

# Funcionamiento familiar y ludopatía en adolescentes

## Family functioning and pathological gambling in adolescents

Samaniago, Carmen Y.<sup>1</sup>, Quispe, Edith D.<sup>1</sup>, Calle, Moisés J.<sup>2</sup>, Calle, Ingrid M.<sup>1</sup> y Corilloclla, Patricia K.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Facultad de Enfermería, Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.

<sup>2</sup> Facultad de Enfermería, Universidad Peruana Los Andes, Lima, Perú.

**Resumen:** Se analizó la relación entre el funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en adolescentes de la institución educativa Mariscal Castilla, El Tambo en el 2019. El estudio fue correlacional de corte transversal; la población estuvo integrada por 105 estudiantes de educación secundaria con edades de 13 y 17 años; se utilizó el cuestionario FACE III, para valorar el funcionamiento familiar; también se empleó el SOUTH OAKS para evaluar el nivel de ludopatía. Los resultados mostraron que el 49.5% de los adolescentes provienen de familias caóticas, seguido del 23.8% de familias flexibles. En la adaptabilidad, el 39% de los adolescentes pertenecen a familias separadas, seguido de 29.5% que son de familias semi relacionadas. Existe una asociación significativa entre el funcionamiento familiar y la ludopatía; Rho de Spearman ( $r=-0.4678$ ),  $p = 0.01$ . En suma, estos resultados sugieren que el incremento de la funcionalidad familiar disminuye el nivel de ludopatía de adolescentes.

**Palabras clave:** funcionamiento familiar, ludopatía, adolescencia.

**Abstract:** The relationship between family functioning and the level of pathological gambling in adolescents of the Mariscal Castilla educational institution, El Tambo in 2019 was analyzed. The study was a cross-sectional correlational study; the population consisted of 105 high school students aged 13 and 17 years; the "FACE III" questionnaire was used to assess family functioning; the "SOUTH OAKS" was also used to assess the level of pathological gambling. The results showed that 49.5% of the adolescents come from chaotic families, followed by 23.8% from flexible families. In adaptability, 39% of the adolescents belong to separated families, followed by 29.5% who are from semi-related families. There is a significant association between family functioning and pathological gambling; Spearman's Rho ( $r=-0.4678$ ),  $p = 0.01$ . In sum, these results suggest that increasing family functioning decreases the level of pathological gambling in adolescents.

**Keywords:** family functioning, gambling, adolescence.



**Referencia:** Samaniago, C. Y., Quispe, E. D., Calle, M. J., Calle, I. M., y Corilloclla, P. K. (2022). Funcionamiento familiar y ludopatía en adolescentes. *Prospectiva Universitaria - Ciencias de la Salud*, 03(01), 21–26. <https://revistas.unp.edu.pe/index.php/PUCSA>

Recibido: 15 de enero de 2022

Aceptado: 20 de Junio de 2022

Publicado: 25 de febrero de 2024

Prospectiva Universitaria - Ciencias de la Salud. Vol. 03, núm. 01, enero a diciembre 2022. Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons



CC BY-NC-SA 4.0 DEED

Attribution-NonCommercial-ShareAlike  
4.0 International

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

## 1. Introducción

El adecuado funcionamiento familiar proporciona al adolescente el medio en el que pueden satisfacer sus necesidades emocionales, también le posibilita la adopción de valores positivos y le permite desarrollar aptitudes que le facilitan un exitoso proceso de socialización; estas condiciones le llevan a forjarse una identidad significativa; de todo esto, se discurre que la familia funcional otorga al adolescente los medios y recursos para poder afrontar favorablemente las situaciones conflictivas de su entorno (Lyu, 2017); mientras que los adolescentes que proceden de familias disfuncionales fracasan en sus intentos de enfrentar su realidad y muchos prefieren apartarse de la situación o evadir las circunstancias; estos, encuentran en los videojuegos o juegos on-line el medio ideal para distraerse y huir mentalmente de las circunstancias que les toca vivir (Leong et al., 2018).

El objetivo de la investigación fue establecer la asociación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Castilla de El Tambo. La comprobación de la asociación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en adolescentes nos ha permitido sugerir la implementación de un programa que fortalezca el funcionamiento familiar mediante del desarrollo de aptitudes de crianza y manejo de adolescentes entre los padres de familia para incrementar la armonía familiar.

La adicción a los videojuegos, en los adolescentes se caracteriza por: una prominencia, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia y conflicto; tiene múltiples consecuencias psicosociales y/o físicas negativas (Bonnaire & Phan, 2017). La ludopatía se caracteriza por: preocupación por los juegos de Internet (relevancia), síntomas de abstinencia cuando se eliminan los juegos de Internet, la necesidad de dedicar cantidades cada vez mayores de tiempo a los juegos de Internet, intentos infructuosos de controlar la participación en Juegos en Internet, pérdida de interés en pasatiempos y entretenimiento como resultado de, y con la excepción de, juegos en Internet, uso excesivo continuo de juegos en Internet a pesar del conocimiento de problemas psicosociales, engaño de miembros de la familia, terapeutas u otras personas con respecto a la cantidad de juegos de Internet, uso de juegos de Internet para escapar o aliviar un estado de ánimo negativo, pérdida de una relación importante, trabajo u oportunidad educativa o profesional debido a de participación en juegos de Internet (Derevensky & Gupta, 2007).

Las razones por las que a los adolescentes les gusta participar en algunas actividades de ocio en línea es

el hecho de que el entorno en línea no es presencial, conveniente, accesible, asequible, anónimo, no amenazante, no alienante, no estigmatizador (Hanss et al., 2014). Los juegos de rol multijugador masivo en línea (MMORPG) son los principales culpables de los casos de adicción a los videojuegos en línea. Por lo general, los niveles más altos requieren que los jugadores cooperen para lograr los objetivos (Gupta et al., 2013). Además, los MMORPG no se pueden completar: debido a la introducción regular de contenido nuevo, es prácticamente imposible terminar todas las tareas (Donati et al., 2019).

Esto supone una carga considerable para el tiempo del jugador, ya que debe seguir jugando para "mantenerse al día" con el juego. Los videojuegos llevan a una huida de la realidad, que puede estar asociada con una autoestima negativa, un estado de ánimo depresivo, ansiedad social y/o soledad (Potenza et al., 2011).

Una familia funcional crea las condiciones para que la adolescencia, como período crítico en el proceso de desarrollo de la personalidad, pase sin conflictos dramáticos entre padres e hijos y permita que la familia del adolescente ofrezca un apoyo adecuado al desarrollo y la maduración (González-Roz et al., 2017). Hay tareas muy difíciles para los padres: tienen que mantener un equilibrio entre la disciplina por un comportamiento inadecuado y dar permiso para que puedan explorar su propio mundo. En el período de la adolescencia temprana cuando las relaciones familiares se reorganizan y redefinen, los conflictos entre los padres y los hijos alcanzan su punto más alto porque entonces las actitudes de los hijos difieren más de las de los padres (Canale et al., 2016).

Los adolescentes son capaces de razonar lógicamente, pueden formar principios de elección basados en los cuales juzgarán sus propias acciones y las acciones de otros, su propia capacidad mental para ser críticos, aunque no sean lo suficientemente sabios para controlar sus críticas. Las familias de los adolescentes ludópatas tienen problemas para establecer y mantener límites apropiados (Gupta & Derevensky, 2000). Las madres a menudo se involucraban en exceso con el adolescente adicto y los padres tendían a estar desconectados, uno de los padres a menudo estaba demasiado involucrado con el adolescente.

Estas familias se caracterizaban por relaciones distantes, problemas de comunicación, conflictos entre los padres y padres críticos y desconfiados, también las familias con baja cohesión y flexibilidad, reportan más tensión entre padres e hijos y eventos más estresantes que incitan la búsqueda de los juegos en red como forma de huir de la realidad (Lynch et al., 2004).

La vulnerabilidad general de los adolescentes a los problemas con el juego se debe a que son propensos a adoptar comportamientos riesgosos, y no son conscientes de los posibles efectos indeseables de dichos comportamientos (Shaffer et al., 1994). Las fases de la adolescencia, especialmente cuando cambian los entornos educativos y sociales, por ejemplo, al comenzar la escuela secundaria, pueden representar un desafío particular para la adopción de conductas de riesgo. La familia juega un papel crucial en la transmisión del interés por el juego de una generación a la siguiente (Leeman et al., 2014). Además, la frecuencia de juego de los adolescentes está relacionada con la frecuencia de juego de los padres y la gravedad de los problemas de juego de sus padres, los adolescentes cuyos padres tienen una actitud positiva hacia el juego son más propensos a reportar ludopatía, los compañeros juegan un papel importante en moldear los comportamientos de riesgo de los adolescentes (Raisamo et al., 2013).

## 2. Materiales y métodos

### 2.1. Procedimiento

Se diseñó un estudio de tipo cuantitativo, no experimental, de corte transversal, correlacional, para evaluar la relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes de una Institución Educativa de nivel secundario.

### 2.2. Participantes

Se seleccionaron de forma no probabilística por conveniencia a 105 adolescentes con edades entre 13 y 17 años que cumplieron los criterios del estudio.

### 2.3. Mediciones

Para evaluar el funcionamiento familiar se empleó como técnica la encuesta y como instrumento un cuestionario denominado Escala de evaluación del funcionamiento familiar de Olson (FACES III), es una medida de autoinforme de 20 ítems que utiliza una escala tipo Likert de 5 puntos. La validez de este instrumento ha sido verificada en múltiples estudios nacionales.

Para evaluar la ludopatía se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento un cuestionario denominado Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS) que está compuesto por 20 ítems y se basa en los criterios de juego patológico de la DSM III.

### 2.4. Análisis de datos

En el estudio realizado se empleó el método inductivo porque a partir de casos particulares de ludopatía y disfunción familiar se procuraron alcanzar proposiciones generales.

También se utilizaron métodos estadísticos inferen-

ciales, debido a que los datos se obtuvieron de una muestra con los que se calcularon diversos estadísticos, a partir de las cuales se buscaron inferir parámetros.

Con los datos se construyó una base de datos en el programa SPSS versión 26; y se construyeron tablas de frecuencias y gráficos para cada una de las variables y sus dimensiones. Para establecer la asociación entre las variables se calculó el estadístico Rho de Spearman; se consideró un nivel de significancia:  $\alpha = .05$  para todas las inferencias.

## 3. Resultados

Entre las características poblacionales se destaca que el 68.6% tienen entre 14 y 15 años, el 60% tienen uno o 2 hermanos, el 65.7% proceden del distrito de "El Tambo" y "Huancayo", el 55.2% viven con ambos padres y el 69.6 es cristiana católica o no católica.

La cohesión familiar reveló que el 49.5% de los adolescentes provienen de familias caóticas, seguido del 23.8% de familias flexibles (tabla 1).

**Tabla 1**  
Cohesión familiar

| Adaptabilidad | n   | %     |
|---------------|-----|-------|
| Rígida        | 12  | 11.4  |
| Estructurada  | 16  | 15.2  |
| Flexible      | 25  | 23.8  |
| Caótica       | 52  | 49.5  |
| Total         | 105 | 100.0 |

Con respecto a la adaptabilidad, el 39% de los adolescentes pertenecían a familias separadas, seguido de 29.5% que son de familias semi relacionadas (tabla 2).

**Tabla 2**  
Adaptabilidad familiar

| Cohesión      | n   | %     |
|---------------|-----|-------|
| Separada      | 41  | 39.0  |
| Semi separada | 31  | 29.5  |
| Unida         | 23  | 21.9  |
| Enredada      | 10  | 9.5   |
| Total         | 105 | 100.0 |

Se realizó un análisis de relación entre las variables de estudio, la tabla 3 Existe una asociación significativa entre el funcionamiento familiar y la ludopatía; Rho de Spearman ( $r=-0.4678$ ),  $p = 0.01$ , esto indica que el incremento de la funcionalidad familiar disminuye el nivel de ludopatía (tabla 3)

**Tabla 3**  
*Relación Entre Funcionamiento Familiar y Ludopatía*

| Ludopatía | Funcionalidad |       | Disfuncionalidad |      |
|-----------|---------------|-------|------------------|------|
|           | n             | %     | n                | %    |
| Baja      | 12            | 100.0 | 61               | 65.6 |
| Media     | -             | -     | 23               | 24.7 |
| Alta      | -             | -     | 9                | 9.7  |

Nota. Muestra, n = 105.

$\rho = -0.4678$

p = 0.01

#### 4. Discusiones

En la investigación encontramos una asociación moderada negativa entre el funcionamiento familiar y la ludopatía; de forma que un buen funcionamiento familiar evita que los adolescentes incurran en el juego patológico.

De forma similar Bonnaire y Phan (2017) evidenciaron una asociación inversa del funcionamiento familiar y la ludopatía; jugar a los videojuegos es actualmente una de las actividades de ocio más populares de los adolescentes. Para la mayoría de ellos, esta actividad sigue siendo recreativa, pero algunos adolescentes presentan síntomas patológicos, que son similares a otros trastornos adictivos bien descritos. El bajo apoyo de los padres, el uso elevado de videojuegos por parte de los padres, el divorcio o separación de los padres y las familias monoparentales se han asociado con la ludopatía.

El funcionamiento familiar está asociado con el uso problemático de Internet entre adolescentes de ambos sexos. Sin embargo, la adicción a Internet incluye varios comportamientos diversos. La adaptabilidad familiar (es decir, los aspectos de regulación de la familia) pareció ser un mejor predictor que la cohesión (los vínculos emocionales) para identificar comportamientos problemáticos, las buenas relaciones familiares son factores protectores importantes. De hecho, el intercambio emocional adecuado, la alta flexibilidad en las reglas y los buenos niveles de satisfacción de todos los miembros de la familia contribuyen al bienestar de los adolescentes y previenen el desarrollo de trastornos adictivos en los adolescentes (Bonnaire & Phan, 2017). King y Delfabbro (2016) encuentran que existe un vínculo significativo entre la ludopatía y el inadecuado funcionamiento familiar; los adolescentes pueden tener un mayor riesgo de desarrollar hábitos de juego problemáticos.

Se reconoce que los padres desempeñan un papel importante en la formación de las actitudes, intereses, personalidades y comportamientos de los adolescen-

tes. En consecuencia, los padres pueden influir en la iniciación y el desarrollo del juego adolescente. La permisividad de los padres hacia el juego se correlacionó de manera significativa y positiva con los niveles de juego en los adolescentes. La naturaleza de libre acceso del juego simulado significó que muchos jóvenes se involucren en esta actividad sin la participación o supervisión de los padres.

La ludopatía en adolescentes induce a la impulsividad; la impulsividad es la incapacidad de ejercer un autocontrol efectivo ante signos que sugieren recompensa o castigo. Desde una perspectiva cognitiva, implica dificultad para evaluar las consecuencias futuras de la propia conducta. Como resultado, la conducta impulsiva se caracteriza por no considerar soluciones alternativas a los problemas, aceptando la primera idea que se le ocurra sin tomarse el tiempo para considerar y evaluar, o valorar adecuadamente, las consecuencias de estas soluciones. La impulsividad ha sido vinculada, incluso identificada, con diferentes dimensiones psicológicas como la falta de inhibición, la urgencia, la búsqueda de algo nuevo, la búsqueda de la excitación, deficiencia de atención y la falta de planificación y perseverancia (King & Delfabbro, 2016).

Moge y Romano (2020) evidencian que los adolescentes provenientes de familias disfuncionales son los que más incursionan en el juego patológico. El uso prolongado de Internet específicamente para jugar videojuegos en línea se ve precipitada por los problemas en el funcionamiento familiar. Los videojuegos en línea son un medio de entretenimiento contemporáneo y en maduración que está ganando importancia en el panorama de la cultura popular. Debido a su rápida absorción entre los adolescentes, cada vez más investigaciones han investigado la posibilidad de una participación patológica y dañina en este pasatiempo recreativo; las personas carecen de control sobre su comportamiento de juego, priorizan el juego sobre otras actividades y persisten en este patrón a pesar de las consecuencias adversas. Las referencias al uso excesivo de los videojuegos también han permanecido inconsistentes, con términos como juego "problemático", "compulsivo", dependiente y "patológico" que se utilizan indistintamente (Moge & Romano, 2020).

Lin et al. (2020) encuentran que una inadecuada dinámica familiar puede facilitar las conductas adictivas a los juegos en internet. El uso incontrolable, excesivo y compulsivo de los juegos en línea que causa problemas graves, como problemas sociales y / o emocionales. Los adolescentes son vulnerables a varios tipos de conductas adictivas porque sus cerebros no han madurado completamente y enfrentan múlti-

ples presiones en las áreas social, psicológica y académica. Además, se ha demostrado que los efectos adversos del comportamiento adictivo continúan durante la edad adulta.

Se ha informado ampliamente que la ludopatía afecta el funcionamiento cognitivo de los adolescentes, así como su salud mental y física, lo que contribuye a resultados negativos, como el fracaso académico, la falta de confianza en uno mismo, la ansiedad social y la mala calidad del sueño. El control psicológico de los padres está estrechamente relacionado con la adicción a Internet de los adolescentes; el uso de presión para controlar la conducta de los adolescentes regulando excesivamente sus pensamientos y/o sentimientos, interfiere con su capacidad para desarrollar identidad y autonomía; los juegos de Internet satisfacen rápidamente las necesidades psicológicas básicas de los adolescentes en cuanto a autonomía, competencia y relación. La adolescencia es un período de desarrollo caracterizado por la búsqueda de autonomía y competencia, lo que podría resultar en una tendencia a la adicción a los juegos en línea (Lin et al., 2020).

## 5. Conclusiones

Un mejor funcionamiento familiar se vincula a menores grados de ludopatía en los adolescentes; un buen

funcionamiento familiar fortalece la capacidad de autocontrol en el adolescente que le permite regular sus ímpetus e impide desarrollar comportamientos adictivos.

Los adolescentes de educación secundaria afrontan problemas de disfuncionalidad familiar, tanto para la adaptabilidad como para la cohesión; esto les predispone a tener problemas de ludopatía.

La mayor parte de los adolescentes presentan entre baja y medio nivel de ludopatía

## 6. Sugerencias

Se deben de implementar programas que orienten a las familias de los adolescentes en el manejo de estrategias para alcanzar una adecuada dinámica funcional dentro de la familia; de esta forma se podrá evitar que los adolescentes incurran en conductas de ludopatía.

Es conveniente implementar programas que ayuden a los adolescentes a resolver sus dudas y conflictos emergentes dada su etapa de vida; se deben de generar actividades de tutoría masiva para acompañar a los adolescentes en el logro de su identidad, debido a que muchas familias presentan conflictos familiares por desconocer las formas convenientes de proceder ante determinadas situaciones.

## Referencias

- Bonnaire, C., & Phan, O. (2017). Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school. *Psychiatry Research*, 255, 104-110. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2017.05.030>
- Canale, N., Griffiths, M. D., Vieno, A., Siciliano, V., & Molinaro, S. (2016). Impact of Internet gambling on problem gambling among adolescents in Italy: Findings from a large-scale nationally representative survey. *Computers in Human Behavior*, 57, 99-106. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.020>
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2007). Internet Gambling Amongst Adolescents: A Growing Concern. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5(2), 93-101. <https://doi.org/10.1007/s11469-007-9057-9>
- Donati, M. A., Frosini, A., Izzo, V. A., & Primi, C. (2019). The Effectiveness of the Game of Dice Task in Predicting At-Risk and Problem Gambling Among Adolescents: The Contribution of the Neural Networks. *Journal of Gambling Studies*, 35(1), 1-14. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9796-5>
- González-Roz, A., Fernández-Hermida, J. R., Weidberg, S., Martínez-Loredo, V., & Secades-Villa, R. (2017). Prevalence of Problem Gambling Among Adolescents: A Comparison Across Modes of Access, Gambling Activities, and Levels of Severity. *Journal of Gambling Studies*, 33(2), 371-382. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9652-4>
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2000). Adolescents with Gambling Problems: From Research to Treatment. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 315-342. <https://doi.org/10.1023/A:1009493200768>
- Gupta, R., Nower, L., Derevensky, J. L., Blaszczynski, A., Faregh, N., & Temcheff, C. (2013). Problem Gambling in Adolescents: An Examination of the Pathways Model. *Journal of Gambling Studies*, 29(3), 575-588. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9322-0>
- Hans, D., Mentzoni, R. A., Delfabbro, P., Myrseth, H., & Pallesen, S. (2014). Attitudes toward gambling among adolescents. *International Gambling Studies*, 14(3), 505-519. <https://doi.org/10.1080/14459795.2014.969754>

- King, D. L., & Delfabbro, P.H. (2016). Adolescents perceptions of parental influences on commercial and simulated gambling activities. *International Gambling Studies*, 16(3), 424-441. <https://doi.org/10.1080/14459795.2016.1220611>
- Leeman, R. F., Hoff, R. A., Krishnan-Sarin, S., Patock-Peckham, J. A., & Potenza, M. N. (2014). Impulsivity, Sensation-Seeking, and Part-Time Job Status in Relation to Substance Use and Gambling in Adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 54(4), 460-466. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2013.09.014>
- Leong, B. D., Lee, B. Y. H., & Chow, K. K. N. (2018). Collective Play Versus Excessive Use: An Insight into Family-Focused Design Intervention for Mobile Phone Overuse. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(6), 1404-1419. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9966-9>
- Lin, S., Yu, C., Chen, J., Sheng, J., Hu, Y., & Zhong, L. (2020). The Association between Parental Psychological Control, Deviant Peer Affiliation, and Internet Gaming Disorder among Chinese Adolescents: A Two-Year Longitudinal Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(21), 8197. <https://doi.org/10.3390/ijerph17218197>
- Lynch, W. J., Maciejewski, P. K., & Potenza, M. N. (2004). Psychiatric Correlates of Gambling in Adolescents and Young Adults Grouped by Age at Gambling Onset. *Archives of General Psychiatry*, 61(11), 1116. <https://doi.org/10.1001/archpsyc.61.11.1116>
- Lyu, S. O. (2017). Developmental Process of Internet Gaming Disorder among South Korean Adolescents: Effects of Family Environment and Recreation Experience. *Journal of Child and Family Studies*, 26(6), 1527-1535. <https://doi.org/10.1007/s10826-017-0686-8>
- Moge, C. E., & Romano, D. M. (2020). Contextualising video game engagement and addiction in mental health: The mediating roles of coping and social support. *Heliyon*, 6(11), e05340. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05340>
- Potenza, M. N., Wareham, J. D., Steinberg, M. A., Rugle, L., Cavallo, D. A., Krishnan-Sarin, S., & Desai, R. A. (2011). Correlates of At-Risk/Problem Internet Gambling in Adolescents. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 50(2), 150-159.e3. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2010.11.006>
- Raisamo, S., Halme, J., Murto, A., & Lintonen, T. (2013). Gambling-Related Harms Among Adolescents: A Population-Based Study. *Journal of Gambling Studies*, 29(1), 151-159. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9298-9>
- Shaffer, H. J., LaBrie, R., Scanlan, K. M., & Cummings, T. N. (1994). Pathological gambling among adolescents: Massachusetts Gambling Screen (MAGS). *Journal of Gambling Studies*, 10(4), 339-362. <https://doi.org/10.1007/BF02104901>