad para prosperar económicamente.

Además, fomentan la idea de hacer del juego un estilo de vida, con el cual se divierten y ganan dinero al mismo tiempo.

Garrido et al. (2004) describe “la ludopatía es un trastorno que puede alterar gravemente y llegar a destruir la vida de las personas. De hecho, diversas áreas de la vida personal, familiar y vocacional del jugador o la jugadora patológicos se suelen ver afectadas por ese impulso irrefrenable de jugar que, con el tiempo, puede llegar a comprometer y desestabilizar la mayoría de las relaciones sociales cotidianas del sujeto” (p. 101). La vida de un ludópata gira alrededor del juego, por lo que sus actividades cotidianas van disminuyendo y deteriorando. Duermen poco, ya que juegan de madrugada o hasta que el establecimiento donde juegan cierre. Prefieren jugar antes de saciar sus necesidades básicas. Al pasar la mayor parte de su tiempo en los casinos o juegos de azar, deterioran las relaciones con sus familiares, ya que no les dedican tiempo ni asisten a reuniones.

Así mismo, descuidan el trabajo; inventan excusas para salir más temprano e irse a jugar, están tan cansados de jugar de madrugada que se quedan dormidos y no asisten al trabajo, o su rendimiento laboral disminuye considerablemente, por lo que la mayoría de veces son despedidos. Esto conlleva problemas de dinero, descuentos por inasistencia laboral o despidos. Lo anterior, afecta la economía del jugador, por lo que éste empieza a endeudarse, no sólo porque gasta más de lo que realmente tiene para jugar sino que empieza a empeñar inmuebles y bienes materiales, propios y familiares. Algunos llegan al punto de hurtar o robar a sus familias u otras personas con tal de conseguir dinero para seguir jugando. Esto también le trae consecuencias judiciales, terminan en la cárcel o cumpliendo horas de servicio por los actos ilícitos cometidos. El juego se vuelve un círculo vicioso donde el adicto no puede salir y le afecta a sí mismo y a los familiares cercanos, quienes padecen de las consecuencias de los actos cometidos por el jugador.

Por lo anterior, el objetivo de esta investigación es determinar el bienestar psicológico en adultos jóvenes con características de ludopatía. El propósito del estudio es brindar información relevante a otras personas acerca de esta enfermedad poco conocida en Guatemala y cómo ésta repercute en el bienestar de quien lo padece. Y de cierta forma, aumentar la prevención en la población, sobre las consecuencias que conlleva la ludopatía. Al evitar las consecuencias negativas que conlleva esta enfermedad, el bienestar psicológico de las personas aumentaría, brindándoles una mejor calidad de vida.

A continuación se presentan estudios nacionales que se han realizado sobre el bienestar psicológico que dan soporte a este estudio. Cabe mencionar que no se encontraron estudios anteriores sobre la ludopatía en Guatemala; sin embargo, se hace mención de investigaciones acerca de adicciones no químicas.

En el año 2012, Noriega realizó una investigación sobre el bienestar psicológico de personas que laboran en capillas funerarias. Después de analizar los resultados, se concluyó que el promedio de Bienestar Psicológico del personal que labora en las capillas funerarias estudiadas es alto, al igual que el nivel de Bienestar Subjetivo y Bienestar Material. El nivel de Bienestar Laboral es muy alto y el de Bienestar en Relaciones de Pareja es bajo. Del mismo modo, se observó que el género femenino presenta un mayor nivel de Bienestar Subjetivo, Material y Laboral, mientras que el género masculino muestra un mayor nivel de Bienestar en Relaciones de Pareja; sin embargo, estas diferencias no son estadísticamente significativas.

Por su parte, Alonso (2011) realizó una investigación con el objetivo de establecer el bienestar psicológico de mujeres que se retractaron de abortar al tener un embarazo no deseado luego de asistir un centro de ayuda para la mujer en la ciudad de Guatemala. Después de analizar los resultados, se concluyó que en el área de Bienestar Psicológico Subjetivo, siete casos se encuentran dentro de los rangos promedio y promedio alto. En el área de Relaciones de Pareja, presentan un resultado ubicado dentro de los rangos promedio bajo, promedio y promedio alto.

En el área de Bienestar Laboral, siete de ocho madres presentan un resultado ubicando dentro de un rango promedio. En el área de Bienestar Material, las madres se encuentran dentro de los rangos promedio, promedio bajo, y bajo, es ésta el área más deficiente.

De igual manera, en el año 2011, en la ciudad de Guatemala, Andrade llevó a cabo una investigación que se fundamentó en conocer el bienestar psicológico de parejas codependientes con la finalidad de descubrir los aspectos que influyen en la relación de pareja y las causas por las que existe la codependencia. Se buscaba establecer si la codependencia prevalecía más en mujeres que en hombres. En base a los resultados, se concluyó que el bienestar psicológico se presenta con una alta incidencia en las personas que fueron evaluadas individualmente, en donde reflejan la aceptación y la realización de su vida. Se sienten a gusto en lo que realizan, pero no tienen esa misma conformidad, interés y satisfacción en la relación de pareja, viéndose afectada la relación. Después de analizar los resultados, se concluyó que la codependencia existe más en mujeres que en hombres, por lo que la hipótesis de la investigación fue afirmativa.

Del mismo modo, Domínguez (2011), con la finalidad de conocer si el VIH influye en el nivel de bienestar psicológico de las personas, realizó un estudio en el hospital nacional de Mazatenango, con el cual concluyó que las personas que viven con VIH tienen un nivel de bienestar psicológico general levemente bajo. Se concluyó que el VIH sí influye en el bienestar psicológico de las personas.

Con respecto a las adicciones no químicas, como lo es la ludopatía, Rodríguez (2004) realizó una investigación en la ciudad de Guatemala, acerca de los síntomas adictivos al uso inmoderado de internet para determinar los principales efectos negativos que provoca el uso inmoderado de este servicio tecnológico. Se concluyó que el 86% de los sujetos de estudio, presenta dependencia al uso de internet. Además, un 54% de la muestra tiene síntomas obsesivos por el uso de correo electrónico y 10% mostró síntomas de abstinencia.

Por lo tanto, la muestra no presenta todos los síntomas que podrían tipificar una adicción, sin embargo, se enfatizó que los síntomas de dependencia y obsesión podrían influir en el surgimiento de síntomas de abstinencia y tolerancia, pudiendo llegar a la adicción.

De igual forma, Fajardo (2004) investigó en la ciudad de Guatemala, sobre la adaptación personal, social, escolar y familiar de personas que presentan rasgos de adicción o adicción al internet y personas que no los poseen. Se concluyó que sí existe diferencia significativa entre los distintos niveles de adaptación entre los grupos, ya que el grupo mejor adaptado fue aquél que no poseía rasgos de adicción, en contraste, con el grupo con rasgos de adicción que presentó un menor nivel de adaptación en los ámbitos personal, familiar y escolar.

Por su parte, Portilla (2011) realizó un trabajo de investigación para determinar si existe correlación entre adicción al trabajo y autoestima en un grupo de funcionarios de una institución descentralizada del Estado guatemalteco. Los resultados obtenidos indicaron que existe una baja correlación entre la adicción al trabajo y la autoestima; Así mismo, los resultados indican que no existe correlación significativa entre la adicción al trabajo y autoestima en cuanto a las variables de edad, género, estado civil y antigüedad en la institución.

A continuación se presentan los estudios internacionales relevantes acerca de la ludopatía y bienestar psicológico.

Barroso (2003) realizó una investigación cualitativa acerca de las bases sociales de la ludopatía, en Granada, España. El objetivo era analizar desde una perspectiva sociológica, si las bases sociales del juego reflejan los factores socioculturales, culturales e interaccionales que condicionan una población. Se concluyó que la práctica del juego que influye en la aparición de jugador dependiente se ve favorecida por la intensidad y exposición a la que se ve expuesto el individuo en su medio social.

Bonilla et al. (2007) realizaron un proceso investigativo acerca de factores sociofamiliares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología en estudiantes de Bogotá. A través del Modelo Ecológico de Bronfrenbrenner se concluyó que el desarrollo de una persona está influenciado por diferentes microsistemas como la familia, escuela y amigos, y las relaciones que dentro de ellos se establecen; esto puede permitir que se produzcan factores de vulnerabilidad frente a la ludopatía o factores de generatividad frente a la tecnología.

Así mismo, Labrador y Ruiz (2008), con finalidad de determinar distorsiones cognitivas y el resultado del tratamiento en el juego patológico, analizaron las verbalizaciones de 80 jugadores patológicos, mientras jugaban en una máquina tragamonedas, antes y después de la aplicación de un programa de tratamiento en la Universidad Javeriana de Colombia. Se compararon las distorsiones cognitivas presentes en estas verbalizaciones, separando a los jugadores en dos grupos, de acuerdo con el resultado del tratamiento. Se concluyó que no todas las distorsiones son igual de importantes en el mantenimiento del juego patológico, algunas muestran la ilusión de control, otras son más decisivas y personifican la máquina o tienen una fuerte creencia en la suerte.

Por su parte, De la Cruz (2004) realizó un trabajo de investigación sobre el juego convertido en adicción y enfermedad. Su objetivo principal es dar a conocer el daño que el juego genera en ciertas personas y el impacto del juego en las personas que viven en países en que los juegos del azar están legalizados. Además, se describe la etiopatogenia y las características de esta enfermedad en Costa Rica. Concluyó que la ludopatía es un problema de salud pública, que ocasiona una gran cantidad de actos ilícitos. Además, que cuanto más disponible está el juego, más dañino es y no todos generan el mismo nivel de dependencia.

En el año 1998, Ibañez realizó un estudio sobre las bases genéticas de la ludopatía, en la Universidad Alcalá de España, desde una doble perspectiva. Por un

lado, se realizó un análisis clínico y psicológico de ludópatas. Por otro lado, se llevó a cabo un estudio genético, a los ludópatas, cuyos resultados aportan datos que apoyan la existencia de un componente genético de susceptibilidad en el desarrollo del juego patológico que apoyaría un modelo etiopatogénico de herencia poligénica multifactorial en la ludopatía.

Con respecto al bienestar psicológico, Chávez (2011) realizó una investigación describiendo el bienestar psicológico en un grupo de adultos practicantes de yoga en Perú. Se concluyó que los practicantes de yoga de la investigación tienen un nivel de Bienestar Psicológico significativamente mayor al de las personas en el grupo de contraste.

Velásquez et al. (2008) realizaron una investigación donde examinan las relaciones entre el bienestar psicológico, la asertividad y el rendimiento académico en los estudiantes de San Marcos. Se encontró que sí existe correlación significativa, $p < 0.05$, entre las variables de estudio, aceptando la hipótesis general planteada. Además, se encontró que existe relación significativa entre el bienestar psicológico y la asertividad, tanto en varones como en las mujeres. De igual manera, en todas las facultades la relación es significativa entre las variables en estudio, excepto en la Facultad de Ingeniería Industrial, donde la relación entre asertividad y rendimiento académico no resultó ser significativa.

Reyes-García et al. (2010) analizaron, mediante un proyecto longitudinal, la sociedad Tsimane'; una sociedad de cazadores-horticultores en la Amazonía boliviana. Se estimó la asociación entre la consonancia cultural, o qué tan cerca está el estilo de vida de una persona del estilo de vida ideal de la sociedad e indicadores de bienestar psicológico. En concreto se estudiaron cuatro indicadores de bienestar psicológico (frecuencia de emociones como tristeza, rabia, miedo, y felicidad) y el consumo de cuatro sustancias potencialmente adictivas (alcohol, tabaco, hojas de coca, y chicha), cuyo consumo se considera un indicador de estrés. Se halló que las personas con una consonancia cultural baja experimentaban con más frecuencia

emociones negativas, mientras que las personas con una consonancia cultural alta experimentaban con más frecuencia emociones positivas. Además, la gente con una consonancia cultural baja consumía alcohol (pero no las otras sustancias) con más frecuencia, probablemente porque, a diferencia del alcohol cuyo consumo ha sido recientemente introducido en la zona, el consumo de tabaco, hojas de coca, y chicha tiene valores culturales asociados. En conclusión, el trabajo muestra que llevar un estilo de vida que se aproxima a los valores culturales localmente definidos y aceptados conlleva mayor bienestar psicológico.

En resumen, se ha encontrado que existe un factor negativo influyendo en la vida de una persona; es decir, una enfermedad, problemas familiares, laborales, sociales, entre otros. Éste repercutirá en el bienestar psicológico de la persona, claro que unas áreas se verán más afectadas que otras. Se ha confirmado que la ludopatía es una enfermedad que repercute negativamente en el bienestar psicológico de una persona, causa daños emocionales y materiales, destruyendo relaciones familiares, de pareja y problemas laborales. La práctica del juego en el jugador dependiente se ve favorecida por la intensidad y exposición a la que se ve expuesto el individuo en su medio social, presión de amistades o familiares que lo hacen vulnerable. Además, hay estudios genéticos que apoyan la existencia de un componente genético de susceptibilidad en el desarrollo de ludopatía.

A continuación se mencionan las bases teóricas que sustentan el presente tema de investigación.

1.1 Bienestar Psicológico

Se han realizado varios estudios, a lo largo de la historia, sobre bienestar psicológico. El bienestar psicológico ha sido denominado de distintas maneras, tales como: “satisfacción personal”, “calidad de vida”, “salud mental”, entre otros, y todos estos conceptos tienen en común referirse al sentido de plenitud en la vida.

El concepto de bienestar psicológico surge en los Estados Unidos y se fue estructurando cuando iniciaron las sociedades industrializadas y el interés por condiciones de vida. Preguntas sobre el por qué algunas personas se sienten más satisfechas con sus vidas que otras y cuáles son los factores relacionados con el bienestar psicológico y la satisfacción, originaron muchos estudios acerca del bienestar psicológico.

En un inicio, se asociaba el bienestar con la apariencia física, la inteligencia o el dinero. Ahora, a consecuencia de diversos estudios, se conoce que el bienestar psicológico se relaciona con estas variables y con la subjetividad personal (Diener, Suh y Oishi, 1997).

Los estudios científicos sobre el bienestar psicológico son recientes y a pesar de las investigaciones que se han realizado por diferentes expertos, no existe una definición universalmente aceptada del bienestar psicológico. Sin embargo, según Rice (1997) el bienestar psicológico “es un sentimiento o estado positivo percibido por la persona, que incluye la orientación cognitiva y afectiva de su vida en conjunto” (p.67). Además, agrega que el bienestar psicológico “es el lado emocional de la vida, lo que las personas sienten de ellos mismos, de los demás y de la vida en general. Se manifiesta en la medida en que un individuo obtenga placer de las actividades que forman parte de su vida cotidiana. Que el individuo considere que su vida ha sido significativa y la acepte con determinación, además del sentir que ha logrado metas, así como que mantenga una imagen positiva de sí mismo tanto como una actitud optimista y un estado de ánimo feliz” (p. 77).

Campbell et al. (1976) propusieron una dimensión cognitiva y valorativa del bienestar en el enfoque de la satisfacción y una dimensión afectiva, que da equilibrio entre los componentes positivos y negativos según el ánimo de la persona. La satisfacción y la felicidad se funden en una escala de bienestar. Anticiparon que aunque satisfacción y felicidad pueden correlacionarse, esta correlación no las hace idénticas.

Además, identificaron grandes dimensiones de vida que contribuyen acumulativamente al sentido de la calidad de vida de cada uno. De esta manera, el concepto de bienestar forma parte de un universo conceptual más amplio: el de calidad de vida.

Según Gómez (2007), citando a la Organización Mundial de la Salud [OMS], define la calidad de vida como “la percepción que un individuo tiene de su lugar en la existencia, en el contexto de la cultura y del sistema de valores en los que vive y en relación con sus objetivos, sus expectativas, sus normas e inquietudes” (p. 74).

Coronel (2005) opina que el bienestar psicológico se puede caracterizar a partir de tres elementos: su carácter subjetivo, su dimensión global y la apreciación positiva. El carácter subjetivo hace referencia a la experiencia propia de cada persona. La dimensión global se refiere a que incluye la valoración que el sujeto hace en todas las áreas de su vida. La apreciación positiva simplemente indica que es necesario más que sólo la ausencia de factores negativos.

El término bienestar psicológico ha sido sinónimo de bienestar subjetivo; sin embargo, el bienestar psicológico puede considerarse parte del bienestar a nivel psicológico. En cambio, el bienestar general o bienestar subjetivo está ligado a componentes no psicológicos, como la satisfacción de necesidades, por ejemplo. Así mismo, el bienestar psicológico va más allá del estado de ánimo; que posee elementos reactivos, transitorios y su estabilidad tiene mayor influencia (Oramas, Santana y Vergara, 2006).

1.1.1 Bienestar Subjetivo

Veenhoven (1998) define el bienestar subjetivo como el grado en que una persona atribuye de manera general o global su vida en términos positivos. Por tanto, el individuo usa dos componentes para realizar esta evaluación; a través de pensamientos y afectos. Relaciona el bienestar subjetivo con la “felicidad” o “vida

satisfactoria”, explicando que el juicio personal acerca de la calidad de vida depende del grado de satisfacción o felicidad que percibe.

Andrews y Withey (1976) también definen el bienestar subjetivo desde aspectos cognitivos y afectivos. El componente afectivo se refiere a la experiencia personal de sentimientos, emociones y estados de ánimo recurrentes, es momentáneo y cambiante. En cambio, el componente cognitivo se mantiene a través del tiempo. Ambos componentes están relacionados, ya que una persona con alto bienestar experimenta satisfacción con la vida y predomina la valoración positiva de sus circunstancias vitales; por consiguiente, su estado de ánimo es generalmente placentero. En oposición, los sujetos con un bienestar bajo, valoran circunstancias vitales como negativas y experimentan, generalmente, emociones no placenteras.

Layard (2005) indica que en varios estudios realizados sobre el bienestar subjetivo existen siete factores que más lo afectan: las relaciones familiares, la situación financiera, el trabajo, la comunidad y amigos, la salud, la libertad personal y los valores personales.

1.1.2 Bienestar con la Pareja

El tener una relación estable cuando se tiene una pareja es un factor importante dentro del bienestar de la persona. La mayoría de estudios consideran que las relaciones exitosas entre los miembros de una pareja es uno de los componentes importantes en el bienestar general (Sánchez-Cánovas, 1998).

La satisfacción en una relación sentimental está relacionada con el desarrollo satisfactorio de ambos individuos.

Existen ciertos elementos que influyen en la calidad de la relación, los cuales son:

- El afecto que se da entre la pareja.
- Que las relaciones personales sean satisfactorias.
- Aceptar los conflictos que sucedan como algo normal, solucionando el conflicto para un buen desarrollo y satisfacción.

Algunos factores que generan un desajuste en la relación de pareja, que podrían provocar conflictos, incluso tomar la decisión de separación, podría ser la falta de comprensión y comunicación, falta de afecto, desigualdad en la repartición de las actividades domésticas (en caso de que vivan juntos), incompatibilidad de intereses, valores y objetivos, falta de interés sexual (Cornachione, 2006).

Martínez (2010) señala que no se puede mantener una relación funcional sin la comunicación adecuada; es decir, comunicar lo que se quiere y entender qué es lo que se espera de la pareja. Según este autor, el éxito del bienestar en las relaciones de pareja es el esfuerzo cotidiano para sobrellevar dificultades.

1.1.3 Bienestar Laboral

Sánchez-Cánovas (1998) propone que la satisfacción laboral forma parte esencial de la satisfacción general de un individuo, ya que si existe insatisfacción laboral, ésta genera una fuente importante de estrés. Las causas de esta insatisfacción, pueden ser por exigencias excesivas del trabajo o a la insuficiente ayuda para satisfacer las necesidades del trabajador.

Davis y Newstrom (1991) declaran que en las últimas décadas, se ha demostrado la existencia de la relación entre la satisfacción laboral y la satisfacción de vida y que entre menos conflictos en el área laboral estén presentes, no se verá afectado el bienestar psicológico. Se requiere de una evaluación personal con respecto a si el trabajo es creativo, variado y estimulante, le exige aprender cosas

nuevas y es interesante. Por otro lado, si se considera que el trabajo es monótono, rutinario o aburrido, o se siente discriminado, podría provocar un estado de insatisfacción laboral.

1.1.4 Bienestar Material

Sánchez-Cánovas (1998) define el bienestar material como la percepción del sujeto en cuanto a tener lo necesario para vivir con cierto desahogo y bienestar. Esto quiere decir que el individuo da un valor sobre la comodidad que le dan sus condiciones de vida.

Victoria y López (2003) indican que las condiciones de vida son las condiciones materiales y las actividades que realizan las personas. Por mencionar algunas condiciones de vida vitales; la disponibilidad de fuentes de trabajo, condiciones de vivienda, servicios de salud y atención médica, disponibilidad de alimentación, que existan centros culturales, deportivos, medios de transporte y comunicación, entre otros. Si se disponen de estas condiciones, el bienestar material de un individuo estará satisfecho, aumentando la calidad de vida.

Además, en el bienestar material se incluyen los ingresos económicos e inmuebles, tomando en cuenta la perspectiva de una vida tranquila y segura económicamente tanto en el presente como en el futuro. Poseer un bienestar material es sentir que la vida es estable sin correr riesgos materiales o económicos.

1.2 Características psicológicas del adulto joven

La adultez joven es la etapa donde se consolidan las capacidades físicas, como salud, fertilidad y vigor.

En el plano cognitivo, el individuo puede aplicar el conocimiento adquirido en las etapas anteriores dentro de su contexto social, laboral y familiar. En este plano, también se debería lograr una orientación vocacional que lleve a la elección de una carrera que luego se aplicará en la vida laboral.

En este período, la vida laboral no produce tanta satisfacción como en el que vendrá y el compromiso con el trabajo puede ser menor. (Rice, 1997).

En relación al desarrollo moral, para Kohlberg et al. (1999), existen dos experiencias que facilitan el desarrollo moral; confrontar valores en conflicto y responder por el bienestar de otra persona.

En cuanto al desarrollo de la personalidad, debe estar consolidada la identidad y lograr así una pareja. Además, este desarrollo se da en etapas que incluyen transiciones y metas.

En lo que se refiere a la formación de pareja, se puede concluir que la opción de soltería está en aumento, ya que presenta una serie de ventajas en relación al desarrollo personal y social del sujeto, además de un mayor control de la propia vida y sus decisiones. Sin embargo, presenta una serie de desventajas en cuanto a la soledad, compañía y presión social, entre otros. La opción de la cohabitación no presenta muchas ventajas, ya que se puede desarrollar agresión física y prontitud en la desilusión posmatrimonial. El matrimonio influye profundamente en la satisfacción y felicidad en la vida de los individuos, es una instancia que debe evaluarse con mucho cuidado, ya que esta opción presenta tareas que cumplir para que sea pleno. Si las tareas del matrimonio no son logradas absolutamente podría concluir en divorcio, el cual conlleva una serie de ajustes posteriores a él.

Dentro de la sexualidad uno de los aspectos importantes, tanto para los casados como solteros; la percepción generalizada de la experimentación de relaciones sexuales cada vez es más placentera.

Dentro de las tareas que deben cumplirse en esta área se encuentra la paternidad, que implica un período de transición en la vida de la pareja que les exige desplegar una serie de recursos tendientes a lograr el éxito en la pareja.

La vida social implica confianza, respeto, disfrutar de la compañía del otro, comprensión, entre otros. Las buenas amistades son más estables que los vínculos con un cónyuge o amante, y son del mismo sexo. Reportan un importante beneficio para la salud, ya que el apoyo emocional de otra persona contribuye a minimizar los efectos del estrés, además fomentan el sentimiento de fijarse un propósito en la vida y mantener la coherencia. Los lazos familiares y de amistad, establecidos durante la adultez joven, perduran a través de la vida.

En el área académica, el adulto joven se encuentra en una etapa de búsqueda intelectual y crecimiento personal, ésta ofrece la posibilidad de moldear una nueva identidad personal. Los universitarios pueden presentar una crisis de identidad que originan serios problemas (abuso de drogas y alcohol, desórdenes alimenticios, suicidio), pero generalmente fomenta un desarrollo saludable.

Las diversas áreas de estudio que se presentan enseñan diferentes habilidades para razonar y esto puede ayudar a las personas a enfrentar de manera distinta la incertidumbre que se les presenta ante la vida. Los retos sociales e intelectuales de la universidad conducen a un crecimiento moral y cognitivo.

En cuanto al área laboral, se encuentran consolidando una carrera por lo que, se sienten menos satisfechos con su trabajo; involucrándose superficialmente con el mismo y es más probable que cambien de empleo. Los trabajadores jóvenes se preocupan más por lo interesante que pueda ser su trabajo y por las posibilidades de desarrollo que pueda presentar. El trabajo influirá sobre las relaciones interpersonales y el desarrollo de la personalidad. (Papalia, Wendkos y Duskin, 2010).

1.3 Ludopatía

La palabra ludopatía, también conocida como juego patológico, juego compulsivo y ludomanía, proviene del latín *ludos* que significa “juego” y del griego *patheia* que significa afección o padecimiento. Es el impulso repetitivo y difícil de controlar al jugar.

A pesar de que el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DMS IV TR) y la Clasificación internacional de enfermedades (CIE-10) incluyen este trastorno en las alteraciones de control de impulsos, los criterios de diagnóstico están diseñados de la misma forma que las adicciones a sustancias (Ibáñez y Sáiz, 2001).

Es considerado un trastorno de control de impulsos y por esta razón la American Psychological Association (APA) no la clasifica como una adicción. Es importante mencionar que el término juego compulsivo, es un término poco adecuado debido a que el comportamiento, técnicamente, no es compulsivo ni está relacionado con los trastornos obsesivo-compulsivos.

Según la OMS (1992), este trastorno consiste en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares del mismo.

Así mismo, indica que las personas afectadas por este trastorno suelen arriesgar su empleo, acumular exorbitantes deudas, mentir o infringir la ley para obtener dinero o evadir el pago de sus deudas. Los que padecen de esta enfermedad, describen un deseo intenso por jugar, difícil de controlar, al mismo tiempo que tienen ideas e imágenes insistentes del acto del juego y ciertas circunstancias. Este impulso suele aumentar cuando la persona se encuentra en momentos estresantes en su vida.

De acuerdo con la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) (2002), en el DSM IV-TR el juego patológico se define de manera separada a un episodio maniaco. Cuando el juego se da de forma independiente de otros trastornos impulsivos, del pensamiento o estado de ánimo, es considerado como una patología diferente.

1.3.1 Características de un ludópata

Ludópata se refiere al individuo que presenta características de ludopatía. De acuerdo el DSM-IV TR para recibir el diagnóstico, el individuo debe cumplir al menos cinco de los siguientes síntomas:

- A. Comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, como indican por lo menos cinco (o más) de los siguientes ítems:
 - a) Preocupación por el juego (p. ej., preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).
 - b) Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado, esto se refiere a la tolerancia que tiene el jugador hacia el juego.
 - c) Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
 - d) Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego, es decir a la abstinencia del jugador por el juego.
 - e) El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (p. ej., sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).
 - f) Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de "cazar" las propias pérdidas).
 - g) Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.

- h) Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de confianza, para financiar el juego.
- i) Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.
- j) Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

B. El comportamiento de juego no se explica mejor por la presencia de un episodio maníaco (p. 632).

1.3.2 Incidencia de ludopatía en adultos jóvenes

Distintos estudios en varios países han observado un incremento en la ludopatía, paralelo al número de apuestas en el juego, así como el aumento de los distintos tipos de juego. Este incremento afecta a la población general independientemente del sexo, raza, cultura o nivel socioeconómico. Sin embargo, existe una incidencia elevada de ludopatía en población de riesgo como jóvenes. Un estudio de la Comisión para el juego del Reino Unido, concluyó que aproximadamente el 0.6% de la población joven adulta tenía problemas con el juego (Gambling Commission, 2007). La juventud resulta una etapa de desarrollo en la cual un individuo se puede mostrar sumamente vulnerable; las ansias de obtener dinero rápido debido a su escasez económica en esta etapa, provoca que los jóvenes busquen otras fuentes de ingreso para recreación o compras de accesorios de su agrado. Además, el retardo en la independencia de los jóvenes puede ser un hecho que influya, ya que no afrontan las responsabilidades de mantener un hogar y destinan el dinero en actividades de ocio. Muchas de las personas que padecen de ludopatía, dejan sus estudios para ponerse a trabajar, lo que significa que disponen de dinero desde jóvenes (Griffiths y Wood, 2000).

González et al. (1992) mencionan que otro factor muy importante que incide en adultos jóvenes con ludopatía es el fácil acceso que estos sujetos tienen para este

tipo de juegos y la publicidad, ya que al aumentar la oferta de juego, más oportunidad tienen de jugar y por tanto, mayor es el número de jugadores patológicos.

En resumen, los casos de ludopatía han incrementado en los últimos años debido a que la tecnología y la publicidad impactan en la vida de los jóvenes permitiéndoles tener un fácil acceso a distintos juegos en línea; incrementando los casos de ludopatía. Esta estrecha relación entre los jóvenes y la tecnología favorece a que la utilicen de forma inadecuada; ocupando la mayor parte de su tiempo en la misma. Esto afecta negativamente en el bienestar tanto físico como psicológico de los sujetos; deteriorando su calidad de vida y salud mental.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las adicciones son problemas serios que repercuten negativamente en la vida, no sólo de quienes son adictos sino también de sus familiares. El individuo adicto no puede controlar el impulso que lo obliga a realizar cierta acción. Es dependiente de la misma, por lo que poco a poco va deteriorando diferentes aspectos de su vida, al dedicarle tanto tiempo a lo que considera un escape de su realidad abrumadora.

Específicamente, la adicción a los juegos de azar es una enfermedad muy difícil de tratar, ya que el mismo jugador no la considera una adicción, más bien como una forma de recrearse y divertirse. Según el testimonio de Jugadores Anónimos (2009), en España: “Creemos, que la mayoría de los jugadores compulsivos, si son honestos, reconocerán su falta de fuerza de voluntad para resolver ciertos problemas. En relación a la adicción al juego, hemos conocido a muchos jugadores compulsivos que se abstuvieron por largos periodos de tiempo, pero en un descuido y, bajo una serie de circunstancias propicias, volvieron a jugar sin pensar en las consecuencias. La defensa de la que se valieron, sólo a través de la fuerza de voluntad, cedió ante alguna razón trivial para volver a jugar. Nos hemos dado cuenta que la fuerza de voluntad y el conocimiento propio por sí solos, no ayudarán en los espacios mentales vacíos, pero sí parece resolver nuestros problemas el adherirse a ciertos principios espirituales. La mayoría de nosotros, pensamos que es necesario creer en un poder más grande que nosotros a fin de mantener el deseo de no jugar.”

Si el adicto no busca ayuda, difícilmente saldrá de la situación en la que se encuentra y de los que buscan ayuda, sólo pocos son consistentes al tratamiento. En Estados Unidos, la Asociación de Jugadores Anónimos tiene un programa de autoayuda y ayuda grupal. Más del 70% de jugadores anónimos abandona el programa en el primer año. Sólo continúan el 8% de jugadores anónimos durante el primer año y baja a un 7% después de 2 años de haber iniciado el programa (Bahamón, 2006).

La vida diaria de un ludópata se vuelve un círculo vicioso, donde todo gira alrededor del juego y el deseo por tener más dinero o recuperar el que acaba de perder en el primer intento. Siempre tiene esa idea obsesiva que en el próximo juego recuperará lo que gastó o será su juego de suerte y ganará el premio mayor. Pasa la mayor parte del tiempo en los lugares donde tiene acceso a los juegos de azar, deteriorando así las relaciones sociales y familiares. Además, gastan una excesiva cantidad de dinero que en realidad no poseen. Según el Congreso de la República de Guatemala (2011), se estima que en el mundo, el negocio de las apuestas y casinos generan ingresos brutos de US\$14,000.00 millones. En Guatemala, no hay registro sobre el monto del negocio de casinos, bingos, videoloterías, videocasinos, apuestas y similares, pero una aproximación preliminar puede llegar a sumar un total de Q1, 500.00 millones anuales.

El ludópata, siguiendo su idea obsesiva por el juego, gasta mucho más de lo que llevó consigo para jugar. Con tal de tratar de recuperar lo perdido, empeña sus pertenencias, propiedades, presta dinero, y en el peor de los casos, roba para conseguir el dinero y continuar con su juego. Según estudios norteamericanos, la pérdida de trabajo en el año anterior es dos veces más alta en los jugadores que en población general (13.8% v/s 5.5%). Los porcentajes de quiebra financiera son 5 veces más altos (19.2% v/s 4.2%); y el divorcio y el encarcelamiento en ludópatas alcanza un 53.5% y un 21.4% respectivamente (Universidad Católica de Chile, 2010).

En la mayoría de casos, siempre hay un familiar que padece junto al adicto las consecuencias de su adicción; le presta dinero y es víctima de hurtos y/o robo. Además, se preocupa por no saber del familiar, ya que muchas veces se queda hasta la madrugada jugando. Cuando cierran el establecimiento donde juegan, se quedan dormidos, en un lugar aledaño, con la esperanza que al abrir el establecimiento de nuevo, recuperará lo que perdió el día anterior.

Éste es un tema poco estudiado en el país, cuya importancia radica en determinar si es necesario brindar ayuda terapéutica a personas que presentan características de ludopatía debido a su estado psicológico. Por lo anterior, se busca conocer: ¿Cómo es el bienestar psicológico de adultos jóvenes que presentan características de ludopatía?

2.1 Objetivos

2.1.1 Objetivo General

Establecer cómo es el bienestar psicológico de adultos jóvenes que presentan características de ludopatía.

2.1.2 Objetivos Específicos

- Determinar el bienestar subjetivo de adultos jóvenes con características de ludopatía.
- Establecer cómo se encuentra el bienestar en cuanto a relaciones de pareja de los sujetos de estudio.
- Describir cómo se encuentra el bienestar material de los sujetos de estudio.
- Examinar cómo se encuentra el bienestar laboral de los sujetos de estudio.

2.2 Variables

- Bienestar psicológico.
- Ludopatía

2.3 Definición de las variables

2.3.1 Definición Conceptual

Bienestar Psicológico:

Para Sánchez-Cánovas (1998) el bienestar psicológico es el sentido de la felicidad o bienestar que es una percepción subjetiva.

En el mismo sentido, este constructo es entendido como el grado en que una personas evalúa su vida, incluyendo como componentes la satisfacción con la vida, con el matrimonio, la ausencia de depresión y la experiencia de emociones positivas. El componente cognitivo en la investigación científica aparece más relevante, dado que su principal característica es la estabilidad, es decir, se mantiene en el tiempo e impregna la vida global de los sujetos. Mientras que el componente afectivo se presenta mucho más lábil, momentáneo y cambiante.

Ludopatía:

Según la OMS (1992), ludopatía se refiere al trastorno del comportamiento, entendiendo el comportamiento como expresión de la psicología del individuo, consistente en la pérdida de control en relación con un juego de apuestas o más, tanto si incide en las dificultades que supone para el individuo dejar de jugar cuando está apostando, como en mantenerse sin apostar definitivamente en el juego.

2.3.2 Definición Operacional

Para fines de esta investigación, el bienestar psicológico, entendido como el sentir y pensar positivo de uno mismo, se medirá por medio de la Escala de Bienestar Psicológico (EBP), creada por José Sánchez-Cánova, en el cual se valorarán las respuestas de adultos jóvenes, que presentan características de ludopatía, a través de 65 ítems que evalúan cuatro áreas; 30 ítems sobre bienestar subjetivo, 15 ítems sobre la relación de pareja, 10 ítems del bienestar laboral y 10 ítems del material.

La ludopatía se vincula con los sujetos que tienen un impulso irreprímible de jugar a pesar de ser conscientes de sus consecuencias y el deseo por detenerse, cumpliendo con las siguientes características: preocupación por el juego, tolerancia, abstinencia, utilizar el juego para intentar recuperar lo perdido, engañar a familiares y amigos, alteración en el sueño, cometer actos ilegales, arriesgar las relaciones significativas, inestabilidad económica y dificultades en el área laboral las cuales se definirán por medio de la verbalización de los sujetos de estudio en las respuestas de la entrevista semi-estructurada, la cual consiste de 30 preguntas abiertas.

2.4 Alcances y Límites

En el presente trabajo únicamente se describirá el bienestar psicológico de adultos jóvenes que presentan características de ludopatía de la Ciudad de Guatemala, por lo que los resultados aplican exclusivamente a los sujetos de estudio y similares y no es posible generalizarlos al resto de la población, ya que la muestra no es representativa a la población general guatemalteca.

Adicionalmente, es relevante mencionar como limitación la inexistencia de estudios anteriores realizados con personas que presentan características de ludopatía en el país.

2.5 Aporte

Este estudio tiene como finalidad el análisis y descripción del bienestar psicológico en jóvenes adultos que presentan características de ludopatía. Por este motivo es un aporte para toda aquella persona que desee conocer conceptos sobre ludopatía, así como las consecuencias y efectos que trae consigo la adicción a los juegos de azar.

Beneficia principalmente a los sujetos de estudio, ya que podrán conocer su propio nivel de bienestar psicológico y de esta manera, buscar ayuda profesional en caso de necesitarla.

A los padres de familia o familiares afectados, con el fin de brindar la información necesaria para afrontar situaciones similares a las descritas en este estudio. De esta forma se pueden elaborar mejores redes de apoyo familiar o para la prevención misma.

Del mismo modo, la sociedad puede beneficiarse de los resultados de este estudio, ya que se hará evidente la necesidad de tener en cuenta las posibles consecuencias que conlleva la adicción al juego.

III. MÉTODO

3.1. Sujetos.

Los sujetos del presente estudio fueron adultos jóvenes, comprendidos en edades de 20 a 30 años, de sexo masculino, de la Ciudad de Guatemala, que poseen características de ludopatía. Las características abarcan: pensamientos frecuentes relacionadas con el juego, inquietud o irritabilidad al tratar de dejar o reducir el juego y gastar tiempo y dinero en el juego de manera excesiva. No se tomaron en cuenta el grado académico, edad, ni etnia de los sujetos. El número de sujetos que integraron la muestra del estudio fueron de 8 personas. El tipo de muestreo fue no probabilístico de bola de nieve, es decir, se localizaron a algunos individuos, los cuales condujeron a otros, y éstos a otros, hasta conseguir una muestra suficiente (Polit y Hungler, 2000).

La tabla 1 contiene los datos relevantes de los participantes de este estudio; edad, estado civil, ocupación, edad en que inició el juego, una aproximación de horas jugadas por día y los criterios que cumplen de ludopatía.

Tabla 1.

	Edad	Estado civil	Ocupación	Edad en que inició el juego	Horas jugadas por día (aprox.)	Criterios cumplidos de ludopatía
SUJETO 1	28	En una relación	Chef/Bar tender	15 años	6	<ul style="list-style-type: none">• Preocupación por el juego• Poner en riesgo o perder relaciones significativas• Inestabilidad económica• Dificultad en el área laboral

SUJETO 2	28	Vive en pareja sin estar casado	Diseñador de modas	10 años	7-10	<ul style="list-style-type: none"> • Preocupación por el juego • Alteración del sueño • Tolerancia • Abstinencia • Cometer actos ilegales • Engañar a familiares • Dificultad en el área laboral
SUJETO 3	23	Soltero	Estudiante	10 años	7	<ul style="list-style-type: none"> • Preocupación por el juego • Cometer actos ilegales • Poner en riesgo o perder relaciones significativas • Abstinencia • Dificultad en el área laboral • Inestabilidad económica
SUJETO 4	26	Vive en pareja sin estar casado	Diseñador de litografía	14 años	6	<ul style="list-style-type: none"> • Preocupación por el juego • Jugar para recuperar lo perdido. • Cometer actos ilegales • Alteración en el sueño • Inestabilidad económica • Dificultad en el área laboral

SUJETO 5	24	Soltero	Estudiante	10 años	3	<ul style="list-style-type: none"> • Preocupación por el juego • Jugar para recuperar lo perdido. • Abstinencia • Poner en riesgo o perder relaciones significativas • Alteración del sueño • Inestabilidad económica • Dificultad en el área laboral
SUJETO 6	24	Soltero	Asistente de comunicación	18 años	6	<ul style="list-style-type: none"> • Preocupación por el juego • Jugar para recuperar lo perdido • Tolerancia • Engañar a familiares • Alteración en el sueño
SUJETO 7	24	Divorciado	Mesero	17 años	7	<ul style="list-style-type: none"> • Preocupación por el juego • Cometer actos ilegales • Engañar a familiares • Tolerancia • Abstinencia • Poner en riesgo o perder relaciones

						<p>significativas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alteración en el sueño • Inestabilidad económica • Dificultad en el área laboral
SUJETO 8	21	Soltero	Estudiante	18 años	5	<ul style="list-style-type: none"> • Preocupación por el juego • Poner en riesgo o perder relaciones significativas • Abstinencia • Inestabilidad económica

3.2 Instrumentos.

A través de la investigación cualitativa se pueden utilizar una gran variedad de instrumentos que facilitan alcanzar los objetivos de estudio y las unidades de análisis. En esta investigación se utilizó una entrevista semi-estructurada, donde se amplió la información de cada uno de los sujetos de estudio, para efecto de recolectar información acerca de características de ludopatía en los participantes. Posteriormente, se aplicó la Escala de Bienestar Psicológico a cada uno de los sujetos.

A continuación se describen los instrumentos, su finalidad y función en esta investigación.

- **Entrevista Individual Semi-estructurada**

Según Hernández et al. (2007) la entrevista individual semi-estructurada se basa en una guía en la cual el entrevistador es libre de agregar preguntas para precisar conceptos u obtener mayor información acerca de temas deseados. La

entrevista semi-estructurada tiene como característica principal ser una guía mientras se realiza la entrevista. Esto permite que el entrevistador pueda modificar la guía según las necesidades del mismo, para el enriquecimiento de la información a obtenerse. Esta flexibilidad permite que existan intervenciones espontáneas por parte del sujeto de estudio y el entrevistador que benefician la recolección de datos. El objetivo de utilizar este modelo de entrevista es permitir al investigador que se concentre y preste toda su atención a la narración del entrevistado.

La entrevista está compuesta de 30 preguntas abiertas, divididas en cinco áreas diferentes. La primera, con preguntas generales, la segunda abarca el bienestar subjetivo, la tercera acerca del bienestar en pareja, la cuarta con preguntas sobre el bienestar material y, por último, sobre bienestar laboral del entrevistado. Dicha entrevista fue validada por cinco expertos en investigación y psicología.

- **Escala de Bienestar Psicológico (EBP)**

Como se mencionó anteriormente, la prueba de evaluación del estudio fue la Escala de Bienestar Psicológico (EBP) de Sánchez-Cánovas (1998), la cual evalúa el grado en que el sujeto percibe su propia satisfacción y la comodidad consigo mismo en un período de su vida. La prueba consta de 65 ítems y está dividida en cuatro sub-escalas: bienestar subjetivo, bienestar material, bienestar laboral y bienestar en su relación de pareja. La sub-escala de bienestar subjetivo mide la valoración subjetiva por parte del evaluado refiriéndose al propio estado de la persona, evaluando su propia satisfacción en función de una comparación de su vida pasada, el estado de otros o un hipotético estado. A través del bienestar material se miden los ingresos económicos, posesiones materiales cuantificables y otros índices semejantes, según la perspectiva subjetiva del evaluado y no por índices externos. El bienestar laboral compete a la respuesta afectiva emocional positiva hacia el trabajo en general o hacia una faceta del mismo. Y por último, el bienestar en la relación de pareja considera si la relación con la pareja es satisfactoria.

La puntuación combinada que se obtiene con esta escala, puede ser interpretada como un índice general de bienestar psicológico. Las respuestas a cada ítem se valoran en una escala de 1 a 5, según el grado de frecuencia o conformidad del evaluado (Nunca; Algunas veces; Bastantes veces; Casi siempre; Siempre).

Sánchez-Cánovas (1998) sostiene que esta escala se refiere a la felicidad, teniendo entre sus ítems los correspondientes al *Inventario de Felicidad de Oxford* elaborado por Argyle (1989), desarrollándose posteriormente ítems específicos por él y su equipo. El trabajo psicométrico llevó a determinar la validez correlacionando la escala con el *Inventario de Felicidad de Oxford*, como una medida de bienestar subjetivo, muy alta y significativa con una validez de (0.899). Satisfacción con la vida es también una medida de Bienestar Psicológico; la correlación es más moderada, pero significativa (0.451).

En relación a la confiabilidad, se llevaron a cabo una serie de análisis reportándose consistencia interna coeficientes Alfa de Cronbach en las sub-escalas: Bienestar Subjetivo (0.953), Bienestar Laboral (0.873), Bienestar Material (0.907) y Relaciones de Pareja (0.870).

3.3. Procedimiento.

- Se eligió el tema de investigación y se plantearon los objetivos de la misma.
- Se realizó la investigación teórica, recopilando la información bibliográfica correspondiente para fundamentar el tema de investigación.
- Se elaboró una entrevista semi-estructurada de aplicación individual a los sujetos de estudio.
- Se solicitó la revisión de psicólogos clínicos expertos y de investigación para la validación de la entrevista.
- Se contactaron los sujetos de estudio por medio de un muestreo de bola de nieve.
- Se solicitó una cita con cada uno de los sujetos de estudio.

- Se planificaron sesiones individuales con los sujetos de estudio.
- Se realizaron las entrevistas semi- estructuradas, la cuales fueron grabadas con audiocassette, con previo consentimiento de los participantes.
- Se aplicó y calificó la Escala de Bienestar Psicológico. Para efectos de la aplicación de esta escala, se distribuyó la Hoja de Respuestas y se pidió a los sujetos que cumplimentaron los datos de la cabecera y que en ella hicieran sus contestaciones marcando el espacio que corresponda a la alternativa elegida.
- Se recolectaron datos obtenidos, a través de la transcripción y organización de la información obtenida en la Escala de Bienestar Psicológico y la entrevista recibida por cada uno de los sujetos de estudio.
- Se transcribieron los datos obtenidos a tablas de indicadores y matrices de sentido, y posteriormente se presentaron y analizaron los resultados.
- Se realizaron esquemas sobre los resultados obtenidos.
- Se analizaron los resultados obtenidos y se elaboraron las conclusiones, recomendaciones e informe final.

3.4. Diseño.

La presente es una investigación mixta, no experimental, de diseño transeccional descriptivo.

Hernández et al. (2007) describen el modelo mixto como “el mayor nivel de integración del enfoque cualitativo y cuantitativo, donde ambos se combinan durante todo el proceso de investigación” (p. 22). La investigación no experimental se refiere a “estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (p. 269). Y el diseño transeccional descriptivos indaga la incidencia de modalidades o niveles de una más variables en una población o muestra.

3.4.1 Metodología estadística

Para la presente investigación se utilizó una metodología estadística descriptiva.

La estadística descriptiva hace referencia a la recolección, presentación, descripción, análisis e interpretación de una colección de datos de una población o una muestra; es decir, proporciona una serie de datos que deben ser ordenados y presentados mediante tabulaciones y su representación gráfica para poder dar un análisis e interpretación de los resultados. (Fernández, Cordero, Córdoba, 2002).

Estas tabulaciones y representaciones gráficas, se realizaron utilizando el programa Microsoft Office Excel 2007 a través de gráficos circulares y de barra. Los gráficos circulares representaron los datos contenidos en una columna o una fila de una hoja de cálculo, mostrando el tamaño de los elementos de una serie de datos, en proporción a la suma de los elementos. Los puntos de datos de los gráficos circulares se mostraron como porcentajes del total del gráfico. Mientras que los gráficos de barras resaltaron la representación de porcentajes de datos que componen un total. Una gráfica de barras contiene barras verticales que representan valores numéricos, generalmente usando una hoja de cálculo. Las gráficas de barras son una manera de representar frecuencias y categorías. Así, la gráfica de barras comparó y representó gráficamente la diferencia de frecuencias o de intensidad de la característica numérica de interés.

IV. RESULTADOS

El presente estudio se realizó con ocho hombres que reunían el perfil de la población, el cual comprende adultos jóvenes con características de ludopatía.

Se presentan los resultados de este estudio por medio de tablas de indicadores y matrices de sentido, con las respuestas obtenidas en la entrevista realizada. Las tablas son descriptivas y contienen hallazgos que permitieron discutir elementos en común y diferencias entre las historias relatadas por los sujetos. Para revisar las entrevistas referirse a la sección de anexos (Ver Anexo No. 2).

Elementos de estudio:

- Bienestar psicológico
- Ludopatía

Indicadores:

- Preocupación por el juego
- Tolerancia
- Abstinencia
- Jugar para intentar recuperar lo perdido
- Engañar a familiares y amigos
- Cometer actos ilegales
- Poner en riesgo o perder relaciones interpersonales significativas
- Alteración en el sueño
- Inestabilidad económica
- Dificultades en el área laboral

SUJETO 1		
PREGUNTA	RESPUESTA	INDICADOR
7. ¿Qué sensación le provoca el jugar?	“Pues, no sé, satisfacción más que todo cuando gano verdad. Y no sólo si es por dinero sino por el saber que gané, verdad y esto hace que quiera jugar cada vez más.”	Preocupación por el juego
8. ¿Qué cambió en su vida desde que empezó a jugar?	“Pues, creo que lo que más cambió fue que me alejé de mi familia.”	Poner en riesgo o perder relaciones significativas.
10. ¿Quiénes son las personas de las que menor apoyo ha recibido?	“De mi familia, porque como ya no somos tan unidos y a mi mamá le cae mal que gaste el dinero por gusto sólo me reclaman en la casa.”	
11. ¿Cómo se siente con usted mismo en la actualidad?	“...aunque quisiera tener una mejor relación con mis familiares.”	
22. ¿Cómo se siente con respecto a su situación económica actual?	“Bien, aunque podría mejorar, si no gastará dinero en los juegos podría tenerlo para gastarlo en cosas más importantes, como en mis hijas, por ejemplo.”	Inestabilidad económica
23. ¿Ha notado algún cambio en su situación económica, desde que juega? ¿Cómo se ha dado?	“... apuesto más de lo que tenía pensado y cuando me doy cuenta, gasté dinero que ya tenía guardado para cierta cosa y me toca ajustarlo.” “En algunas ocasiones, si.”	
24. ¿Ha tenido dificultades económicas para cubrir sus necesidades?	“... pero le paso dinero a mi mamá y a veces no le doy la misma cantidad por andar corto de dinero...”	
25. ¿Cuáles? ¿Cómo se siente por ello?		
30. ¿Ha enfrentado dificultades en el trabajo debido al juego? ¿Qué situaciones ha enfrentado?	“Sí, algunas veces...la gente se aprovecha de eso para no cumplir con sus apuestas o bueno, todo, todo lo que tenga que ver con no cumplir verdad, tanto como las reglas del juego como el pago del juego. Esta situación me incomoda y he perdido algunos clientes por las discusiones.”	Dificultad en el área laboral

Los indicadores que se ven reflejados en la entrevista del sujeto 1 sugieren que el juego pone en riesgo, principalmente, la relación con la madre quien depende de él para cubrir algunos gastos. Además, el tipo de trabajo que tiene lo hace propenso a jugar más ya que tiene la posibilidad de que mientras labora puede jugar con algunos de sus clientes y esto suele provocar algunos enfrentamientos con los mismos. Esto lo afecta en el área laboral como material ya que al perder clientes pierde ganancias importantes para su ingreso. También afecta su vida en pareja, ya que su novia no está de acuerdo con que salga tarde del trabajo.

SUJETO 2		
PREGUNTA	RESPUESTA	INDICADOR
3. ¿Cuál es el monto que apuesta por cada juego?	"...es depende de la situación del juego, me dejo llevar por la apuesta pero generalmente la tengo en un rango de Q10 a Q500."	Tolerancia
6. ¿Alguna vez ha realizado actividades ilegales para obtener dinero y apostar?	"Pues si cuenta como ilegal que he tomado dinero que anda por la casa pues sí."	Cometer actos ilegales
7. ¿Qué sensación le provoca el jugar?	"Pues, felicidad, a veces me da decepción pero creo que eso es lo que más me atrae, o sea, cuando tengo felicidad puedo sentir y llega un momento en el que me aburro pero si me exige y me decepciona el juego continúo hasta que me sienta bien."	Preocupación por el juego
20. ¿Cuál era su situación económica antes de iniciar a jugar?	"La misma porque soy dependiente de mis padres aún y ellos no saben que utilizo parte del dinero que me dan en apuestas."	Engañar a familiares
21. ¿Cómo describiría su situación económica actual?	"...mis papás pues no saben que lo uso para el juego."	
30. ¿Ha enfrentado dificultades en el trabajo debido al juego? ¿Qué situaciones ha	"...Estoy intentando de ya no jugar."	Abstinencia
	"...me siento cansado y siento que no rindo bien por no dormir las horas adecuadas porque me la pasé jugando..."	Alteración en el sueño

enfrentado?	“Por el momento, pues, a veces me siento cansado y siento que no rindo bien en el trabajo...”	Dificultad en el área laboral
-------------	---	-------------------------------

El sujeto mencionó en la entrevista indicadores significativos que afectan su bienestar psicológico. Su tolerancia hacia el juego se ve alterada cada vez que juega, ya que se ve envuelto por el juego que necesita apostar más para sentirse mejor. Desde que inició a jugar ha tenido alteraciones en el sueño ya que se le dificulta parar el mismo. Además, el juego influye mucho en cambios en su estado de humor que no le permiten al sujeto tener una estabilidad. Es por estas razones que el sujeto ha decidido ya no jugar tanto y esto no ha permitido que tenga mayores dificultades en el área laboral.

SUJETO 3		
PREGUNTA	RESPUESTA	INDICADOR
6. ¿Alguna vez ha realizado actividades ilegales para obtener dinero y apostar?	“...si he tomado dinero de mis padres para usarlo en apuestas sin su consentimiento.”	Cometer actos ilegales
7. ¿Qué sensación le provoca el jugar?	“...He notado que es esa emoción al jugar lo que me hace jugar de nuevo, cuando se está ganando uno siente cierta adrenalina y me gusta esa emoción.”	Preocupación por el juego
12. ¿Cómo describiría su forma de ser?	“...si soy “brincón” si me andan provocando o no cumplen con sus apuestas.”	Poner en riesgo o perder relaciones significativas
13. ¿Cómo son sus relaciones con otras personas?	“como le dije si no cumple con su apuesta, llegamos a los golpes. He llegado a perder algunos amigos por esto.”	
21. ¿Cómo describiría su situación económica actual?	“En este momento, mal...he tenido que vender una que otra carta para poder cubrir algunas de mis necesidades.”	Inestabilidad económica

	“En este momento, mal porque estoy desempleado desde hace dos meses, no aguanté el ritmo del trabajo, era muy pesado y por mi parte fui irresponsable pues, a veces no llegaba porque me quedaba jugando con los “cuates”.”	Dificultad en el área laboral
22. ¿Cómo se siente con respecto a su situación económica actual?	“...he evitado jugar aunque se me hace difícil...”	Abstinencia

En la entrevista con el sujeto 3 se destacó el indicador de poner en riesgo o perder relaciones significativas, ya que su temperamento fuerte no le permite mantener una relación cordial con quienes juega, esto afecta sus relaciones interpersonales al no poderse controlar. Estas reacciones agresivas aumentan por su frustración e impotencia al no poder hacer nada cuando pierde apuestas. Además, al no contar con un trabajo, recurre a tomar dinero ajeno afectando la economía familiar.

SUJETO 4		
PREGUNTA	RESPUESTA	INDICADOR
6. ¿Alguna vez ha realizado actividades ilegales para obtener dinero y apostar?	“...en una ocasión, trate de hacer hacerle “chanchuy” a un compañero de juego porque él me había ganado unas joyas y tomé de vuelta lo que le había dado como pago...”	Jugar para recuperar lo perdido.
	“...él me había ganado unas joyas y tomé de vuelta lo que le había dado como pago... “... a veces tomo cosas de la casa y he perdido unas cuantas.”	Cometer actos ilegales
21. ¿Cómo describiría su situación económica actual?	“Con altos y con bajos porque mis papás ya se dieron cuenta que mal gasto el dinero...”	Inestabilidad económica
23. ¿Ha notado algún cambio en su situación	“cuando pierdo... ya no tengo para ciertas cosas como	

24.	económica, desde que juega? ¿Cómo se ha dado? ¿Ha tenido dificultades económicas para cubrir sus necesidades?	comida...o el pasaje.” “como vivo con mis “viejos” les tengo que pasar una ayuda para la renta y si me gasté el dinero pues ya no les doy nada.”	
27.	¿Cómo se siente con su trabajo actual?	“a veces falto porque me quedo dormido por haberme desvelado jugando...”	Alteración en el sueño
30.	¿Ha enfrentado dificultades en el trabajo debido al juego? ¿Qué situaciones ha enfrentado?	“Sí. La distracción del juego hace que en mi trabajo me estrese, o sea, el hecho de pensar en ir a jugar no me permite concentrarme.”	Dificultad en el área laboral Preocupación por el juego

Las características del sujeto 4 propician a que tenga un bajo bienestar psicológico y a que juegue constantemente, ya que al no poder controlar sus impulsos y ser ambicioso recurre a cometer actos ilícitos como el robo para obtener o recuperar dinero. La pérdida material del sujeto tiene repercusiones negativas sobre sus relaciones significativas, primordialmente, con sus familiares y en pareja. Además, su incapacidad de dormir horas adecuadas por desvelarse jugando, la falta de atención y concentración por pensar en el juego, afecta negativamente en su trabajo.

SUJETO 5			
PREGUNTA	RESPUESTA	INDICADOR	
7.	¿Qué sensación le provoca el jugar?	“Es una ansiedad, una emoción, una sensación que no podría describirle, un sentimiento que nace y tengo que hacerlo, sino lo hago no, no me siento bien...”	Preocupación por el juego
	“...Y esto aumenta si perdí algo, porque siento la necesidad de recuperarlo.”	Jugar para recuperar lo perdido.	

8.	¿Qué cambió en su vida desde que empezó a jugar?	“creo que me he alejado un poco de las amistades, de la familia, prefiero pasar mi tiempo libre en el juego.”	Poner en riesgo o perder relaciones significativas
11.	¿Cómo se siente con usted mismo en la actualidad?	“...un poco vacío quizás necesito regresar un poco a compartir con las personas que quiero.”	
12.	¿Cómo describiría su forma de ser?	“...las amistades viejas me ha costado mantenerlas por el juego.”	
13.	¿Cómo son sus relaciones con otras personas?	“...a veces tengo discusiones con ellos porque pues, no les gusta que yo juegue.”	
23.	¿Ha notado algún cambio en su situación económica, desde que juega? ¿Cómo se ha dado?	“hubo una época en la cual dejé el juego... pero me ha costado mucho dejarlo por completo”	Abstinencia
30.	¿Ha enfrentado dificultades en el trabajo debido al juego? ¿Qué situaciones ha enfrentado?	“...no rendía y me quedaba dormido por las desveladas que me daba.”	Alteración en el sueño
		“...me acaban de despedir hace como un mes, porque tuve dificultades con el juego bien grandes, no podía dejarlo y me ausenté por varios días. Además, no rendía y me quedaba dormido por las desveladas que me daba.”	Dificultad en el área laboral
24.	¿Ha tenido dificultades económicas para cubrir sus necesidades?	“...Algunas veces pues a ella no le alcanza y nos vemos escasos de ciertas necesidades.”	Inestabilidad económica

El indicador más sobresaliente en este caso es el riesgo o pérdida de relaciones significativas. El sujeto ha tenido dificultades en sus relaciones interpersonales debido a que en sus tiempos libres dedica todo su tiempo al juego, deteriorando sus amistades y esto ha hecho que sienta un vacío y soledad. Tiene constantes discusiones con sus seres cercanos que constantemente le reclaman el tiempo que gasta en el juego y su falta de interés por compartir con ellos. Es por esta razón que ha optado por abstenerse del juego y dedicarle menos tiempo.

SUJETO 6		
PREGUNTA	RESPUESTA	INDICADOR
7. ¿Qué sensación le provoca el jugar?	"...podés invertir poco dinero y ganar mucho, entonces es esa emoción de qué podés hacer para poder lograr ganar más y más dinero."	Tolerancia
10. ¿Quiénes son las personas de las que menor apoyo ha recibido?	"Obviamente mi familia, de hecho voy como medio escapado a los juegos, pero voy."	Engañar a familiares
24. ¿Ha tenido dificultades económicas para cubrir sus necesidades?	"...cuando no tengo dinero siento ansiedad, porque no es como que pueda solucionarlo de la noche a la mañana pero igual, siempre intento arriesgarme con el mismo juego..."	Preocupación por el juego
	"arriesgarme con el mismo juego e ir recuperando lo que a veces se pierde."	Jugar para recuperar lo perdido.
30. ¿Ha enfrentado dificultades en el trabajo debido al juego? ¿Qué situaciones ha enfrentado?	"veces me siento muerto por las desveladas que me hecho..."	Alteración en el sueño

Dentro de esta entrevista se vieron menores indicadores que afectaban al sujeto ya que él indicó que se encuentra dentro de un período de “buena racha”, esto significa que a nivel económico no se ha visto afectado ya que sus ganancias han sido superiores a las pérdidas. Además, su familia desconoce que él asiste a video-loterías por lo que sus relaciones con ellos no se ha visto afectada, por el contrario, ellos se encuentran complacidos cada vez que él colabora con los gastos de la casa. En este aspecto engaña a sus familiares ya que debe de mentir acerca de donde obtuvo tanto dinero.

SUJETO 7		
PREGUNTA	RESPUESTA	INDICADOR
6. ¿Alguna vez ha realizado actividades ilegales para obtener dinero y apostar?	“En varias ocasiones, les jalé dinero a mis papás sin que se dieran cuenta y siempre le echaba la culpa a la empleada que teníamos. Con el tiempo se dieron cuenta que era yo quien les robaba cosas pues hasta empeñé cosas de mi casa. Después de esto pues me fui preso un par de meses y ya no volví a cometer algún robo.”	Cometer actos ilegales
	“jalé dinero a mis papás sin que se dieran cuenta y siempre le echaba la culpa a la empleada.”	Engañar a familiares
7. ¿Qué sensación le provoca el jugar?	“siento que tengo muchas probabilidades de ganar y el triple de lo que invertí por eso me quedo y cuando siento me quede sin nada...”	Tolerancia
8. ¿Qué cambió en su vida desde que empezó a jugar?	“...creo que me volví agresivo con mis papás.”	Poner en riesgo o perder relaciones significativas
10. ¿Quiénes son las personas de las que menor apoyo ha recibido?	“Obviamente de mis papás, cuando caí preso ya no quisieron saber de mí y de hecho sigo sin tener comunicación con ellos.”	

<p>11. ¿Cómo se siente con usted mismo en la actualidad?</p> <p>13. ¿Cómo son sus relaciones con otras personas?</p> <p>14. ¿Tiene pareja?</p>	<p>“...le fallé a muchas personas que me quieren...”</p> <p>“a veces suelo tomarme comentarios de otras personas muy a pecho y nos terminamos peleando pero trato que no pase esto.”</p> <p>“Mi matrimonio terminó muy mal y en parte fue por mi culpa porque jugaba mucho más en ese entonces.”</p>	
<p>21. ¿Cómo describiría su situación económica actual?</p>	<p>“..., ahora ya no voy toda los días a jugar y trato de controlarme. Pero a veces si me paso y me quedo sin “ni un len”.”</p>	<p>Abstinencia</p>
<p>21. ¿Cómo describiría su situación económica actual?</p> <p>22. ¿Cómo se siente con respecto a su situación económica actual?</p> <p>23. ¿Ha notado algún cambio en su situación económica, desde que juega? ¿Cómo se ha dado?</p>	<p>“a veces si me paso y me quedo sin “ni un len”.”</p> <p>“Me siento decepcionado de mi mismo porque sé que podría estar mejor si ya no jugara y me controlara.”</p> <p>“algunas veces no tenía ni donde dormir ni qué comer más que todo esto fue después de salir de la cárcel. Ahora pues gracias a Dios, estoy mejor que antes, aunque sigue la inestabilidad.”</p>	<p>Inestabilidad económica</p>
<p>29. ¿Qué le desagrada del mismo?</p>	<p>“...y si a eso le agrego mis noches de desvelo, no rindo muy bien que digamos.”</p>	<p>Alteración en el sueño</p>
<p>30. ¿Ha enfrentado dificultades en el trabajo debido al juego? ¿Qué situaciones ha enfrentado?</p>	<p>“Sí, como te dije yo creo que más que todo el desvelo y la poca concentración.”</p> <p>“...Porque a veces siento esa necesidad de jugar y sentirme mejor.”</p>	<p>Dificultad en el área laboral</p> <p>Preocupación por el juego</p>

En la entrevista con el sujeto 7, resaltaron todos los indicadores que afectan gravemente el bienestar psicológico del paciente. El juego ha sido la causa para perder sus relaciones significativas como las familiares, marital y con la mayoría de sus amistades pasadas. Tuvo serios problemas con la ley hasta el punto de estar en la cárcel por cometer robos, debido a su poco control al impulso de jugar. A pesar de que ha logrado controlar su adicción al juego, sigue haciéndolo eventualmente y se siente impotente al no saber la causa del por qué juega o el no poder dejar de hacerlo. Manifiesta que es en el trabajo donde se siente a gusto pues, su jefe y compañeros de trabajo le han ayudado sobre todo cuando tiene problemas para concentrarse en su trabajo.

SUJETO 8		
PREGUNTA	RESPUESTA	INDICADOR
10. ¿Quiénes son las personas de las que menor apoyo ha recibido?	“...mi mamá, siempre me ha regañado por gastar dinero en tonterías como dice ella.”	Poner en riesgo o perder relaciones significativas
11. ¿Cómo se siente con usted mismo en la actualidad?	“a veces me siento solo porque así lo he querido pero en general estoy satisfecho.”	
12. ¿Cómo describiría su forma de ser?	“Tengo mucha ansiedad, inquietud, me como las uñas y fumo mucho, el juego me ayuda a controlar un poco esto.”	Preocupación por el juego
	“Esto me pasa generalmente, cuando no he jugado durante varios días.”	Abstinencia
24. ¿Ha tenido dificultades económicas para cubrir sus necesidades?	“Sólo si gasté de más en el juego o perdí. En cosas de la universidad sobre todo. Me enojo conmigo mismo por gastar demás.”	Inestabilidad económica

Dentro de la entrevista, el sujeto 8 hizo mención de algunos indicadores. Sin embargo, estos no han afectado seriamente al sujeto ya que cuenta con el apoyo de sus padres a nivel monetario y emocional. El sujeto ha somatizado su ansiedad por jugar al comerse las uñas o fumar mucho. Eventualmente pierde dinero que le es necesario para la universidad, pero sus papás han ayudado a que este problema no tenga mayores consecuencias.

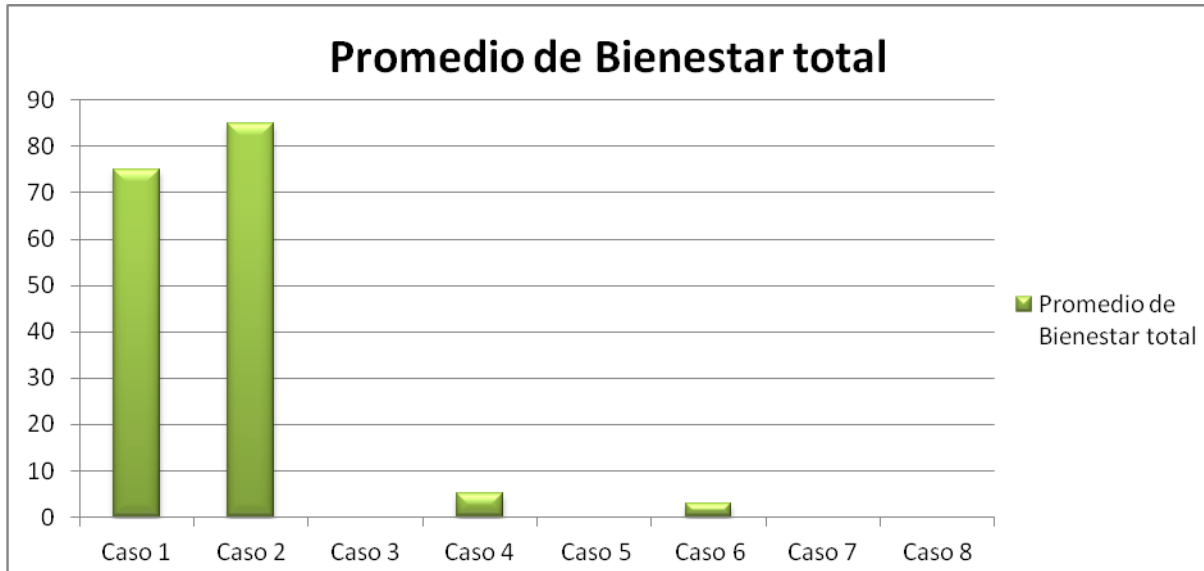
A continuación se presentan los datos estadísticos de de los sujetos de estudio a quienes se les aplicó la Escala de Bienestar Psicológico (EBP). Se muestran los percentiles obtenidos por cada uno de los sujetos según cada subprueba, el promedio de la misma y el promedio total.

CUADRO 4.1

	Caso 1	Caso 2	Caso 3	Caso 4	Caso 5	Caso 6	Caso 7	Caso 8	Promedio
Subjetivo	85	85	10	3	2	60	2	20	33.38
Material	60	70	15	10	5	40	3	55	32.25
Laboral	75	90	-	40	-	20	40	-	33.13
Pareja	50	99	-	15	-	-	-	-	20.5
TOTAL	75	85	0	5	0	3	0	0	21

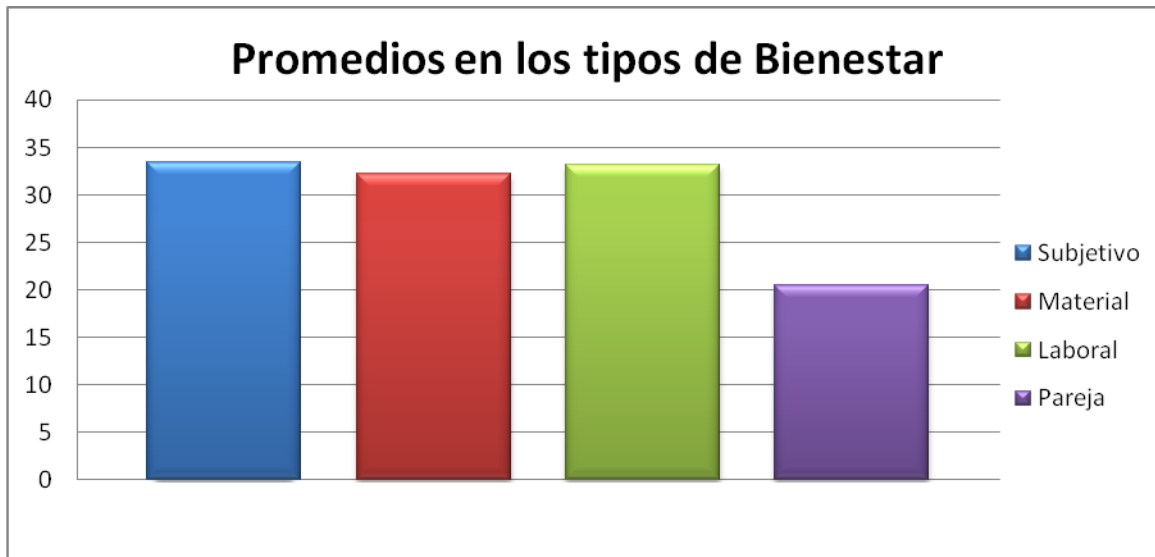
*Los casos 3, 5, 7 y 8 obtuvieron un porcentaje bajo debido a que no contestaron la subprueba laboral, así como la de pareja. En el caso 7 no se aplicó la subprueba de pareja.

GRÁFICA 4.1.1: Promedio de Bienestar total



Puede observarse que, en la mayoría de casos, se presenta un mínimo porcentaje de Bienestar Psicológico. Eso indica que los evaluados no cuentan con un bienestar psicológico.

GRÁFICA 4.1.2: Promedios en los tipos de Bienestar



En esta gráfica se presentan los cuatro tipos de bienestar de los sujetos de estudio. El nivel de Bienestar Subjetivo es relativamente mayor a los demás tipos de bienestar. Por el contrario, el nivel de Bienestar de pareja es el más bajo debido a

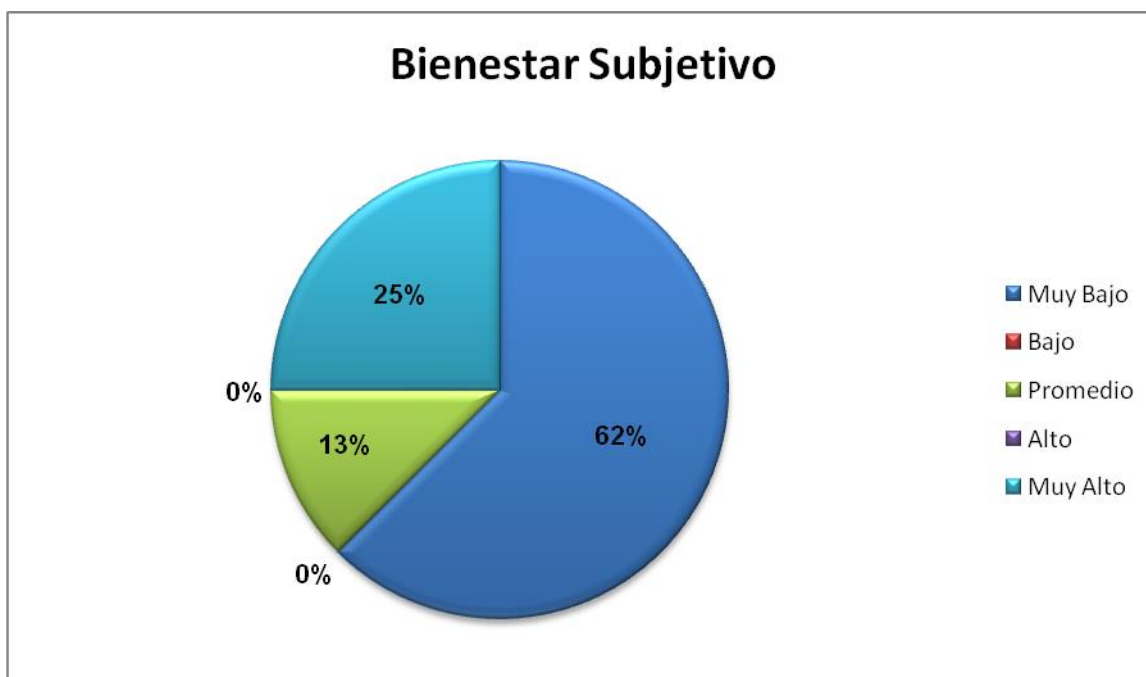
que no todos los sujetos contestaron esta subprueba, por no encontrarse actualmente en una relación.

A continuación, se presentan tablas y gráficas en las que se ilustra la frecuencia de los niveles de bienestar psicológico en cada una de las cuatro áreas evaluadas. El nivel Muy Bajo corresponde a los percentiles 1 al 20; el nivel Bajo comprende del percentil 21 al 40; el nivel Promedio se refiere a los percentiles 41 al 60; el nivel Alto del 61 al 80 y el nivel Muy Alto del 81 al 99.

Tabla 4.2.1: Bienestar Subjetivo

Nivel de Bienestar	Frecuencia
Muy Bajo	5
Bajo	0
Promedio	1
Alto	0
Muy Alto	2
TOTAL	8

Gráfica 4.2.1: Porcentajes del Nivel de Bienestar Subjetivo

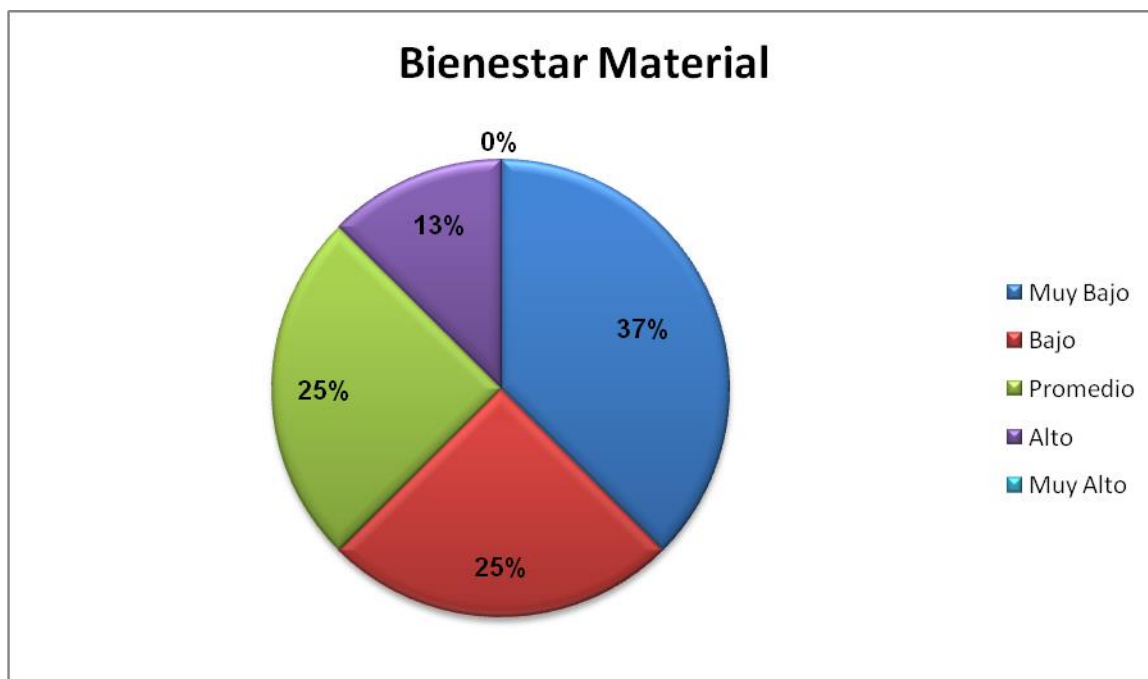


Puede observarse que el 13% de los sujetos tiene un nivel de Bienestar Subjetivo promedio, mientras que el 25% se encuentra en un nivel muy alto y la mayoría (62%) pertenece al nivel muy bajo.

Tabla 4.2.2: Bienestar Material

Nivel de Bienestar	Frecuencia
Muy Bajo	3
Bajo	2
Promedio	2
Alto	1
Muy Alto	0
TOTAL	8

Gráfica 4.2.2: Porcentajes del Nivel de Bienestar Material



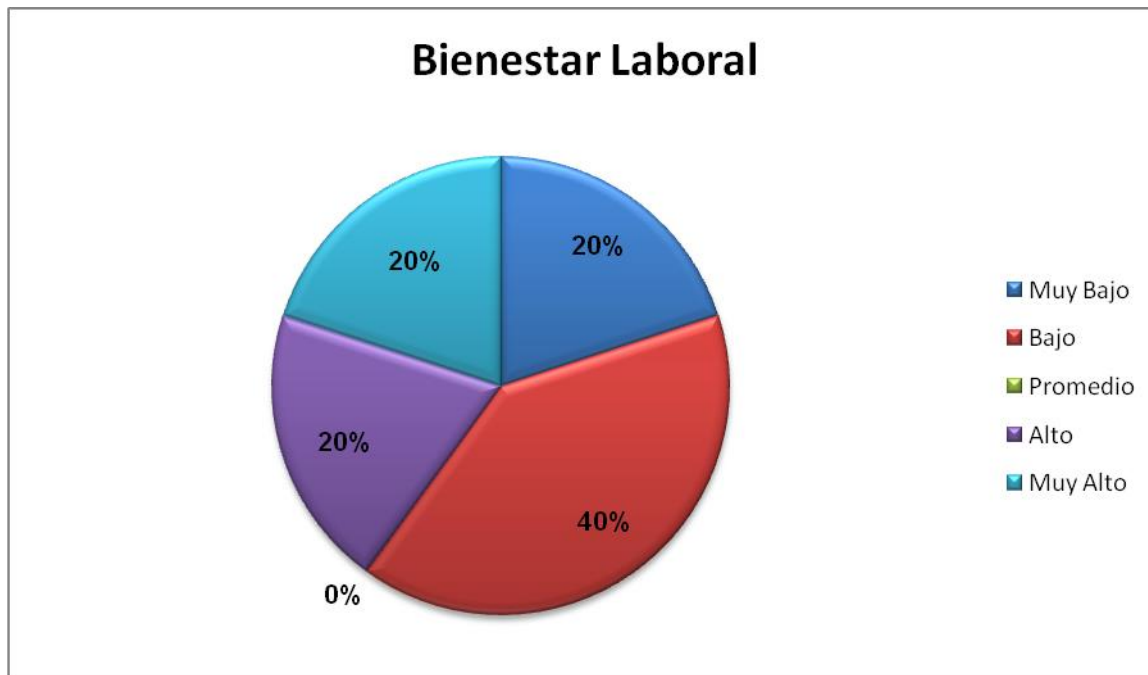
La gráfica muestra que el 62% de los sujetos presenta un nivel de Bienestar Material entre muy bajo y bajo, mientras que el 25% se encuentra dentro del promedio y el 13% presenta un nivel alto.

Tabla 4.2.3: Bienestar Laboral

Nivel de Bienestar	Frecuencia
Muy Bajo	1
Bajo	2
Promedio	0
Alto	1
Muy Alto	1
TOTAL	5

*El total es de 5 casos debido a que tres de los sujetos no se encuentran laborando actualmente.

Gráfica 4.2.3: Porcentajes del Nivel de Bienestar Laboral



Se evidencia que el 60% de los encuestados se encuentran en un nivel entre muy bajo y bajo, mientras que el 40% se encuentra en un nivel alto y muy alto.

Tabla 4.2.4: Bienestar en Relaciones con la pareja

Nivel de Bienestar	Frecuencia
Muy Bajo	1
Bajo	0
Promedio	1
Alto	0
Muy Alto	1
TOTAL	3

*El total es de 3 casos debido a que cinco casos no tienen pareja en la actualidad.

Gráfica 4.2.4: Porcentajes del nivel de Bienestar en Relaciones con la pareja



Puede observarse que un 34% de los sujetos evaluados obtuvo un nivel muy bajo en el Bienestar en relaciones con la pareja, 33% se encuentran en el promedio y con el mismo porcentaje en un nivel muy alto.

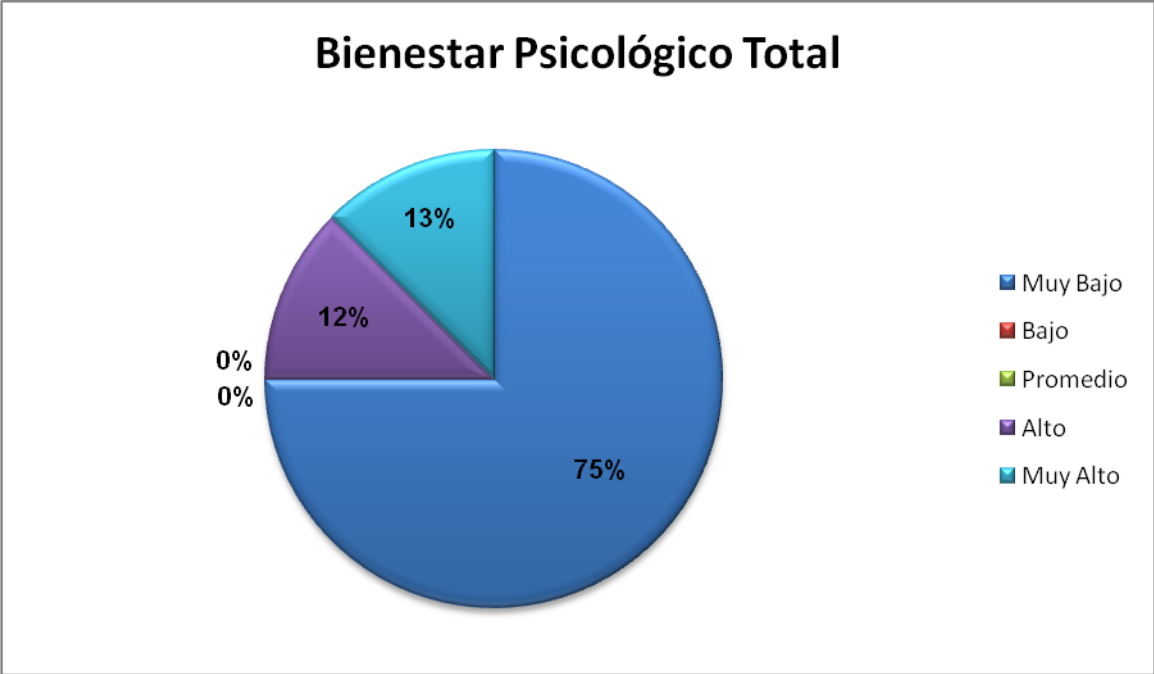
Tabla 4.2.5: Bienestar Psicológico Total

Nivel de Bienestar	Frecuencia
Muy Bajo	6
Bajo	0
Promedio	0
Alto	1
Muy Alto	1
TOTAL	8

*De los 6 sujetos que se encuentran en el nivel muy bajo, 5 no contestaron el

cuestionario de Bienestar en las relaciones de pareja. Y de esos 6 sujetos, 3 no contestaron el cuestionario de Bienestar Laboral.

Gráfica 4.2.5: Porcentajes del nivel de Bienestar Psicológico Total



El 75% de los encuestados muestra un nivel muy bajo de Bienestar Psicológico, el 13% presenta un nivel muy alto y el 12% un nivel alto.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente investigación tuvo como objetivo principal establecer el bienestar psicológico en adultos jóvenes con características de ludopatía, por lo que se realizó un estudio para analizar dicho bienestar en los hombres entrevistados.

Sood, E. et al. (2003) indican que la ludopatía “es un trastorno caracterizado por un pobre control de impulsos que se manifiesta por recurrentes y mal adaptativas conductas de juego. Los sujetos que presentan esta condición experimentan una progresiva inhabilidad para resistir los impulsos de jugar, de tal manera que el juego llega a alterar significativamente su funcionamiento a nivel personal, familiar, financiero, ocupacional y social. Cualquier juego que involucra toma de riesgo y recompensa (especialmente si esta es cercana o inmediata) es potencialmente adictivo. Considerando esto las categorías generales de juego incluyen juegos de cartas, lotería, apuestas de deportes, bingo y raspes, entre otros. Los ludópatas realizan sus apuestas generalmente en casinos, pero también es frecuente vía Internet.” Dicha definición se hace evidente en la vida de los sujetos participantes en este estudio ya que los ocho demuestran incapacidad por controlar el impulso de jugar y utilizan juegos donde obtienen una recompensa monetaria la cual incita a que jueguen nuevamente.

Según Gould y Sanders (2008), la ludopatía generalmente empieza a comienzos de la adolescencia en los hombres y se hace más frecuente entre los 20 y 30 años. En el presente estudio, el 100% de los sujetos participantes fueron hombres y la edad de inicio oscila entre los 10 a 18 años.

Algunos indicadores que La Asociación Americana de Psiquiatría (2002) identificó, según los cuales hay juego patológico cuando se dan al menos cinco de estas circunstancias: preocupación por el juego, necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado, fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego, inquietud o irritabilidad cuando se intenta interrumpir o detener el juego, el juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas, después de perder dinero en el juego, se vuelve a jugar para intentar recuperarlo, se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación en el juego, se cometen actos ilegales como falsificaciones, fraude, robo o abusos de confianza para financiar el juego, se han puesto en riesgo o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo u oportunidades profesionales por causa del juego y se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la situación financiera causada por el juego. Con lo anterior se puede afirmar entonces que los ocho participantes en el estudio presentan características de ludopatía.

Barraca (2012) explica que “es muy habitual que los ludópatas dediquen todo su tiempo de ocio al juego (y aun bastante de su tiempo de trabajo), descuidando otras aficiones, obligaciones familiares y hasta su cuidado personal. Incluso una vez gastado todo el dinero del que disponen siguen centrados en el juego, reviviendo los lances de las apuestas, planificando la próxima aventura de juego o, sobre todo, pensando en la forma de conseguir dinero para seguir jugando.” Esto se ve evidenciado ya que 7 de los 8 participantes pusieron en riesgo, perdieron o engañaron a familiares y amigos afectando negativamente sus relaciones significativas. La mayoría de participantes tenían problemas con su pareja o habían perdido a su pareja debido a falta de comunicación, poco tiempo y atención brindados a la pareja, quejas y reclamos por su adicción al juego.

Además, 6 de los 8 participantes poseen inestabilidad económica a causa de las pérdidas monetarias a consecuencia de las apuestas en los juegos de azar. También la misma cantidad de participantes presentaron dificultades en el área laboral debido a falta de concentración y atención, desvelos y cansancio por jugar el día anterior.

El mismo autor describe que “a pesar de los intentos de los ludópata por dejar el juego, la mayoría vuelve a recaer y continúa jugando a pesar de la destrucción social, familiar y personal que acarrea el mantenimiento de esta conducta. Es más, el jugador se siente "vacío", inquieto e irritable cuando no tiene posibilidad de apostar. Aunque durante determinadas temporadas muchos jugadores consiguen apartarse de las máquinas o de los bingos y casinos o de las salas de juego, lo más habitual es desarrollar la conducta de juego durante largos períodos de tiempo y recaer muchas veces.” Esto se puede demostrar ya que 5 de los 8 participantes indicaron haber tratado o han querido dejar el juego. Sin embargo, ninguno pudo hacerlo de forma exitosa.

Agrega que “En general, existe muy poca conciencia de tener un problema que escapa al propio control, por lo que se minimiza el tiempo que se dedica al juego. En esta misma senda, si la persona se queda sin dinero y sin crédito, pueden verse forzado a recurrir a la falsificación, el fraude, el robo o el abuso de confianza para obtener dinero.” La mitad de los participantes comentaron haber tomado dinero familiar para gastarlo en el juego o haber recuperado lo perdido a través del robo.

Con lo mencionado anteriormente, se puede confirmar que las personas con ludopatía tienden a presentar un bajo nivel de bienestar psicológico englobando el bienestar subjetivo, bienestar en pareja, bienestar material y bienestar laboral.

VI. CONCLUSIONES

- Con el presente estudio se demostró que el nivel de bienestar psicológico de las personas que presentan características de ludopatía, es bajo debido a que las consecuencias de esta condición son graves y afectan diferentes áreas de la vida de los participantes.
- La ludopatía es un trastorno en el que la persona se ve obligada, por una urgencia psicológicamente incontrolable, a jugar. Aunque existen factores sociales, culturales e incluso bioquímicos en el juego patológico, está considerado un trastorno de características psicológicas.
- La ludopatía acaba en una dependencia emocional respecto del juego. Es decir, implica un deterioro progresivo en la conducta de juego, partiendo de momentos iniciales en los que el juego y las apuestas son escasos hasta llegar al juego patológico.
- Los indicadores principales que se manifiestan en los ocho casos investigados son la preocupación por el juego, poner en riesgo o perder relaciones significativas e inestabilidad económica.
- Dentro de los resultados del estudio, se pudo observar que en la mayoría de casos, se presenta un mínimo porcentaje de Bienestar Psicológico.
- El nivel de Bienestar Subjetivo fue relativamente mayor a los demás tipos de bienestar.
- El nivel de Bienestar de pareja fue el más bajo debido a que no todos los sujetos se encontraban actualmente en una relación o la habían perdido a consecuencia del juego.
- Algunos de los participantes cometieron actos ilícitos para recuperar dinero u obtenerlo a costa de familiares o amigos.
- La mayoría de participantes comentó haber sentido culpa, tristeza, frustración y ambición debido al juego.
- La ludopatía se caracteriza por frecuentes recaídas por la incapacidad del sujeto para controlar el impulso de jugar.

VII. RECOMENDACIONES

De acuerdo con los resultados, se determinó que el nivel de Bienestar Psicológico, en la mayoría de los sujetos de estudio, es bajo, por lo que las recomendaciones para las personas que presentan estos síntomas son:

- Que se acerquen a centros que tratan adicciones y de esta manera puedan ser ayudados adecuadamente.
- Que realicen constantemente presupuestos dándole prioridad a las necesidades básicas y de esta forma no exista un desbalance en su situación económica.
- Que mantengan contacto con sus familiares y amistades que les hagan sentir su apoyo y cariño.
- Que controlen las horas que dedican al juego ya que al no tener las horas adecuadas de sueño existe un cansancio físico que repercute negativamente en el humor, concentración y atención de la persona. Al utilizar horas laborales para el juego existen consecuencias punitivas desde el descuento de su salario hasta la pérdida del trabajo.

A los profesionales de la salud mental se les recomienda interpretar los síntomas adecuadamente y guiar al ludópata hacia la recuperación por medio de un tratamiento apropiado. Además, de complementar este tratamiento con la ayuda psiquiátrica ya que la medicación les ayudará a mantener un mayor control sobre sus impulsos.

A las autoridades del país que regulen los establecimientos de juegos de azar que laboran de forma ilegal y que sean sancionados con firmeza a la ley.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

1. Alonso, L. (2011). Bienestar psicológico de mujeres que se retractaron de abortar al tener un embarazo no deseado, luego de asistir al centro de ayuda a la mujer APROVI. Tesis inédita, Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
2. Andrade, G. (2011). Bienestar psicológico en parejas codependientes. Tesis inédita, Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango.
3. Andrews, F. & Withey, S. (1976). Social indicators of well-being: America's perceptions of life quality. Nueva York, Estados Unidos: Plenum.
4. Asociación Psiquiátrica Americana. (2002). DSM-IV-TR. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Texto revisado. Barcelona: Masson.
5. Bahamón, M. (2006). Juego Patológico. Revista Colombiana de Psiquiatría. 3, 380-399.
6. Barraca, J. (2012). Tratamiento: Ludopatía. (En red). Disponible en: <http://www.jorgebarraca.com/tratamiento-ludopata>.
7. Barroso, C. (2003). Las bases sociales de la ludopatía. Tesis inédita, Universidad de Granada, España.
8. Bonilla, L., Mayorga, D. y Valbuena, C. (2007). Factores que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología en estudiantes de 12 a 16 años de edad, de la I.E.D Juan Luis Londoño. (En red). Disponible en: <http://www.futurosinjuego.org/t224-factores-sociofamiliares-en-la-ludopatia-bogota-2007-pdf>.
9. Campbell A., Converse P. y Rodgers W. (1976). The quality of American life: perceptions, evaluations and satisfactions. New York: Russell Sage Foundation.
10. Castro, J. (2008, 13 de febrero). El riesgo de la ludopatía crece al ampliarse la oferta de juegos. En M. Hualde. PÚBLICO.ES. Recuperado el 26 de marzo de 2012 de: <http://www.publico.es/48358/el-riesgo-de-la-ludopatia-crece-al-ampliarse-la-oferta-de-juegos>.

11. Chávez, S. (2011). Bienestar psicológico en practicantes de yoga. Tesis inédita, Universidad Católica, Perú.
12. Congreso de la República de Guatemala. (2011). Control de Iniciativas de Ley. (En red). Disponible en: https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:XmUe8OOz_REJ:www.congreso.gob.gt/manager/images/7D3FC14F2B53D3B3607E0E949432A7F8.pdf+ingresos+brutos+de+US%2414,000.00+millones.&hl=es&gl=gt&pid=bl&srcid=ADGESjo29YOxcDiisFmtDUz2DGOUo060fzJOModZSiGChMIDW4Bh_RMkx0Av1MAYVoflpYVxyGU_klxDW1OfU6YAXgtTfYpe74vz1NqE8o447Mzfl4huEBfYnGUiLOH2z0HSWquT&sig=AHIEtbSMpfa2CYIQFTilum0iWwYJPtOSWg
13. Cornachione, M. (2006). Psicología del desarrollo. Argentina: Brujas.
14. Coronel, C. (2005). Bienestar Psicológico. Consideraciones Teóricas. Argentina: Universidad de Tucumán. [En Red]. Disponible en: http://www.psicologia.unt.edu.ar/index.php?option=com_docman&task=cat_view&gid=13&Itemid=253&limitstart=20.
15. Davis, K. y Newstrom, J. (1991). El comportamiento humano en el trabajo. Comportamiento Organizacional. México: Mc Graw Hill.
16. De la Cruz, Y. (2004). Ludopatías: El juego convertido en adicción y enfermedad. Tesis inédita. Universidad de Costa Rica, Costa Rica.
17. Diener, E., Suh, E. y Oishi, S. (1997). Recent findings on subjective well-being. (Hallazgos recientes sobre el bienestar subjetivo). Indian journal of clinical psychology, 24, 25-41.
18. Domínguez, F. (2011). Nivel de bienestar psicológico en personas con VIH . Tesis inédita, Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango.
19. Fajardo, A. (2004). Diferencia en el nivel de adaptación social, familiar y emocional entre un grupo de jóvenes adictos al servicio de internet, un grupo de jóvenes con rasgos de adicción y un grupo de jóvenes sin rasgos. Tesis inédita, Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
20. Fernández, S., Cordero, J. y Córdoba, A. (2002). Estadística descriptiva. (2ª Ed.). Madrid, España: ESIC Editorial.

21. Gambling Commission. (2007). British Gambling Prevalence Survey, Executive Summary. (Resumen Ejecutivo de la Encuesta de Prevalencia del Juego en Británica). (En red). Disponible en: <http://www.gamblingcommission.gov.uk/pdf/British%20Gambling%20Prevalence%20Survey%202007%20executive%20summary%20-%20July%202008.pdf>
22. Garrido, M. Jaén, P. y Domínguez, A. (2004). Ludopatía y Relaciones familiares. Barcelona: Paidós.
23. García-Viniegras, C. y González, I. (2000). La categoría bienestar psicológico, su relación con otras categorías sociales. Revista Cubana de Medicina Integral, 16 (6), 586-592.
24. Gómez, C. (2007). Manifestaciones clínicas y calidad de vida. Revista Colombiana de cardiología, 14 (3), 74-75.
25. González, A., Mercadé, P., Aymani, N. y Pastor, C. (1992). Clinical and Behavioural Evaluation of Pathological Gambling in Barcelona, Spain. (Evaluación Clínica y de comportamiento sobre el Juego Patológico en Barcelona, España). Journal of Gambling Studies, 8 (3), 299-310.
26. Gould, C. y Sanders, K. (2008). Impulse-control disorders. Massachusetts General Hospital Comprehensive Clinical Psychiatry. 1st ed. Philadelphia: Mosby Elsevier; chap 23.
27. Griffiths, M. y Wood, R. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, video-game playing and the internet. (Factores de riesgo en la adolescencia: El caso de los juegos de azar, videojuegos y el internet). Journal of Gambling Studies, 16, 199-225.
28. Gutiérrez, E. (2008, 13 de febrero). El riesgo de la ludopatía crece al ampliarse la oferta de juegos. En M. Hualde. PÚBLICO.ES. Recuperado el 26 de marzo de 2012 de: <http://www.publico.es/48358/el-riesgo-de-la-ludopatia-crece-al-ampliarse-la-oferta-de-juegos>
29. Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2007). Metodología de la investigación (4° ed.). México: McGrawHill.

30. Ibañez, A. y Sáiz, J. (2001). La ludopatía: una nueva enfermedad. Barcelona: Masson S.A.
31. Ibañez, A. (1998). Bases genéticas de la ludopatía. Tesis inédita, Universidad Alcalá, España.
32. Jugadores Anónimos. (s.f.). Preguntas y respuestas sobre el problema del juego compulsivo y del programa de Jugadores Anónimos. (En red). Disponible en: <http://www.jugadoresanonimos.org/juego.htm>
33. Kohlberg, L., Power, F. y Higgins, A. (1999). La educación moral según Lawrence Kohlberg. Barcelona: GEDISA.
34. Labrador, F y Ruiz, B. (2008). Distorsiones cognitivas durante el juego en máquinas recreativas con premio en jugadores patológicos y no jugadores. Redalyc, 4 (10), 1-19.
35. Layard, R. (2005). La Felicidad: Lecciones de una nueva ciencia. México D.F., México: Taurus.
36. Martínez, L. (2010). Bienestar de la pareja. (En red). Disponible en: <http://www.enquepensas.com/2010/05/bienestar-de-la-pareja-segundaparte.html>
37. Noriega, G. (2012). Bienestar psicológico de personas que laboran en capillas funerarias. Tesis inédita, Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
38. OMS. (1992). Trastornos mentales y de comportamiento: descripciones clínicas y pautas para el diagnóstico. Madrid: Meditor.
39. Oramas, A., Santana, S. y Vergara, A. (2006). El Bienestar Psicológico, un Indicador Positivo de la Salud Mental. Revista Cubana de Salud y Trabajo, 136 (7), 34-39.
40. Papalia, D. D., Wendkos, S., Duskin, R. (2010). Desarrollo humano. (11ª ed.). México: Mc. Graw-Hill.
41. Polit, D. y Hungler, B. (2000). Diseños de muestreo. (6ª ed.). México: McGraw-Hill.

42. Portilla, P. (2011). Adicción al trabajo y su relación con la autoestima en un grupo de funcionarios de una institución descentralizada del gobierno. Tesis inédita, Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
43. Reyes-García, V., Gravlee, C., McDade, T., Huanca, T., Leonard, W. & Tanner, S. (marzo, 2010). La consonancia cultural y el bienestar psicológico. Las estimaciones utilizando datos longitudinales de una sociedad amazónica (Cultural Consonance and Psychological Well-Being. Estimates Using Longitudinal Data from an Amazonian Society). CULTURE MEDICINE AND PSYCHIATRY, 34 (1), 186-203.
44. Rice, F. (1997). Desarrollo Humano. Estudio del ciclo vital. (2da. ed.). México: Prentice Hall.
45. Rodríguez, H. (2004). Determinación de síntomas adictivos al uso inmoderado de internet. Tesis inédita, Universidad San Carlos, Guatemala.
46. Sánchez-Cánovas, J. (1998). Escala de Bienestar Psicológico (EBP) Manual de Aplicación. Madrid, España: TEA Ediciones, S.A.
47. Sood E., Pallanti, S., Hollander E. (2003) Diagnosis and treatment of pathologic gambling. Curr Psychiatry Rep. 5(1):9-15. Review.
48. Universidad Católica de Chile. (2010). Ludopatía o Juego Patológico. (En red). Disponible en:
http://www.psiquiatriauc.cl/adicciones/temas/adicciones_conductuales/ludopatía.
49. Veenhoven, R. (1998). La utilidad de la felicidad. (En red). Disponible en:
<http://www.fun-humanismo-ciencia.es/felicidad/sociedad/sociedad/28.htm>
50. Velásquez, C., Montgomery, W., Montero, V., Pomalaya, R., Dioses, A., Velásquez, N., Araki, N. y Reynoso, D. (2008). Bienestar psicológico, asertividad y rendimiento académico en estudiantes universitarios sanmarquinos. Tesis inédita, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

- 51.** Victoria, C., y López, V. (2003). Consideraciones teóricas sobre el bienestar y la salud. Revista Habanera de Ciencias Médicas, 7, 11-22.

Anexos

ANEXO 1: Entrevista Semi-Estructurada

Entrevista

Edad:	Género:
Fecha de entrevista:	

Con la siguiente entrevista se pretende la recolección de datos para el tema de tesis **“BIENESTAR PSICOLÓGICO EN JÓVENES ADULTOS CON CARACTERÍSTICAS DE LUDOPATÍA”**. Los resultados serán utilizados para el trabajo de tesis que yo, Alejandra Ruiz, estudiante de la Universidad Rafael Landívar, estoy realizando, previamente a obtener mi título de Licenciada en Psicología Clínica. Hago de su conocimiento que los resultados serán publicados de forma anónima y serán totalmente confidenciales.

Por lo anterior, solicito su autorización para grabar esta entrevista, de manera que los datos puedan ser recabados con claridad. Agradezco su colaboración y su respuesta sincera.

1. ¿A qué edad inició su interés por el juego?
2. ¿Qué tipo de juego/s frecuenta?
3. ¿Cuál es el monto que apuesta por cada juego?
4. ¿Cuáles son sus horarios de concurrencia?
5. ¿Cuánto tiempo permanece en el lugar donde juega? ¿Cuántos días a la semana juega?
6. ¿Alguna vez ha realizado actividades ilegales para obtener dinero y apostararlo? De ser así, explique.
7. ¿Qué sensación le provoca el jugar?
8. ¿Qué cambió en su vida desde que empezó a jugar?
9. ¿Quién es la persona que más le ha apoyado desde que inició a jugar?
10. ¿Quiénes son las personas de las que menor apoyo ha recibido?
11. ¿Cómo se siente con usted mismo en la actualidad?

12. ¿Cómo describiría su forma de ser?
13. ¿Cómo son sus relaciones con otras personas? Explique su respuesta.
14. ¿Tiene pareja? De ser así, ¿cómo describe la relación que mantiene con la misma?
15. ¿Qué es lo que más le gusta de su pareja?
16. ¿Qué es lo que menos le gusta de su pareja?
17. ¿Es feliz con su pareja?
18. ¿Cómo ha cambiado su relación de pareja desde que inició a jugar?
19. ¿Ha recibido apoyo de su pareja? ¿En qué le apoya? ¿En qué forma?
20. ¿Cuál era su situación económica antes de iniciar a jugar?
21. ¿Cómo describiría su situación económica actual?
22. ¿Cómo se siente con respecto a su situación económica actual?
23. ¿Ha notado algún cambio en su situación económica, desde que juega? ¿Cómo se ha dado?
24. ¿Ha tenido dificultades económicas para cubrir sus necesidades?
25. ¿Cuáles? ¿Cómo se siente por ello?
26. Actualmente, ¿trabaja? ¿En qué?
27. ¿Cómo se siente con su trabajo actual?
28. ¿Qué le gusta de su trabajo?
29. ¿Qué le desagrada del mismo?
30. ¿Ha enfrentado dificultades en el trabajo debido al juego? ¿Qué situaciones ha enfrentado?

Anexo 2: Entrevista Semi-Estructurada SUJETO 1

I. DATOS GENERALES

Edad: 28 años

Ocupación: Chef/Bartender

Estado civil: En una relación

II. ENTREVISTA

T: ¿A qué edad inició su interés por el juego?

M: A... los 15 años.

T: ¿Qué tipo de juego/s frecuente?

M: Juegos de azar, de mesa, de ingenio y creatividad.

T: ¿Cuál es el monto que apuesta por cada juego?

M: Podría ser un promedio de Q200.

T: ¿Cuáles son sus horarios de concurrencia?

M: En la noche o madrugada.

T: ¿Cuánto tiempo permanece en el lugar donde juega? ¿Cuántos días a la semana juega?

M: Promedio pueden ser 6 horas por día. Yo digo que como 4 días a la semana juego.

T: ¿Alguna vez ha realizado actividades ilegales para obtener dinero y apostar? De ser así, explique.

M: No.

T: ¿Qué sensación le provoca el jugar?

M: Pues, no sé, satisfacción más que todo cuando gano verdad. Y no sólo si es por dinero sino por el saber que gané, verdad y esto hace que quiera jugar cada vez más.

T: ¿Qué cambió en su vida desde que empezó a jugar?

M: Pues, creo que lo que más cambió fue que me alejé de mi familia.

T: ¿Quién es la persona que más le ha apoyado desde que inició a jugar?

M: Nadie.

T: ¿Quiénes son las personas de las que menor apoyo ha recibido?

M: De mi familia, porque como ya no somos tan unidos y a mi mamá le cae mal que gaste el dinero por gusto sólo me reclaman en la casa.

T: ¿Cómo se siente con usted mismo en la actualidad?

M: Pues muy bien, aunque quisiera tener una mejor relación con mis familiares.

T: ¿Cómo describiría su forma de ser?

M: A pues, una persona... (pausa) que le gusta hacer amistades, tranquilo, pacífico, amable, humilde, no sé qué más.

T: ¿Cómo son sus relaciones con otras personas? Explique su respuesta.

M: Muy buenas. Pues, cada vez que me relaciono con una persona es muy difícil que no pueda yo llevar una relación de amistad o lo que sea pues, ya que hasta la fecha las relaciones con las que me he comprometido pues siguen verdad.

T: ¿Tiene pareja? De ser así, ¿Cómo describe la relación que mantiene con su pareja?

M: Sí. Pues, la mayor parte del tiempo nos peleamos porque ella es muy celosa y me controla mucho y eso no me gusta. Yo trabajo en un bar y le molesta que hable con clientas o que salga muy de madrugada. Nuestra comunicación no es tan abierta porque no me siento cómodo contándole ciertas cosas que sé que le molestaría si se las cuento.

T: ¿Qué es lo que más le gusta de su pareja?

M: Su apoyo, sobre todo en mi trabajo ya que a veces me ayuda en el bar y su sinceridad.

T: ¿Qué es lo que menos le gusta de su pareja?

M: Que sea celosa y controladora.

T: ¿Es feliz con su pareja?

M: Pues sinceramente, estoy pensando en terminar la relación.

T: ¿Cómo ha cambiado su relación de pareja desde que inició a jugar?

M: No ha cambiado, porque trato de no mezclar ambas cosas al mismo tiempo. O sea, en mis ratos libres es cuando trato de dedicarle tiempo a los juegos y en su momento a mi pareja.

T: ¿Ha recibido apoyo de su pareja? ¿En qué le apoya? ¿En qué forma?

M: A veces no tengo personal para atender los clientes del bar y ella me ayuda con eso y me ahorro un poco de dinero.

T: ¿Cuál era su situación económica antes de iniciar a jugar?

M: Más estable que ahora.

T: ¿Cómo describiría su situación económica actual?

M: Pues, estándar verdad, pues muy bien, ni en abundancia ni tampoco tronándome los dedos verdad.

T: ¿Con esto quiere decir que tiene lo necesario para satisfacer sus necesidades básicas y las de su familia?

M: Así es.

T: ¿Cómo se siente con respecto a su situación económica actual?

M: Bien, aunque podría mejorar, si no gastará dinero en los juegos podría tenerlo para gastarlo en cosas más importantes, como en mis hijas, por ejemplo.

T: ¿Ha notado algún cambio en su situación económica, desde que juega? ¿Cómo se ha dado?

M: Pues cuando me voy por las noches a jugar, generalmente bebo mucho y apuesto más de lo que tenía pensado y cuando me doy cuenta, gasté dinero que ya tenía guardado para cierta cosa y me toca ajustarlo.

T: ¿Ha tenido dificultades económicas para cubrir sus necesidades?

M: En algunas ocasiones, si.

T: ¿Cuáles? ¿Cómo se siente por ello?

M: Pues, no es que sea muy seguido pero le paso dinero a mi mamá y a veces no le doy la misma cantidad por andar corto de dinero. Y eso me hace sentir mal, triste.

T: Actualmente, ¿trabaja? ¿En qué?

M: Sí, administro un negocio; un bar-restaurante.

T: ¿Cómo se siente con su trabajo actual?

M: Pues, bien, o sea, de hecho pues, como el negocio es mío pues, me siento más libre de hacer cosas que no podría hacer si trabajara para una empresa o alguien más.

T: ¿Qué le gusta de su trabajo?

M: Eso, el hecho de ser libre y administrar el tiempo como yo quiero.

T: ¿Qué le desagrada del mismo?

M: ¿De mi trabajo? Mmm.. no nada.

T: ¿Ha enfrentado dificultades en el trabajo debido al juego? ¿Qué situaciones ha enfrentado?

M: Sí, algunas veces. Pues, cuando hay dinero de por medio y pues tal vez tragos también de por medio, a veces, la gente se aprovecha de eso para no cumplir con sus apuestas o bueno, todo, todo lo que tenga que ver con no cumplir verdad, tanto como las reglas del juego como el pago del juego. Esta situación me incomoda y he perdido algunos clientes por las discusiones.

El sujeto frecuentemente juega en su trabajo con algunos clientes.

Anexo 3: Entrevista Semi-Estructurada SUJETO 2

I. DATOS GENERALES

Edad: 28 años

Ocupación: Diseñador de modas

Estado civil: Vive en pareja sin estar casado

II. ENTREVISTA

T: ¿A qué edad inició su interés por el juego?

L: A los 10 años.

T: ¿Qué tipo de juego/s frecuente?

L: Videojuegos y de cartas.

T: ¿Cuál es el monto que apuesta por cada juego?

L: Para empezar el más bajo que haya, luego generalmente subo un poco la apuesta a (pausa) pues, es depende de la situación del juego, me dejo llevar por la apuesta pero generalmente la tengo en un rango de Q10 a Q500.

T: ¿Cuáles son sus horarios de concurrencia?

L: ¿Horarios? Bueno, he pasado días enteros, entonces no tengo un horario fijo pero, a veces es en la mañana. Si es en la mañana paso el día entero. A veces en la noche y cuando es así amanezco jugando.

T: ¿Cuánto tiempo permanece en el lugar donde juega? ¿Cuántos días a la semana?

L: Entre 7 a 10 horas. Para decirte algo... creo que cuatro días a la semana.

T: ¿Alguna vez ha realizado actividades ilegales para obtener dinero y apostar? De ser así, explique.

L: Pues si cuenta como ilegal que he tomado dinero que anda por la casa pues sí.

T: ¿Qué sensación le provoca el jugar?

L: Pues, felicidad, a veces me da decepción pero creo que eso es lo que más me atrae, o sea, cuando tengo felicidad puedo sentir y llega un momento en el que me aburro pero si me exige y me decepciona el juego continúo hasta que me sienta bien.

T: ¿Qué cambió en su vida desde que empezó a jugar?

L: Bueno, (pausa) bueno, de hecho en 4º Bachillerato perdí ese año por estar jugando un juego en línea, los exámenes finales no me importaron, no estudié nada y me pasaba las madrugadas jugando. Así que podría decir que en el área académica me afectó mucho.

T: ¿Quién es la persona que más le ha apoyado desde que inició a jugar?

L: Nadie, lo hago independientemente.

T: ¿Quiénes son las personas de las que menor apoyo ha recibido?

L: Mi familia; mis hermanas, mi madre y padre.

T: ¿Cómo se siente con usted mismo en la actualidad?

L: Me siento muy bien.

T: ¿Cómo describiría su forma de ser?

L: Extraña. Porque puedo estar bien medio día y cambiar de personalidad, no de personalidad, de humor y de carácter una hora, después no estar bien, después estar muy feliz durante dos horas, después se me baja. O sea, mi temperamento, mi actitud cambia mucho y supongo que eso me hace variable verdad.

T: ¿A qué se debe esto? ¿Tiene alguna enfermedad psicológica o psiquiátrica diagnosticada?

L: Sí, sufro de trastorno bipolar.

T: ¿Cómo son sus relaciones con otras personas? Explique su respuesta.

L: Generalmente, tengo buenas relaciones. Incluso, con personas que no me agradan, trato de tener buena relación, ya sea muy apegada o no, prefiero tener una buena relación a tener un mal sabor de boca.

T: ¿Tiene pareja? De ser así, ¿Cómo describe la relación que mantiene con su pareja?

L: Sí. Pues, tenemos altibajos pero nuestra relación es buena y podemos comunicarnos sin problema.

T: ¿Qué es lo que más le gusta de su pareja?

L: Pues, me gustan muchas cosas, pero lo que más, más me gusta es que me comprende y pues me ha apoyado en muchas situaciones difíciles y sencillas, pero pues eso es algo que sólo ella me ha ofrecido entonces supongo que es lo más importante y es lo que más me ha dado.

T: ¿Qué es lo que menos le gusta de su pareja?

L: Quizá en algunos momentos me controla o me trata de controlar mucho, pues en el sentido en que se preocupa mucho por mí, o sea, soy independiente, si comparto el tiempo con ella es porque me gusta hacerlo no porque no pueda estar solo pues.

T: ¿Es feliz con su pareja?

L: Sí.

T: ¿Cómo ha cambiado su relación de pareja desde que inició a jugar?

L: No, para nada. Ella sabe que juego antes de iniciar nuestra relación y me aceptó así.

T: ¿Ha recibido apoyo de su pareja? ¿En qué le apoya? ¿En qué forma?

L: Pues podría decir que sí, pero siento que es superficial, no es que ella le ponga mucha importancia al hecho que juegue. Bueno, en decisiones en cuanto a saber en qué momento parar y hacerme responsable de mis actos por ejemplo.

T: ¿Cuál era su situación económica antes de iniciar a jugar?

L: La misma porque soy dependiente de mis padres aún y ellos no saben que utilizo parte del dinero que me dan en apuestas.

T: ¿Cómo describiría su situación económica actual?

L: Estable, porque como te digo no me afecta si lo apuesto o no porque no tengo que mantener a nadie y mis papás pues no saben que lo uso para el juego.

T: ¿Cómo se siente con respecto a su situación económica actual?

L: Quiero mejorarla, la verdad. Siento que debo reponer el dinero que mis padres me han dado.

T: ¿Ha notado algún cambio en su situación económica, desde que juega? ¿Cómo se ha dado?

L: He tenido momentos buenos y momentos bajos. Pero como buen jugador, sé asumir la responsabilidad de que hay veces en las que uno puede ganar y veces en que uno puede perder. Le pongo importancia en el sentido responsable pero realmente no es que sea mejor o no, uno gana o pierde.

T: ¿Ha tenido dificultades económicas para cubrir sus necesidades?

L: No, porque mis papás me dan todo para cubrirlas.

T: Actualmente, ¿trabaja? ¿En qué?

L: Sí. Trabajo en una tienda de ropa.

T: ¿Cómo se siente con su trabajo actual?

L: Muy bien, me llevo bien con mis compañeros de trabajo y con mi jefe genial, de hecho, ya me ofreció un puesto mejor.

T: ¿Qué le gusta de su trabajo?

L: Me gusta porque estoy aprendiendo mucho sobre ropa, sobre textiles y ventas.

T: ¿Qué le desagrada del mismo?

L: Realmente nada, no hay un punto que no me agrade.

T: ¿Ha enfrentado dificultades en el trabajo debido al juego?

L: Por el momento, pues, a veces me siento cansado y siento que no rindo bien en el trabajo por no dormir las horas adecuadas porque me la pasé jugando. Estoy intentando de ya no jugar.

Anexo 4: Entrevista Semi-Estructurada SUJETO 3

I. DATOS GENERALES

Edad: 23 años

Ocupación: Estudiante

Estado civil: Soltero

II. ENTREVISTA

T: ¿A qué edad inició su interés por el juego?

A: Aproximadamente a los 10 años, 10, 11 años.

T: ¿Qué tipo de juego/s frecuente?

A: Son juegos de cartas.

T: ¿Cuál es el monto que apuesta por cada juego?

A: Es dependiendo, a veces llego a apostar \$10 a \$200.

T: ¿Cuáles son sus horarios de concurrencia?

A: En la tarde o tarde noche, desde las 3 de la tarde a 10 de la noche aproximadamente.

T: ¿Cuánto tiempo permanece en el lugar donde juega? ¿Cuántos días a la semana?

A: Como 7 horas. Casi todos los días o a menos que no haya con quien jugar, pues no juego.

T: ¿Alguna vez ha realizado actividades ilegales para obtener dinero y apostar? De ser así, explique.

A: No, pero si he tomado dinero de mis padres para usarlo en apuestas sin su consentimiento.

T: ¿Qué sensación le provoca el jugar?

A: Pues, emoción al momento de jugar y nervios cuando estoy perdiendo. He notado que es esa emoción al jugar lo que me hace jugar de nuevo, cuando se está ganando uno siente cierta adrenalina y me gusta esa emoción.

T: ¿Qué cambió en su vida desde que empezó a jugar?

A: Pues ahorita en este momento, pues nada. Tal vez sólo que empecé a fumar tiempo después de que empecé este rollo del juego.

T: ¿Quién es la persona que más le ha apoyado desde que inició a jugar?

A: Mis amigos.

T: ¿Quiénes son las personas de las que menor apoyo ha recibido?

A: Posiblemente mi familia.

T: ¿Cómo se siente con usted mismo en la actualidad?

A: Pues en este momento, bien.

T: ¿Cómo describiría su forma de ser?

A: Tranquilo, no me ando peleando con nadie si no me provocan. Bueno, ahí si soy “brincón” si me andan provocando o no cumplen con sus apuestas.

T: ¿Cómo son sus relaciones con otras personas? Explique su respuesta.

A: Normales, me comunico con gente que juega y nos juntamos para apostar un poco. Pero como le dije si no cumple con su apuesta, llegamos a los golpes. He llegado a perder algunos amigos por esto.

T: ¿Actualmente, tiene pareja?

A: En este momento, no tengo.

T: ¿Cuál era su situación económica antes de iniciar a jugar?

A: Pues bastante bien, podía comprar casi todas las cartas que quisiera; le comento, el juego que más frecuento trata de obtener cartas y cada carta tiene su precio, entre más poder tenga más costosa es.

T: ¿Cómo describiría su situación económica actual?

A: En este momento, mal porque estoy desempleado desde hace dos meses, no aguanté el ritmo del trabajo, era muy pesado y por mi parte fui irresponsable pues, a veces no llegaba porque me quedaba jugando con los “cuates”. Así que he tenido que vender una que otra carta para poder cubrir algunas de mis necesidades.

T: ¿Cómo se siente con respecto a su situación económica actual?

A: Pues triste y desesperado, quisiera conseguir un trabajo porque sé que si me pongo a jugar me quedo sin nada y en la calle. Por ahora, he evitado jugar aunque se me hace difícil y trato de vender mis cartas.

T: ¿Ha notado algún cambio en su situación económica, desde que juega? ¿Cómo se ha dado?

A: Sí, ahora puede que tenga muchas cartas pero a veces no tengo dinero ni para el pasaje o para comer, así que acudo a mis familiares.

T: ¿Ha tenido dificultades económicas para cubrir sus necesidades? ¿Cómo se siente por ello?

A: Sí. Como le indiqué lo del pasaje, comida y otras cosas que necesito como la universidad. Pues impotente porque quisiera dejar de jugar pero es lo único que me hace sentir mejor y olvidarme de tanta cosa.

T: Actualmente, ¿trabaja?

A: No.

Anexo 5: Entrevista Semi-Estructurada SUJETO 4

I. DATOS GENERALES

Edad: 26 años

Ocupación: Diseñador de litografía

Estado civil: Vive en pareja sin estar casado

II. ENTREVISTA

T: ¿A qué edad inició su interés por el juego?

D: A los 14 años.

T: ¿Qué tipo de juego/s frecuente?

D: Juegos de cartas, bingos o videoloterías.

T: ¿Cuál es el monto que apuesta por cada juego?

D: Mmm... creo que siempre utilizo Q500 aunque puedo usar más en una sola apuesta.

T: ¿Cuáles son sus horarios de concurrencia? ¿Cuántos días a la semana?

D: De 7 de la noche en adelante. Si es posible pues todos los días.

T: ¿Cuánto tiempo permanece en el lugar donde juega?

D: Aproximadamente, unas 6 horas.

T: ¿Alguna vez ha realizado actividades ilegales para obtener dinero y apostar? De ser así, explique.

D: Pues vieras que en una ocasión, trate de hacer hacerle “chanchuy” a un compañero de juego porque él me había ganado unas joyas y tomé de vuelta lo que le había dado como pago, porque aquél se quedó bien dormido por la gran “papalina” que cargábamos. Ya ni le he vuelto a hablar y si me lo topo salgo corriendo. (risas). Ah sí, las joyas eran de mi mamá, de dicha las recuperé porque me hubiera caído una gran “madreada” y pues a veces tomo cosas de la casa y he perdido unas cuantas.

T: ¿Qué sensación le provoca el jugar?

D: Diversión, no sé ambición hasta cierto punto.

T: ¿Qué cambió en su vida desde que empezó a jugar?

D: A un montón de cosas, tanto emocionales como con las personas con las que me rodeo. A veces he perdido todo mi dinero y me he sentido frustrado, he tenido problemas con mi familia por eso pero, cuando llevo mucho dinero a la casa mi familia está satisfecha.

T: ¿Quién es la persona que más le ha apoyado desde que inició a jugar?

D: Mi mejor amigo.

T: ¿Quiénes son las personas de las que menor apoyo ha recibido?

D: Mi familia.

T: ¿Cómo se siente con usted mismo en la actualidad?

D: Pues no me han gustado ciertas actitudes que he tomado pero me siento satisfecho y no me arrepiento de nada.

T: ¿Cómo describiría su forma de ser?

D: Ambicioso, pues me gusta el dinero, me gusta vivir cada día sin importarme el futuro.

T: ¿Cómo son sus relaciones con otras personas? Explique su respuesta.

D: Muy buenas, creo que sí soy una persona bastante sociable, pues, mientras no se metan con mi dinero y lo que hago con mi vida todo está bien.

T: ¿Tiene pareja? De ser así, ¿Cómo describe la relación que mantiene con su pareja?

D: Buena, en la medida de lo posible. No es que tengamos una súper relación pero tampoco me “friegas” mucho.

T: ¿Qué es lo que más le gusta de su pareja?

D: Su forma de ser en el sentido que sabe en cierto punto cómo soy y sabe aceptarme.

T: ¿Qué es lo que menos le gusta de su pareja?

D: Que suele enojarse muy rápido en cosas, a veces, que no valen la pena, como el hecho de que yo vaya a jugar, lo hago para distraerme.

T: ¿Es feliz con su pareja?

D: Sí.

T: ¿Cómo ha cambiado su relación de pareja desde que inició a jugar?

D: Tal vez que a veces la descuido un poco y la comunicación; ahora nos comunicamos un poco menos.

T: ¿Ha recibido apoyo de su pareja? ¿En qué le apoya? ¿En qué forma?

D: Sí, me ha incentivado a dejar un poco el juego y empezar a buscar otras maneras de distracción.

T: ¿Cuál era su situación económica antes de iniciar a jugar?

D: Estable, porque mis “viejos” me mantenían y me siguen manteniendo en algunas cosas.

T: ¿Cómo describiría su situación económica actual?

D: Con altos y con bajos porque mis papás ya se dieron cuenta que mal gasto el dinero como dicen ellos y a veces no me dan. Igual siempre miro de donde saco dinero.

T: ¿Cómo se siente con respecto a su situación económica actual?

D: Pues me “pela”, mis “viejos” me siguen manteniendo y yo veo siempre donde consigo dinero, igual trabajo y así mantengo mi dinerito.

T: ¿Ha notado algún cambio en su situación económica, desde que juega? ¿Cómo se ha dado?

D: Pues si gano tengo un montón de dinero y me compro mis cositas y cuando pierdo ahí si me “friego” porque ya no tengo para ciertas cosas como comida porque no siempre como en la casa o el pasaje.

T: ¿Ha tenido dificultades económicas para cubrir sus necesidades? ¿Cuáles? ¿Cómo se siente por ello?

D: Sí. Pues como vivo con mis “viejos” les tengo que pasar una ayuda para la renta y si me gasté el dinero pues ya no les doy nada. Pues a veces si me siento “mala onda” con ellos pero yo también tengo mis necesidades.

T: Actualmente, ¿trabaja? ¿En qué?

D: Sí. En una empresa donde hacemos libros y se hacen muchas cosas en el sentido de impresión para diferentes personas.

T: ¿Cómo se siente con su trabajo actual?

D: Me siento bien y cómodo, aunque a veces falto porque me quedo dormido por haberme desvelado jugando y me peleo con mi jefe.

T: ¿Qué le gusta de su trabajo?

D: El ambiente y el trabajo en sí, me gusta lo que hago y me gusta mucho el poder interactuar con personas de diferentes culturas.

T: ¿Qué le desagrada del mismo?

D: El estrés que se maneja porque es un trabajo que requiere de mucha atención y concentración y a veces no la tengo y pelearme con el jefe.

T: ¿Ha enfrentado dificultades en el trabajo debido al juego? ¿Qué situaciones ha enfrentado?

D: Sí. La distracción del juego hace que en mi trabajo me estrese, o sea, el hecho de pensar en ir a jugar no me permite concentrarme.

Anexo 6: Entrevista Semi-Estructurada SUJETO 5

I. DATOS GENERALES

Edad: 24 años

Ocupación: Estudiante

Estado civil: Soltero

II. ENTREVISTA

T: ¿A qué edad inició su interés por el juego?

J: Aproximadamente a los 10, 11 años.

T: ¿Qué tipo de juego/s frecuente?

J: Actualmente, sólo bingo.

T: ¿Cuál es el monto que apuesta por cada juego?

J: Eso depende pero aproximadamente unos Q200.

T: ¿Cuáles son sus horarios de concurrencia?

J: En la noche.

T: ¿Cuánto tiempo permanece en el lugar donde juega? ¿Cuántos días a la semana?

J: Voy unas tres horas. Trato de ir unas 3 veces por semana generalmente jueves, viernes y sábado.

T: ¿Alguna vez ha realizado actividades ilegales para obtener dinero y apostarlas? De ser así, explique.

J: No, nunca.

T: ¿Qué sensación le provoca el jugar?

J: Es una ansiedad, una emoción, una sensación que no podría describirle, un sentimiento que nace y tengo que hacerlo, sino lo hago no, no me siento bien. Y esto aumenta si perdí algo, porque siento la necesidad de recuperarlo.

T: ¿Qué cambió en su vida desde que empezó a jugar?

J: Pues, creo que me he alejado un poco de las amistades, de la familia, prefiero pasar mi tiempo libre en el juego.

T: ¿Quién es la persona que más le ha apoyado desde que inició a jugar?

J: Mmm... creo que nadie siempre he ido a jugar solo.

T: ¿Quiénes son las personas de las que menor apoyo ha recibido?

J: Mmm... Mi familia; mi mamá y mis hermanas.

T: ¿Cómo se siente con usted mismo en la actualidad?

J: Pues, tranquilo aunque un poco vacío quizás necesito regresar un poco a compartir con las personas que quiero.

T: ¿Cómo describiría su forma de ser?

J: Bastante jovial, divertido, me gusta hacer amistades nuevas y las he encontrado en el juego y las amistades viejas me ha costado mantenerlas por el juego.

T: ¿Cómo son sus relaciones con otras personas? Explique su respuesta.

J: Bastante, bien. Aunque a veces tengo discusiones con ellos porque pues, no les gusta que yo juegue.

T: ¿Tiene pareja?

J: Hace un par de meses que terminé con mi pareja.

T: ¿Cuál era su situación económica antes de iniciar a jugar?

J: Estable porque mi mamá me mantenía.

T: ¿Cómo describiría su situación económica actual?

J: Siento que gasto más de lo que debería. Cuando uno apuesta a veces se gana y otras se pierde y sé que dejando el juego estaría mejor. De igual forma, cuento con el apoyo económico de mi madre.

T: ¿Cómo se siente con respecto a su situación económica actual?

J: Pues no muy contento, a veces me frustró y me decepciono de mí mismo por permitirme gastar tanto en cosas que no valen la pena.

T: ¿Ha notado algún cambio en su situación económica, desde que juega? ¿Cómo se ha dado?

J: Sí, hubo una época en la cual dejé el juego, a pesar de que lo inicié en una edad temprana, pero me ha costado mucho dejarlo por completo. Actualmente, gasto mucho y esto ha hecho que me venga en picada.

T: ¿Ha tenido dificultades económicas para cubrir sus necesidades? ¿Cuáles? ¿Cómo se siente por ello?

J: Pues si no contará con el apoyo de mi mamá seguramente sí. Algunas veces pues a ella no le alcanza y nos vemos escasos de ciertas necesidades. Me siento decepcionado y frustrado como hijo al darle más preocupaciones a mi mamá por jugar y gastar tanto.

T: Actualmente, ¿trabaja?

J: No, de hecho me acaban de despedir hace como un mes, porque tuve dificultades con el juego bien grandes, no podía dejarlo y me ausenté por varios días. Además, no rendía y me quedaba dormido por las desveladas que me daba.

Anexo 7: Entrevista Semi-Estructurada SUJETO 6

I. DATOS GENERALES

Edad: 24 años

Ocupación: Asistente de comunicación

Estado civil: Soltero

II. ENTREVISTA

T: ¿A qué edad inició su interés por el juego?

LA: Mmm... más o menos a los 18 años, cuando ya tenía mayoría de edad.

T: ¿Qué tipo de juego/s frecuente?

LA: Más que todo voy a las video-loterías.

T: ¿Cuál es el monto que apuesta por cada juego?

LA: Pues depende, porque o sea, voy manejando más o menos mis finanzas y podés tener un buen juego desde más o menos Q100, pero creo que lo que más he llegado a invertir son unos Q1000, algo así.

T: ¿Cuáles son sus horarios de concurrencia?

LA: Más que todo voy en la noche.

T: ¿Cuánto tiempo permanece en el lugar donde juega? ¿Cuántos días a la semana?

LA: Como de 10 de la noche hasta que termine, pero como unas 5 o 6 horas. Y aproximadamente unos 4 días a la semana, si puedo voy más pero si intento ir lo más seguido posible.

T: ¿Alguna vez ha realizado actividades ilegales para obtener dinero y apostar? De ser así, explique.

LA: No, para nada.

T: ¿Qué sensación le provoca el jugar?

LA: Es bien emocionante, o sea, yo creo que mucha gente cree que uno sólo va como a perder el tiempo, pero realmente requiere de estrategia y de pensar en lo que vas a hacer porque como te decía antes verdad, podés invertir poco dinero y ganar mucho, entonces es esa emoción de qué podés hacer para poder lograr ganar más y más dinero.

T: ¿Qué cambió en su vida desde que empezó a jugar?

LA: Pues, (pausa) mmm... quizás, viéndolo desde una parte más analítica son, fueron muchas cosas; sobre todo que ahora soy más gastón, pero creo que va más allá, he descubierto más habilidades en mí, a poder pensar en qué puedo hacer, no lo miro como un "sólo voy a jugar y ya" sino me enfoco bastante en lo que estoy haciendo.

T: ¿Quién es la persona que más le ha apoyado desde que inició a jugar?

LA: Mis amigos, de hecho por lo general no me gusta ir solo así que voy con dos o tres amigos.

T: ¿Quiénes son las personas de las que menor apoyo ha recibido?

LA: Obviamente mi familia, de hecho voy como medio escapado a los juegos, pero voy.

T: ¿Cómo se siente con usted mismo en la actualidad?

LA: Pues bastante bien, si hablamos de lo económico, estoy bastante satisfecho, he mejorado en ese aspecto. Es más desde que empecé a trabajar y ahora pues lo uno un poco con el juego y estoy muy satisfecho con eso, actualmente.

T: ¿Cómo describiría su forma de ser?

LA: Pues, soy una persona bastante tranquila, sé lo que quiero y lo que hago.

T: ¿Cómo son sus relaciones con otras personas? Explique su respuesta.

LA: Pues, soy bastante social, algunas veces introvertido, pero si soy social, incluso, en el juego he conocido a varias personas y se han vuelto un círculo aparte de lo que ya tenía.

T: ¿Tiene pareja?

LA: No, por el momento.

T: ¿Cuál era su situación económica antes de iniciar a jugar?

LA: Básica, por así decirlo ya que mis padres en ese entonces medio me ayudaban a cubrir mis necesidades, de vez en cuando podía cubrirme uno que otro gusto, pero así como te decía ahora estoy bien, bien satisfecho con esto extra que me ayuda a cumplir con lo que quiero.

T: ¿Cómo describiría su situación económica actual?

LA: Está bastante estable, de hecho más que estable.

T: ¿Ha notado algún cambio en su situación económica, desde que juega? ¿Cómo se ha dado?

LA: Sí bastante, ahora está mucho mejor, me alcanza para más cosas.

T: ¿Ha tenido dificultades económicas para cubrir sus necesidades? ¿Cuáles? ¿Cómo se siente por ello?

LA: Antes, cuando no trabajaba sí. Y de vez en cuando he tenido como mi quebranto porque, no es como que siempre le vaya bien a uno verdad, en esto se pierde y se gana y más de alguna vez he tenido que sufrirla pero por lo regular si me ha ido bastante bien, digamos que he tenido una muy buena racha. Obviamente cuando no tengo dinero siento ansiedad, porque no es como que pueda solucionarlo de la noche a la mañana pero igual, siempre intento arriesgarme con el mismo juego e ir recuperando lo que a veces se pierde.

T: Actualmente, ¿trabaja? ¿En qué?

LA: Sí. Soy asistente en un laboratorio de comunicación.

T: ¿Cómo se siente con su trabajo actual?

LA: Pues, bastante satisfecho porque tengo tiempo para todo; para trabajar, para estudiar y jugar.

T: ¿Qué le gusta de su trabajo?

LA: Mmm... tranquilidad tal vez y que tengo un ingreso económico fijo.

T: ¿Qué le desagrada del mismo?

LA: Estar sentado en un mismo lugar, la monotonía.

T: ¿Ha enfrentado dificultades en el trabajo debido al juego? ¿Qué situaciones ha enfrentado?

LA: No, para nada he sido bastante organizado, cada cosa en su lugar. Ahí si te digo que a veces me siento muerto por las desveladas que me he hecho pero no me ha presentado mayor dificultad.

Anexo 8: Entrevista Semi-Estructurada SUJETO 7

I. DATOS GENERALES

Edad: 24 años

Ocupación: Mesero

Estado civil: Divorciado

II. ENTREVISTA

T: ¿A qué edad inició su interés por el juego?

B: A los 17 años.

T: ¿Qué tipo de juego/s frecuente?

B: Casinos y videoloterías.

T: ¿Cuál es el monto que apuesta por cada juego?

B: Mmm... Yo creo que unos Q400.

T: ¿Cuáles son sus horarios de concurrencia?

B: Yo siempre voy en las noches, después del trabajo.

T: ¿Cuánto tiempo permanece en el lugar donde juega? ¿Cuántos días a la semana juega?

B: Mirá yo me quedo desde las 7 de la noche hasta que me cierran el bingo y me tengo que retirar, a veces hasta amanezco afuera del lugar. Yo creo que tal vez unos... (pausa) 4 días a la semana y unas 7 horas al día.

T: ¿Alguna vez ha realizado actividades ilegales para obtener dinero y apostar? De ser así, explique.

B: Cuando vivía con mis papás fui tremendo, les hice un montón de “zanganadas” y muchas veces me echaron de mi casa por eso. En varias ocasiones, les jalé dinero a mis papás sin que se dieran cuenta y siempre le echaba la culpa a la empleada que teníamos. Con el tiempo se dieron cuenta que era yo quien les robaba cosas pues hasta empeñé cosas de mi casa. Después de esto pues me fui preso un par de meses y ya no volví a cometer algún robo.

T: ¿Qué sensación le provoca el jugar?

B: El juego me envuelve, siento una necesidad de jugar y de ganar muy fuertes. Cuando más me “engazo” es cuando estoy ganando, siento que tengo muchas probabilidades de ganar y el triple de lo que invertí por eso me quedo y cuando siento me quede sin nada eso sí me enfurece.

T: ¿Qué cambió en su vida desde que empezó a jugar?

B: Pues, creo que me volví agresivo con mis papás. Ya andaba en eso de la adolescencia y los cambios y bla bla como dicen, ellos pensaban que era rebeldía pero no se daban cuenta que no comía ni dormía por andar jugando. Después de los

18, cuando ya podía entrar a los casinos y todo eso empecé a tomar y fumar. Yo creo que se me pegaron las mañas de los otros jugadores. (risas).

T: ¿Quién es la persona que más le ha apoyado desde que inició a jugar?

B: La verdad, con los que juego porque nos sentimos identificados por esa emoción de jugar.

T: ¿Quiénes son las personas de las que menor apoyo ha recibido?

B: Obviamente de mis papás, cuando caí preso ya no quisieron saber de mí y de hecho sigo sin tener comunicación con ellos.

T: ¿Cómo se siente con usted mismo en la actualidad?

B: No me siento bien, sé que le fallé a muchas personas que me quieren y he intentado buscar ayuda pero, no sé, siento que ando perdiendo el tiempo en esas “babosadas”.

T: ¿Cómo describiría su forma de ser?

B: Pues siento que ya no soy tan agresivo como antes, me siento culpable por como actué con mis papás cuando era más “patojo” y a veces me siento como vacío.

T: ¿Cómo son sus relaciones con otras personas? Explique su respuesta.

B: Bien, trato de no darles mucha lata y llevarnos bien, con esto me refiero a que soy sociable y a veces suelo tomarme comentarios de otras personas muy a pecho y nos terminamos peleando pero trato que no pase esto.

T: ¿Tiene pareja?

B: Ahorita no, me divorcié hace dos años. Me casé “patojo” porque “metí las patas” y no sé nada de mi pareja ni de mi hija. Mi matrimonio terminó muy mal y en parte fue por mi culpa porque jugaba mucho más en ese entonces.

T: ¿Cuál era su situación económica antes de iniciar a jugar?

B: Estable, realmente no podía quejar si mis papás me mantenían.

T: ¿Cómo describiría su situación económica actual?

B: Pues intento de ahorrar lo más que pueda y no gastarlo tanto en el juego, ahora ya no voy toda los días a jugar y trato de controlarme. Pero a veces si me paso y me quedo sin “ni un len”.

T: ¿Cómo se siente con respecto a su situación económica actual?

B: Me siento decepcionado de mi mismo porque sé que podría estar mejor si ya no jugara y me controlara.

T: ¿Ha notado algún cambio en su situación económica, desde que juega? ¿Cómo se ha dado?

B: Sí, bastante en algunas veces no tenía ni donde dormir ni qué comer más que todo esto fue después de salir de la cárcel. Ahora pues gracias a Dios, estoy mejor que antes, aunque sigue la inestabilidad.

T: ¿Ha tenido dificultades económicas para cubrir sus necesidades? ¿Cuáles?
¿Cómo se siente por ello?

Sí. Las que te dije, no cubrir por lo menos lo primordial para mí que era comida y techo. Me siento desconcertado porque no sé qué me pasa y quisiera entenderme mejor para mejorar.

T: Actualmente, ¿trabaja? ¿En qué?

B: Sí. Soy mesero.

T: ¿Cómo se siente con su trabajo actual?

B: Pues bien, la verdad que mi jefe me ha apoyado y ha sabido entender mi situación y mis compañeros pues, me dan ánimos para seguir adelante.

T: ¿Qué le gusta de su trabajo?

B: La paga (risas). Pues “no hombre”, el ambiente y la buena relación que tengo con ellos.

T: ¿Qué le desagrada del mismo?

B: Las horas de trabajo, es bien pesado lo que hago y si a eso le agrego mis noches de desvelo, no rindo muy bien que digamos.

T: ¿Ha enfrentado dificultades en el trabajo debido al juego? ¿Qué situaciones ha enfrentado?

B: sí, como te dije yo creo que más que todo el desvelo y la poca concentración porque a veces siento esa necesidad de jugar y sentirme mejor.

Anexo 9: Entrevista Semi-Estructurada SUJETO 8

I. DATOS GENERALES

Edad: 21 años

Ocupación: Estudiante

Estado civil: Soltero

II. ENTREVISTA

T: ¿A qué edad inició su interés por el juego?

D: A los 18 años de edad.

T: ¿Qué tipo de juego/s frecuente?

D: Ahorita, casinos y bingos.

T: ¿Cuál es el monto que apuesta por cada juego?

D: Como de Q100 a Q400.

T: ¿Cuáles son sus horarios de concurrencia?

D: En la noche, de 8 pm a 1 am.

T: ¿Cuánto tiempo permanece en el lugar donde juega? ¿Cuántos días a la semana juega?

D: como unas 5 horas no más creo. Juego unos 3 días sobre todo fin de semanas.

T: ¿Alguna vez ha realizado actividades ilegales para obtener dinero y apostar? De ser así, explique.

D: No.

T: ¿Qué sensación le provoca el jugar?

D: Pues diversión, me gusta porque cuando juego se me olvidan todos mis problemas, me distraigo y me siento feliz sobre todo si estoy ganando la partida.

T: ¿Qué cambió en su vida desde que empezó a jugar?

D: Me acuerdo que en el cole me costaba ganar los exámenes porque en vez de estudiar me ponía a jugar en la "compu". Ahora pues no sé, no le veo tanto cambio porque siento que no juego tanto.

T: ¿Quién es la persona que más le ha apoyado desde que inició a jugar?

D: De mis cuates.

T: ¿Quiénes son las personas de las que menor apoyo ha recibido?

D: De mi familia, sobre todo mi mamá, siempre me ha regañado por gastar dinero en tonterías como dice ella.

T: ¿Cómo se siente con usted mismo en la actualidad?

D: Yo siento que bien, a veces me siento solo porque así lo he querido pero en general estoy satisfecho.

T: ¿Cómo describiría su forma de ser?

D: Tengo mucha ansiedad, inquietud, me como las uñas y fumo mucho, el juego me ayuda a controlar un poco esto. Esto me pasa generalmente, cuando no he jugado durante varios días.

T: ¿Cómo son sus relaciones con otras personas? Explique su respuesta.

D: Yo digo que son buenas, trato de llevarme bien con la "mara" y de no andar metido en problemas.

T: ¿Tiene pareja?

D: No por el momento no tengo pareja.

T: ¿Cómo describiría su situación económica actual?

D: Pues mis papás son quienes me mantienen, ya no vivo con ellos pero ellos me pasan para todos mis gastos en lo que termino mis estudios.

T: ¿Cómo se siente con respecto a su situación económica actual?

D: La verdad, no me parece la idea de ser dependiente de alguien, pero mis papás no han querido que trabaje porque dicen que le voy a agarrar amor al dinero y voy a dejar mi carrera, así que me siento frustrado por no pagarme mis cosas.

T: ¿Ha notado algún cambio en su situación económica, desde que juega? ¿Cómo se ha dado?

D: Pues la verdad no mucho, como le digo pues mis papás todavía me dan para mis cosas.

T: ¿Ha tenido dificultades económicas para cubrir sus necesidades? ¿Cuáles? ¿Cómo se siente por ello?

D: Sólo si gasté de más en el juego o perdí. En cosas de la universidad sobre todo. Me enojo conmigo mismo por gastar demás.

T: Actualmente, ¿trabaja?

D: No.