

Investigación:

Ludopatía

por

*Cristian Vásquez Díaz*

## Contenido

Presentación del tema de investigación.....	3
Algunas definiciones .....	4
Problematización .....	5
Perspectiva .....	6
Delimitación .....	7
Árbol del fenómeno Ludópata.....	9
Mapa Conceptual .....	10
Dimensiones.....	11
Personas.....	11
Maquinas.....	11
Instituciones .....	11
Variables.....	12
Indicadores.....	13
Cuestionarios.....	14
Cuestionario aplicable a las personas que juegan en los locales .....	15
Cuestionario aplicable a los propietarios de locales o máquinas.....	17
Cuestionario aplicable a las instituciones relacionadas.....	18

## **Presentación del tema de investigación**

El tema de investigación tiene relación con la ludopatía, si bien este concepto está más arraigado a conductas psicológicas individuales, también no se puede evitar los impactos sociales que puede tener esta conducta, desde esta perspectiva es que se intenta dar una interpretación del fenómeno el cual se sucede en el marco de la ludopatía.

La ludopatía es una cualidad patológica que tiene un espectro muy amplio de actividades sociales los cuales actúan en distintas formas creando atracción a montones de áreas, tanto científicas como humanistas, es por esto que es de suma importancia declarar que si bien la ludopatía es la conducta núcleo de esta investigación, lo que se investigara es la derivada de esta conducta.

Para esto, es muy preciso que en los principios de ludopatía se establezcan las referencias históricas de su contenido para dar el primer paso y a posterior la derivada de lo que compete, y específicamente la ludopatía en este caso deriva en máquinas traga monedas como su nombre coloquialmente se denomina.

El punto central al cual referiré tiene como investigación el crecimiento espacial respecto del tiempo de las máquinas de juegos en su respectiva clasificación, se intentará dar cuenta de un fenómeno social el cual impacta al funcionamiento económicos dentro de una estratificación social, también resolver cuáles son los alcances institucionales sobre la regulación de estas y como las máquinas aparecen como amenaza patológica en los distintos sectores y estratos sociales de la población.

Es preciso aclarar que la ludopatía científicamente da cuenta de un impulso irreprímible al juego, un descontrol de la conciencia sin disponer acciones sobre consecuencias, también como una dedicación compulsiva al juego.

Hablando sobre el alcance espacial de esta investigación, se da fuertemente en el centro de Santiago específicamente en las calles de comercio pequeños, ya sean donde existe un mayor tránsito de personas durante el día, pero además en barrios y poblaciones, como por ejemplo en negocios de barrio emergentes, carritos de comida estáticos con un aspecto artesanal u otros de esta categoría.

## Algunas definiciones

La definición de Ludopatía o Ludo manía (Del latín ludus, juego y del griego πάθεια, patheia, afección o padecimiento) es la adicción del individuo a los juegos, desde esta base se indagará en el fenómeno que pondremos en perspectiva para dar cuenta de la interacción del sujeto con las maquinas traga monedas como objeto de raíz fenoménica.

La maquina en si, es un objeto tecnológico dotado de posibilidades de interacción donde el sujeto puede realizar su interacción sin mayores dificultades, ( diremos que el “sin mayores dificultades” esta relacionado con un aspecto histórico tecnológico donde la evolución tecnológica en apoyo de una fuerte globalización mundial dan un acceso cada vez mayor a infantes a conocer las nuevas formas de comunicación.) , ahora bien, una de las mediaciones importantes de esta interacción es la economía, la economía juega un rol muy importantes, esto acotado al medio de intercambio donde se manifiesta el transito para el proceso económico individual.

Por otra parte el juego que a su vez lleva incrustado cada maquina esta creado bajo una propuesta de jugabilidad variada entre el azar y la habilidad, es por esto que es preciso dar a conocer también e intentar en indagar en los aspectos discursivos que podría tener, dado que tecnológicamente hablando el azar podría estar controlado ( lo cual esta investigación no pretende abordar en la medida que no cruce con las necesidad conceptuales) o también cual seria la habilidad para poder desarrollar y obtener los beneficios económicos de este objeto.

Respecto de esta investigación se inscribe en dos aspectos fundantes del fenómeno, por un lado la industria y el mercado atractivo de los apostadores esporádicos y fuertemente los constantes y los problemáticos, ya sean los ludópata, y por otro lado la masificación en los distintos estratos sociales, aunque en esta investigación intentará de forma estadística constatar la tendencia de los estratos sociales sobre este tipo de mercado de apostadores.

Sobre las maquinas también se pueden distinguir en el tiempo varios tipos, entre ellas: las que son de habilidad y sin premios, las que son de habilidad y con premios y por ultimo las que pueden ser acumulativas y directamente relacionadas con dinero, las cuales de estas ultimas es la que provocan mas efusivamente el tema que nos atañe.

## **Problematización**

La propuesta principal es la comprensión del fenómeno en términos de espacio y tiempo directamente relacionado con la masificación de los objetos y como este se ha propagado en distintos sectores de la ciudad, tanto en el centro como en la periferia.

Las preguntas en este fenómeno están relacionadas con lo azaroso y la habilidad, como estas condiciones son primordiales para dar el efecto de interacción entre el sujeto y objeto y este medio es capaz de adaptar y adecuar una mediación en avance.

En esta problematización aparecen varios aspectos fundamentales una de ellas es la economía entendiendo economía el proceso donde el sujeto hace de real su forma de intercambio y deja en sus cualidades las distintas formas de satisfacción.

Dentro de los márgenes del trabajo en un contexto industrial se observará si es efectivo un comportamiento industrial, vale decir, los dotes de profesional, ya sea un sujeto asiduo a esta interacción y como este lograría una auto profesionalización de la actividad con fines directamente relacionados con la industria, en este sentido se buscará comprender las diferencias sociales de lo constante, lo creciente o lo temporal, así también validar los aspectos que tienen que ver con un carácter institucional donde la justicia y la salud pública sean identificados como entidades con prevención y proacción ante las eventuales consecuencias de patologías en un grado de aumento.

También se considera parte de esta problemática los aspectos de distinciones de nacionalidades con el fin de graficar las tendencias globales que podrían provenir de fenómenos extranjeros.

Las disposiciones tiempo espaciales también son importantes componentes que podrían dar cuenta de las tendencias de masificación para determinar cuáles han sido los cambios que se han producido mirado en perspectiva retrospectiva.

Es relevante por tanto, demarcar el carácter cultural que se desprendería de este fenómeno respecto de los sujetos que interactúan, tampoco dejar de considerar la sociabilización entre los visitantes y asiduos de los lugares los cuales acuden.

También se debe tomar en cuenta la estratificación social que sostiene este fenómeno para establecer con mayor certeza cada variable que tendría contacto con el proceder de este fenómeno.

## **Perspectiva**

Respecto de la relación tiempo espacio se aloja una percepción sobre el aumento en el mercado de las maquinas traga monedas, en sus inicios mecánicas, y al poco avanzar digitales, entre este paso se han dejado a modo de arriendo en distintos negocios de la población.

En términos espaciales la mayor afluencia de maquinas se encuentran en los barrios con un estatus económico bajo, se esparcen alrededor de calles y pasajes posicionándose en los almacenes artesanales de los barrios y poblaciones.

La investigación tiene que ver con las características sociales alojadas en estos sectores por los cuales han sobrevivido y potenciado su posicionamiento azarístico y económico.

Luego de haber abordado este desborde de la ludopatía es de menester contestar la pregunta del porque, pues bien, la respuesta directa del propósito tiene que ver con el carácter de consecuencia que podría tener, esto claramente observado desde una somera observación que contiene sus fuertes bases en la economía y la propagación que tendría en lo social respecto de la familia.

Una de las razones las cuales fundamentarían este estudio es también la transformación industrial que produce la profesionalización y como son transformados los juegos en una perspectiva de superación y ganancia, en relación a la optimización y la hipotética habilidad en el juego y como la economía responde a un comportamiento de profesionalización de los individuos en un estado informal.

## **Delimitación**

Los puntos a tratar sobre los cuales se establecerán las bases institucionales, legislativas jurídicas y políticas de salud, se alude a Max Weber para tomar esta perspectiva en el reconocimiento del fenómeno, respecto de la política y de la ciencia, como este fenómeno se da tanto en la diferenciación desde el estado y sus respectivas instituciones como la economía enfrasca la tecnología y la deja a disposición.

En esta investigación hay un rol clave que tiene que ver con el movimiento económico y tratado de la interacción de la maquina y el sujeto se da en caso el medio, vale decir lo que a modo macro, el fetiche del juego sobre la maquina y como este juego se convierte en el mediador de los aspectos subjetivos de los individuos que operan en un circulo económico, es por este que la esclavización que produce el fetiche se encuentra profundamente arraigado a los intereses del sistema económico, esto aludiendo al materialismo histórico.

La creación de la necesidad a pasado a ser un elemento clave en este mercado, tal que la diversión encubierta en un medio económico a resultado ser un ente atractivo para todo aquel que se entere de su proceder, tanto en el fenómeno como en la industria, síntomas del Fordismo se hacen presente, tal que para entender el movimiento industrial y como se crea una necesidad creciente estaría en lugar para poder escudriñar.

Respecto de una globalización tecnológica los recursos serán vistos en perspectiva bajo el tratamiento sociológico y tecnológico de Manuel Castell, tal que se da cuenta de una exhaustiva terminología histórica la cual nos permite apreciar los crecientes niveles tecnológicos y los orígenes que han conducido a una accesibilidad que atrae y atrapa adeptos día a día.

Sobre las desviaciones familiares y los impactos que provocaría el individuo en sus niveles patológicos podríamos poner en perspectiva argumentos fundamentales en Levi Strauss, los cuales ponen en evidencia las conductas que arraigan costumbres familiares y como el desapego respecto de la idealización de metas, que el proveer o el realizar apuestas con en un sistema económico, generan costumbres, que en términos abstractos, atañen a una naturaleza desdichada.

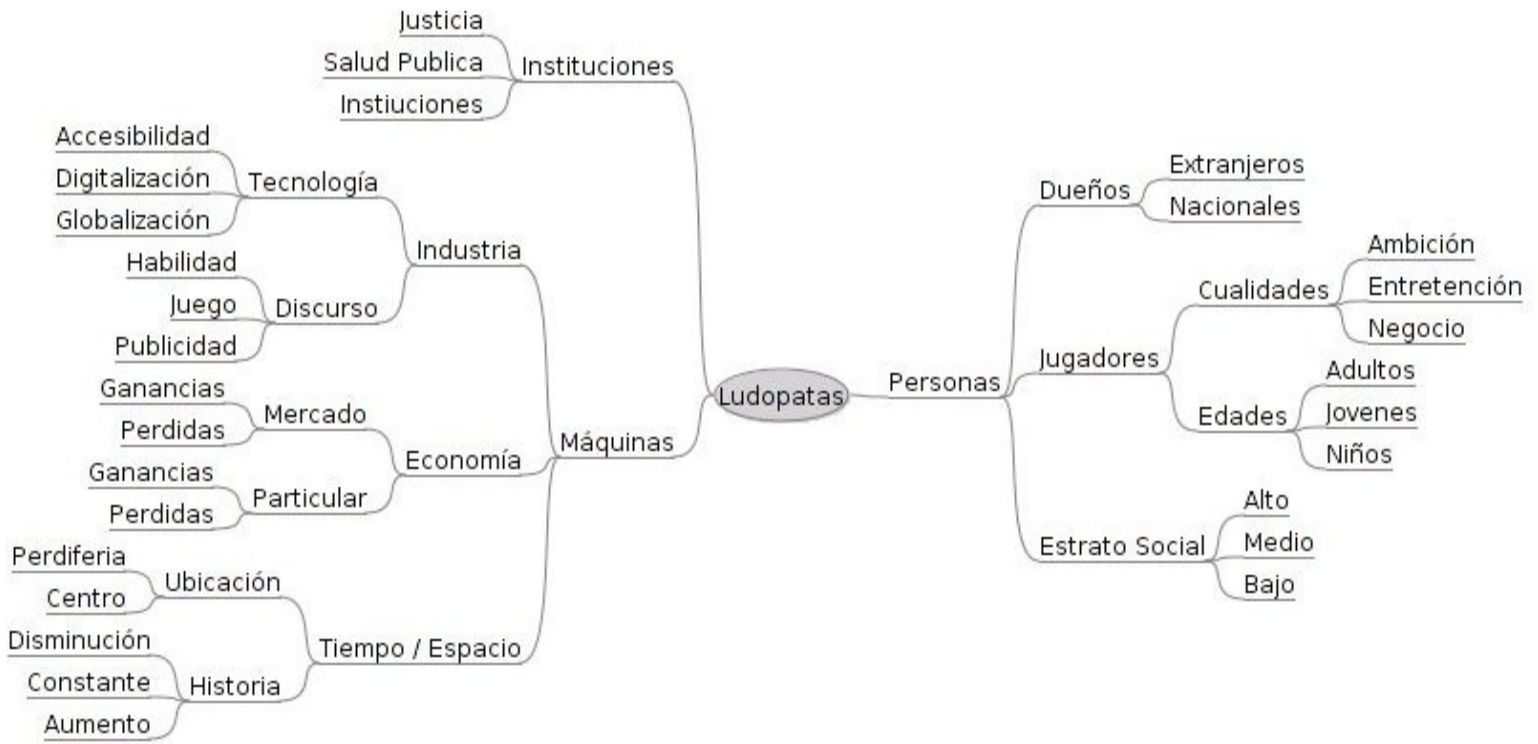
Para un estudio comparativo es de interés ocupar algunas de las experiencias sociológicas respecto de las mediciones, esto no busca tomar como primario esta experiencia ni perspectiva, sino una visión cultural respecto de las categorías concebidas para llevar a cabo. El South Oaks Gambling Screen (SOGS) es un cuestionario de 20 items, basado en los criterios diagnósticos de juego patológico del DSM-II y del DSM-III, que sirve para evaluar la dependencia al juego tanto en sujetos normales como en pacientes.

# Árbol del fenómeno Ludópata

Este árbol tiene como finalidad realizar un ordenamiento categórico de los aspectos que tendría que abordar esta investigación

- Personas
  - Jugadores
    - Cualidades
      - Ambición
      - Entretención
      - Desesperación
    - Edades
      - Adultos
      - Jóvenes
    - Niños
  - Estrato Social
    - Alto
    - Medio
    - Bajo
  - Dueños
    - Extranjeros
    - Nacionales
- Instituciones
  - Justicia (Casos)
  - Salud Publica (Casos)
  - Ministerio del Interior
- Maquinas
  - Industria
    - Tecnología
      - Accesibilidad
      - Digitalización
      - Globalización
  - Discurso
    - Habilidad
    - Juego
    - Publicidad
  - Economía
    - Particular
      - Ganancias
      - Perdidas
    - Mercado
      - Ganancias
      - Perdidas (Multas)
  - Tiempo / Espacio
    - Ubicación
      - Centro
      - Periferia
    - Historia
      - Disminución
      - Aumento
      - Constante

# Mapa Conceptual



## **Dimensiones**

### ***Personas***

Esta dimensión tiene como fin dar cuenta de las diferencias entre los jugadores y los dueños poniendo énfasis en los indicadores y clasificaciones entre los jugadores y sus respectiva clasificación entre edades, estrato social, algunas cualidades patológicas, por otro lado se intentara escudriñar a través de indicadores de nacionalidad alguna tendencia que puedan más datos sobre este fenómeno.

### ***Maquinas***

Esta dimensión esta orientada ala identificación de distintos indicadores en áreas de la posición espacial y tiempo, economía, discurso y la industria, con el fin de indagar en la masificación, disminución, aumento y constancia, además de, ¿Cómo?, las formas económicas se manifiestas a través de las ganancias y las perdidas respecto de los jugadores y el mercado, por otra parte, ¿Cómo?, la industria a través de la tecnología entrega aspectos de globalización, digitalización y accesibilidad a las personas y estas son capaces de maniobrar y comprender los funcionamientos de nuevas tecnologías de una manera muy relativamente fácil y natural.

### ***Instituciones***

Esta dimensión tiene como fin determinar el rol de las instituciones respecto del manejo en la prevención y en las consecuencias de la masificación del fenómeno y como estas son capaces de cubrir los aspectos patológicos y jurídicos a través del gobierno. Esta dimensión recopilará los indicadores de los casos que se han podido establecer de forma gubernamental ya sea con históricos u otros recursos investigativos.

# Variables

- **Jugadores**

Cuales son los tipos de jugadores que acceden a estas maquinas

- **Dueños**

Que tipo de persona se interesa por este mercado y de que forma pone énfasis al acrecentamiento de este negocio

- **Tecnología**

Que tipo de tecnología hoy esta al alcance de las personas y como estas personas se ven envueltas en estas forma accesible de transacción mercantil

- **Discurso**

Como el discurso de habilidad y azar se ponen el juego respecto de las leyes institucionales que rigen estas formas de lucro

- **Economía Particular/Mercado**

Como las ganancias del mercado impactan en la vida social particular y de mercado, y como estas corresponden a la expansión que estas mismas producen

- **Posición geográfica**

Como las maquinas se posicionan en distintos estratos sociales y como su expansión se procede según estratos

- **Historia**

Cual ha sido su historial masificador en tanto en el tiempo como en el espacio

# Indicadores

- **Ambición, Entretención y Desesperación**

Estos indicadores son de manifestación en tanto que se reflejan en patologías psicológicas que radian en los acercamientos a conductas repetitivas, refiriendo a aspectos psicológicos de las personas

- **Adultos, Jóvenes, Niños**

Los indicadores de edad intentan reflejar en cuales de estos rangos se da este fenómeno

- **Extranjeros ,Nacionales**

Con estos indicadores se intenta dilucidar cuales son las emancipaciones mercantiles que se suceden en este fenómeno, tomando en cuenta los capitales nacionales y los capitales extranjeros

- **Justicia , Salud Publica , Ministerio del Interior**

Estos indicadores pretenden dar cuenta de las mediciones institucionales respecto de su control estatal en la intervención de este fenómeno

- **Accesibilidad, Globalización, digitalización**

Como es que las personas se han visto gratificadas de una tecnología cada vez mas accesible para todo tipo de persona que pretenda realizar algún tipo de acción sobre ella

- **Habilidad , Juego, Publicidad**

Como la doble lectura de este fenómeno produce el realce y la invitación inocente a todo individuo que presente alguna atracción sobre las maquinas y el mercado que estas producen

- **Centro, Periferia**

Como han avanzado las diversas maquinas tecnológicas desde el centro a la periferia o viceversa y como los espacios han cedido frente a este fenómeno

- **Disminución, Aumento, Constante**

Los distintas mediciones que se podrían obtener respecto de la historia y el proceder de este fenómeno

# **Cuestionarios**

Para la obtención de datos se han separado las tres dimensiones

- Cuestionario Numero 1: Personas
- Cuestionario Numero 2: Dueños
- Cuestionario Numero 3: Instituciones

## Cuestionario aplicable a las personas que juegan en los locales

<b>I T E M  1</b>	<b>Preguntas varias (9 preguntas)</b>												
	1. ¿Que edad tiene ud.?	18-25 O	26-40 O	41-60 O	60 o mas O								
	2. ¿En que gasta el dinero que gana ud.?	Necesidades O			Cualquier cosa O								
	3. Sexo	Masculino O			Femenino O								
	4. ¿Cuales la distancia de ud. para ir a jugar?	Cerca O			Lejos O								
	5. ¿En que sector de santiago vive ud.?	Norte O	Sur O	Este O	Oeste O								
	6. ¿Nivel de estudios formales de ud.?	Sin estudios O	Básica O	Media O	Superior O								
	7. ¿Por que jugo la primera vez ud.?	Amigos O	Conocidos O	Familiares O	Curiosidad O								
	8. ¿Cuanto tiempo ud. juega diariamente aproximadamente?	10 minutos O	1 a 3 horas O	3 a 6 horas O	Mas de 6 horas O								
9. ¿Con que regularidad juega ud. en las maquinas?	Todos los días O	Día por medio O	Una vez a la semana O	Una vez al mes O	Casi nunca O								
<b>Responda si o no según corresponda (8 preguntas)</b>													
<b>I T E M  2</b>													
1. ¿Se entretiene jugando ud.?	SI O					NO O							
2. ¿Es ud. chileno(a) ?	O					O							
3. ¿Se le pasa el tiempo rápido a ud. en las maquinas?	O					O							
4. ¿Se pone ud. muy nervioso(a) al jugar?	O					O							
5. ¿Tiene hijos ud.?	O					O							
6. ¿Ud. trabaja?	O					O							
7. ¿Su entorno sabe que ud. juega?	O					O							
8. ¿Trabaja ud. en horario de oficina?	O					O							
<b>Indique en que nivel usted (8 preguntas)</b>													
0    1    2    3    4    5    6    7    8    9    10													





## ***Cuestionario aplicable a las instituciones relacionadas***

<b>I T E M</b>  1	Preguntas varias												
	1. ¿En que sectores sociales cree usted que hay mas locales o maquinas?	Alto O	Medio O	Bajo O									
Responda si o no según corresponda (3 preguntas)				<b>SI</b>									<b>NO</b>
<b>I T E M</b>  2	1. ¿Cree usted que el mercado de las maquinas de juegos se ha masificado?	O										O	
	2. ¿Usted ha jugado en estas maquinas?	O										O	
	3. ¿Hay planes regulatorios en carpeta?	O										O	
Indique en que nivel usted (2 preguntas)		<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	
<b>ITEM</b> 3	1. ¿Cual es su percepción respecto del aumento de este tipo de negocio?	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	
	2. ¿Cual cree usted el nivel de impacto en la sociedad?	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	
<b>Preguntas Abiertas – Describa en forma breve</b>													
<b>I T E M</b>  4	1. ¿Que cargo tiene usted?												
	2. ¿Que se ha hecho al respecto de este mercado por parte de la institución?												
	3. ¿Debe la institución preocuparse mas de este mercado?												
	4. ¿Cual es la institución respecto de la ludopatía?												