

## Las tecnologías de la información y comunicación y su impacto en la prevalencia de la ludopatía en los estudiantes de la provincia de Herrera

*Carlos Isaac Bellido<sup>1</sup>*

<sup>1</sup> Maestría en Economía. Profesor e Investigador, Centro Regional Universitario de Azuero, Universidad de Panamá; cbellido1901@hotmail.com.

La ludopatía es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS), consistente en una alteración progresiva del comportamiento humano. Esta investigación tuvo como objetivo lograr un conocimiento del riesgo de juego patológico en la población estudiantil a nivel medio en la provincia de Herrera (Panamá), principalmente asociados a factores por el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), tales como los videojuegos, teléfono celular o, incluso, el uso excesivo de la Internet, que a la postre pueden desencadenar en una serie de conductas adictivas en los adolescentes, asociadas a este trastorno en el control de los impulsos.

La investigación realizada fue de tipo exploratoria, descriptiva y transversal. Se utilizó un muestreo aleatorio simple estratificado (afijación proporcional) con un nivel de confianza del 95%, y un error de muestreo de  $\pm 4\%$ . Se confeccionó y aplicó un cuestionario de SOGS-RA de Winters, Stinchfield y Fulkerson (1993) para evaluar el juego problema y el juego de riesgo. El estudio evidenció que los juegos de azar tienen un nivel de penetración en cinco de

cada diez estudiantes, en la cual la mayor parte de los mismos apuestan a través de teléfonos móviles y en videojuegos. Este estudio demostró que ocho de cada diez estudiantes de nivel medio que han realizado apuestas, se clasifican como jugadores sociales o sin problemas; el 12.9% como jugadores en riesgo y 5.8% como jugadores problema. Los resultados del estudio son concluyentes sobre el impacto negativo de los juegos de azar sobre los estudiantes con problemas de juego a nivel medio. Así, hay una mayor afectación del juego hacia los estudiantes hombres que hacia las mujeres. Asimismo, encontramos fuertes indicios de una relación directa entre el que tiene mayores problemas con el juego y el número de materias fracasadas. También el entorno familiar de los estudiantes con problemas de juego tiene un papel fundamental en su aptitud hacia el juego. Si bien es cierto que la mayoría de los padres de los estudiantes practican algún juego de azar socialmente, encontramos diferencias estadísticamente significativas entre los padres de los estudiantes que juegan poco y los que juegan mucho. La principal recomendación que surge de este estudio es la

elaboración de un plan integral de capacitación a los estudiantes de nivel medio del país en el uso adecuado de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para evitar el acceso a juegos de azar. En base a los resultados obtenidos en esta investigación, se pone de manifiesto la necesidad de informar a los padres de familia

sobre las consecuencias negativas del mal uso de las TIC y su estrecha relación con los juegos de azar en línea (*online*).

**Palabras claves:** Ludopatía en adolescentes, ludopatía en estudiantes, ludopatía y nuevas tecnologías, juegos electrónicos y ludopatía, adicción a nuevas tecnologías.