

## El riesgo de una adicción silenciosa al videojuego



Entre las prácticas de los juegos de suerte y azar, de destreza y habilidad, los videojuegos son los preferidos por niños y jóvenes de Bogotá al punto de alcanzar el umbral de la peligrosidad. Tanto las familias como los colegios tienen un rol en la regulación de esta conducta, lesiva cuando no se orienta de forma creativa y lúdica.

Por Maryluz Vallejo

**E**l interés por la ludopatía le surgió a Blanca Patricia Ballesteros por las constantes inquietudes que expresaban los padres de familia y los colegios, y por los casos clínicos relacionados con la excesiva dedicación al juego. Sin embargo, no había literatura especializada sobre el tema en Colombia. Se trataba de un campo virgen de investigación en un país donde los traumas de la guerra desplazan la atención sobre otros problemas de la vida cotidiana.

Gracias a una convocatoria que abrió Colciencias para investigaciones en el área de salud y problemas comunitarios, Blanca Patricia Ballesteros, profesora de la Facultad de Psicología de la Universidad Javeriana, con una reconocida trayectoria investigativa en la línea de factores de riesgo y conductas agresivas de niños y jóvenes, recibió financiación durante los años 2003 y 2004 para realizar el proyecto "Análisis de las prácticas de juegos de suerte y azar, de destreza y de habilidad en niños/as y jóvenes de Bogotá".

La acompañaron en el equipo las investigadoras Claudia Caycedo, Mónica María Novoa, Patricia Montaña y Dennys del Rocío García.

Si bien los medios masivos divulgaron los resultados de esta investigación, no alcanzaron a dimensionar el nivel de riesgo que hay detrás de las cifras encontradas que muestran que el 57 por ciento de la población estudiada practica el videojuego en Bogotá, conducta que es ligeramente más alta en hombres que en mujeres de todos los estratos socioeconómicos.

En cuanto a las conductas de los padres en relación con el problema, se encontró un manejo inconsistente al utilizar el videojuego como castigo y estímulo a la vez. Valga aclarar que lejos de satanizarlo, en esta investigación se entiende el videojuego como una nueva práctica cultural en niños y jóvenes que, según su contenido, puede ser enriquecedora o lesiva, en función de algunos factores individuales, familiares y sociales.

### Adicciones en cadena

La población de estudio estuvo compuesta por 217 jóvenes varones y 80 mujeres entre los 10 y 22 años, divididos por edades, a quienes se les realizaron entrevistas y observaciones. También se llevaron a cabo seis estudios de caso, entre ellos el de una estudiante de décimo grado de 17 años, compradora compulsiva de lotería, que buscaba solucionar los problemas económicos de su familia a espaldas de sus padres separados; o el de un estudiante universitario de 22 años, sin mayores responsabilidades, que jugaba en casinos para sentir el aumento de la adrenalina.

Los resultados, aunque no alarmantes, sí son significativos por el potencial de riesgo que implican. Las investigadoras encontraron, por ejemplo, que los hombres juegan con mayor frecuencia que las mujeres, que el estrato socioeconómico no se relaciona con esta adicción y que el juego es independiente del tipo de colegio, privado o público. El reto es la principal razón por la que los jóvenes juegan, seguida de la obtención de emo-



// Blanca Patricia Ballesteros, investigadora principal, Mónica María Novoa y Claudia Caicedo (sentada), investigadoras del proyecto.

“En esta investigación se entiende el videojuego como una nueva práctica cultural en niños y jóvenes que, según su contenido, puede ser enriquecedora o lesiva, en función de algunos factores individuales, familiares y sociales”.

ciones o sensaciones. En el grupo de 18 a 22 años, hay una tendencia a incrementar el uso del cigarrillo y el alcohol al tiempo que aumenta la dedicación al juego.

En las encuestas realizadas se descubrió que los videojuegos preferidos tienen contenidos bélicos, y según la profesora Ballesteros *“si bien los juegos cumplen una función importante en la regulación de la agresividad, también se corre el riesgo de reproducir en la vida real esas conductas agresivas que se dan en el juego”*, como se reporta también en la literatura especializada.

Y aunque se esperaba que el mayor impacto de esta investigación se produjera en los colegios adonde se enviaron los resultados y las recomendaciones —100 colegios de la ciudad—, hasta el momento no se ha tenido retroalimentación de sus directivas, profesores o asociaciones de padres. Se les recomendó establecer unas mínimas normas para evitar estas conductas adictivas, que disminuyen el

desempeño académico de los estudiantes y atraen otros problemas de adicción.

También se presentó a los hogares y colegios una propuesta para que las personas que tengan conductas adictivas intenten controlarlas o busquen ayuda profesional cuando detecten el problema. El diálogo entre padres e hijos, las alternativas para el manejo del tiempo libre y los programas para debatir públicamente el problema deben copar la agenda para la prevención de este tipo de ludopatía, concluyen las investigadoras.

Según la profesora Ballesteros, si existiera mayor apoyo institucional habría mayor vigilancia y prevención de este enemigo silencioso, que no se manifiesta tan crudamente como otras adicciones, pero va minando el autocontrol del sujeto, sobre todo, si hablamos de poblaciones frágiles como los niños y los jóvenes. Asimismo, agrega que sería deseable que la Secretaría de Educación evaluara los resultados de este estudio exploratorio para

dar directrices de manejo en este tipo de conductas adictivas. En ese sentido, concluye ella, se vienen dando avances en el distrito capital con la emisión de la nueva reglamentación sobre lo concerniente al uso de videojuegos.

En el estudio se concluye que el problema macro es de legislación sobre una industria insensible a los potenciales estragos, donde prima el interés comercial sobre la responsabilidad social, hecho que aumenta la necesidad de crear asociaciones de adictos a los juegos de suerte, de azar y de destrezas, todavía inexistentes en nuestro medio, pero comunes en otros países, como España.

En la comunidad académica, la investigación ha tenido impacto gracias a la publicación de resultados en revistas indexadas, a la colaboración conjunta con instituciones y redes nacionales e internacionales especializadas en el tema, y al intercambio de investigadores especializados en ludopatía. ●

## Nueva reglamentación de los videojuegos en Bogotá

Contra riesgo de clausura, los propietarios y administradores de negocios de videojuego deberán clasificarlos e impedir la entrada a menores de 14 años, según una norma expedida en el mes de noviembre por la Secretaría de Gobierno, el Departamento Administrativo de Bienestar Social y la Secretaría de Salud de la ciudad. Para más información: <http://concejodebogota.gov.co>

### Para leer más...

Revista Universitas Psychologica:  
<http://sparta.javeriana.edu.co/psicologia/publicaciones/presentacion.php?len=ES>  
Sitio sobre ludopatía:  
<http://www.cop.es/colegiados/M-13641/>