

**EI JUEGO DE AZAR Y SU INFLUENCIA EN LAS RELACIONES FAMILIARES Y SOCIALES EN EL  
ESPACIO HUMANITARIO PUENTE NAYERO EN LOS ULTIMOS 5 AÑOS, EN EL DISTRITO DE  
BUENAVENTURA**

**NHORA ISABEL CASTILLO PANAMEÑO  
LUIS EDER MOSQUERA VALENCIA**

**UNIVERSIDAD DEL PACÍFICO  
PROGRAMA DE SOCIOLOGÍA  
BUENAVENTURA, COLOMBIA  
2023**

**EI JUEGO DE AZAR Y SU INFLUENCIA EN LAS RELACIONES FAMILIARES Y SOCIALES EN EL  
ESPACIO HUMANITARIO PUENTE NAYERO EN LOS ULTIMOS 5 AÑOS, EN EL DISTRITO DE  
BUENAVENTURA**

**NHORA ISABEL CASTILLO PANAMEÑO  
LUIS EDER MOSQUERA VALENCIA**

**MONOGRAFÍA PRESENTADA COMO REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO DE: SOCIÓLOGOS**

**DIRECTORA**

**SOC. YENNY PAOLA CASTILLO RODALLEGA**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: EXPERIMENTAL**

**UNIVERSIDAD DEL PACÍFICO  
PROGRAMA DE SOCIOLOGÍA  
BUENAVENTURA, COLOMBIA  
2023**

## **DEDICATORIAS**

### ***Nhora Isabel Castillo.***

Este trabajo se lo dedico primero a Dios, porque me ha permitido culminar este proceso de formación, me ha ayudado a subir un escalón más para mi vida y la de mi familia, a mis padres José Pompilio Castillo Angulo y María Jovita Panameño Panameño, quienes han sido el apoyo incondicional enseñándome a perseverar y cumplir los sueños que he tenido, me han acompañado en cada uno de los momentos malos y buenos que he pasado, siempre escuchando sus consejos y sabias palabras el cual permitieron que pueda culminar esta etapa de mi vida con éxito.

También quiero dedicarles este logro a mi hermano, Orlando Castillo Advíncula, quien me enseñó que en la vida una de las cosas importantes es la formación académica, a mi hermano de corazón William Mina quien fue parte fundamental de este proceso sirviéndome como ejemplo de superación y perseverancia, A mi esposo Renson Joan Angulo, mis hijos Jeiner Alfredo Colorado Castillo, Esney Estefani Angulo Zamora y Esneider Estiven Angulo Zamora que siempre han estado ahí para darme la fortaleza de salir adelante por ellos que son lo mejor que he podido tener dándome siempre las fuerzas para seguir adelante sin importar los obstáculos que se me presenten.

### ***Luis Eder Mosquera Valencia.***

Quiero dedicarle esta tesis primero que todo a Dios todo poderoso, pues me ha dado la fortaleza y la sabiduría para poder culminar este proceso formativo de mi vida con éxito, a mi madre, María Ángela González por ser esa persona que me ha impulsado a que estudie y llenarla de orgullo, a mis hijas Lessy Mariana Mosquera Salazar y Luisa Serena Mosquera Salazar por ser siempre mi motivación, mi inspiración y el motor para no desfallecer en esas noches de desvelo. Dedicarle también gran parte de este logro a mi mujer Mónica Arias González por ser mi apoyo incondicional y motivarme a continuar cada día. De igual manera dedicarle este logro a toda mi familia, pues han sido una motivación para no rendirme en este trasegar, en esta etapa de mi vida y por último y no por ello menos importante, le dedico este logro a mi gran amiga la Ing. Martha Cecilia Suarez Montaña, pues desde los inicios de mi carrera me apoyó desde muchos aspectos de manera incondicional. Siempre mil gracias amiga por motivarme a seguir y por tus consejos tan valiosos.

## **AGRADECIMIENTOS.**

### ***Nhora Isabel Castillo.***

Antes de todo agradecer eternamente a Dios por todas las bendiciones que me brindo en todo mi proceso de formación, sé que sin él no lo hubiera logrado, también agradecerles a todos mis familiares y amigos que me rodearon y no me abandonaron, gracias por toda la dedicación, preocupación, colaboración en esta etapa tan importante en mi vida.

A mis padres José Pompilio Castillo Angulo y María Jovita Panameño Panameño gracias por todo el apoyo. A mis tíos María Teonila Angulo Castillo, Luis Hernán Angulo Castillo Agradecerles por darme la fortaleza de que todo es posible si se lucha, gracias por recorrer conmigo este camino que tuvo diversos momentos de felicidad, tristezas y enojos, y siempre hubo ese apoyo incondicional para que terminara mi carrera universitaria con éxito.

### ***Luis Eder Mosquera Valencia.***

Primero que todo, agradecerle a Dios padre todo poderoso porque me permitió culminar una etapa más de vida con mucho éxito, ya que sin él habría sido imposible lograrlo. También agradecerles inmensamente a mis profesores por su dedicación y entrega a su vocación docente, agradecerle a mi familia en especial a mi madre por ser siempre incondicional conmigo en mi formación desde mis primeros años académicos. A mis tutores, Orlando Castillo Advíncula por sus consejos, dedicación y acompañamiento, a Cristian Orobio y Yenny Paola Castillo Rodallega quienes desde sus conocimientos aportaron e hicieron que tanto esfuerzo fuera posible y valiera la pena. A mi compañera de vida Mónica Arias González por su disponibilidad para conmigo en el buen desarrollo de esta tesis, así como a mi estimada amiga Martha Cecilia Suarez Montaña por haberme acompañado en mis inicios universitarios, muchas gracias.

Y por último, agradecerle inmensamente a mis compañeros de formación y lucha académica, Argenis García, a su señora Matilde Mosquera, entre otros, los cuales de una u otra manera me han aportado para que este logro concluyera de manera exitosa. A todos los antes mencionados mil y mil gracias por su dedicación y entrega.

## RESUMEN

En el Espacio Humanitario Puente Nayero se practican unos diferentes juegos de azar los cuales son: El parqué, el bingo, el billar, el dominó y el naípe, este último se juega con mas frecuencia en la comunidad, primero como una forma de compartir e interactuar entre familiares y amigos. Sin embargo, a partir del año 2015 estos juegos comenzaron a ser objetos de una especial atención cuando algunos habitantes de la comunidad en su gran mayoría mujeres, empezaron a mostrar una gran inclinación por los juegos de azar, pero de manera muy particular el naípe se convirtió en el juego predilecto para hombres, pero especialmente para mujeres que realizan apuestas sustanciosas muchas perdiendo o ganando dinero para cubrir gastos y necesidades de ellas y sus familias.

Cabe destacar, que las mujeres que habitan el Espacio Humanitario Puente Nayero tienden a apostar mucho dinero por todo el tiempo que le dedican, el cual está entre 13 y 24 horas consecutivas olvidándose por completo de sus responsabilidades con los hijos y esposos, generando discusiones al interior de la familia y conllevando a agresiones físicas y verbales las cuales al final desencadenan un abandono del hogar del padre de los hijos por el descuido de los hijos por parte de las madres, pero también enemistades y agresiones con los vecinos y otras personas que vienen de otros barrios de Buenaventura.

**Palabras claves:** *Juegos de azar, conflictos, sociofamiliar, interacción social, desintegración familiar, lazos familiares.*

## **ABSTRACT**

In the Puente Nayero Humanitarian Space, different games of chance are practiced, which are: parquet, bingo, billiards, dominoes and playing cards, the latter is played more frequently in the community, first as a way of sharing and interact with family and friends. However, from the year 2015 these games began to be the objects of special attention when some inhabitants of the community, the vast majority of whom were women, began to show a great inclination for games of chance, but in a very particular way the card was It became the favorite game for men, but especially for women who make substantial bets, many losing or winning money to cover expenses and needs of themselves and their families.

It should be noted that the women who live in the Puente Nayero Humanitarian Space tend to bet a lot of money for all the time they dedicate to it, which is between 13 and 24 consecutive hours, completely forgetting about their responsibilities with their children and husbands, generating discussions at the same time. within the family and leading to physical and verbal aggressions which in the end trigger an abandonment of the home of the father of the children due to the neglect of the children by the mothers, but also enmities and aggressions with the neighbors and other people who come from other neighborhoods of Buenaventura.

**Keywords:** *Games of chance, conflicts, socio-family, social interaction, family disintegration, family ties.*

## Tabla de contenido

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	2
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b> .....	4
3.1 PREGUNTA PROBLEMA .....	5
<b>4.OBJETIVOS</b> .....	6
4.1 OBJETIVO GENERAL .....	6
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	6
<b>6. MARCO CONTEXTUAL</b> .....	14
<b>7. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL</b> .....	16
<b>8. METODOLOGÍA</b> .....	32
8.1 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	32
8.2 CRITERIOS DE SELECCIÓN .....	32
8.3 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	32
8.4 DIFICULTADES PRESENTADAS .....	33
<b>9. CAPÍTULO I</b> .....	34
9.1 ASPECTOS CONTEXTUALES Y SOCIODEMOGRÁFICOS DE LOS Y LAS PRACTICANTES DE JUEGOS DE AZAR EN EL ESPACIO HUMANITARIO. ....	35
9.1.1 Edad .....	37
9.1.2 Estado Civil .....	38
9.1.3 Grupo étnico. ....	39
9.1.4 Sexo .....	40
9.1.5 Ubicación geográfica.....	41
9.1.6 Nivel educativo. ....	41
9.2 CARACTERÍSTICAS SOCIOECONÓMICAS .....	43
9.2.1 Nivel de ingreso .....	44
9.2.2 Distribución de los gastos .....	46
9.2.3 El juego de azar .....	48
9.3 LOS JUEGOS DE AZAR QUE SE PRACTICAN EN EL ESPACIO HUMANITARIO PUENTE NAYERO DEL DISTRITO DE BUENAVENTURA .....	51
9.3.1 Naipe/Cartas: .....	51
9.3.2 Dominó: .....	52
9.3.3 Dados .....	52
9.3.4 Billar: .....	52

9.3.5 Parqués: .....	53
9.4 EL JUEGO QUE DESVELA EN EL ESPACIO HUMANITARIO PUENTE NAYERO DEL DISTRITO DE BUENAVENTURA .....	54
<b>10 CAPÍTULO II</b> .....	<b>59</b>
10.1 Los juegos de azar: un medio para hacer y fortalecer relaciones sociales en el Espacio Humanitario. ....	64
10.2 Los juegos de azar y la crisis familiar en Puente Nayero. ....	68
10.3 PRIMERO LA FAMILIA: ENTRE JUEGOS Y APUESTAS EN EL ESPACIO HUMANITARIO .....	74
10.4 El cuidado de Los niños: una responsabilidad olvidada en el Espacio Humanitario Puente Nayero. ....	76
<b>11 CAPÍTULO III</b> .....	<b>79</b>
11.1 SEPARACIÓN FAMILIAR.....	80
11.2 LA PRÁCTICA DEL JUEGO DE AZAR, HIJOS DESCUIDADOS .....	84
11.3 AFECTACIÓN ECONÓMICA .....	85
11.4 Conflictividades comunitarias a raíz de los juegos de azar .....	87
11.5 Amigos y rivales en el juego.....	88
<b>12. CONCLUSIONES</b> .....	<b>90</b>
<b>13. RECOMENDACIONES</b> .....	<b>92</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>94</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>110</b>



## LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Edad de los 7 jugadores entrevistados que practican los juegos de azar en el espacio humanitario de puente nayero.....	37
Tabla 2 : Estado civil de los 7 jugadores entrevistados que practican los juegos de azar en el espacio humanitario puente nayero.....	38
Tabla 3: Grupo étnico al que pertenecen los 7 jugadores que practican los juegos de azar en el espacio humanitario puente nayero.....	39
Tabla 4: Sexo de los 7 jugadores entrevistados y que practican los juegos de azar en el espacio humanitario puente nayero.....	40
Tabla 5: Ubicación geográfica de los 7 jugadores que practican los juegos de azar en el espacio humanitario puente nayero.....	41
Tabla 6 : Nivel de escolaridad de los 7 jugadores entrevistados que practican los juegos de azar en el espacio humanitario .....	42
Tabla 7: Cantidad de dinero ganado por medio del juego de azar .....	45
Tabla 8: Distribución de los gastos en 5 de los 7 jugadores de azar entrevistados en el espacio humanitario puente nayero.....	47
Tabla 9: Reporte de ganancias y pérdidas generadas por día según los apostadores en los juegos de azar en puente nayero.....	58

## INTRODUCCIÓN

Buenaventura se ha caracterizado por ser uno de los puertos más importantes de Colombia, pero también ha traído diversas tecnologías que solo se benefician algunas personas en su mayoría ajenas al territorio permeando dentro de los diferentes espacios de población de las diferentes comunidades juegos de azar que anteriormente nuestras comunidades no practicaban. Por ello, este trabajo de investigación se adentra al Barrio la Playita, especialmente el espacio Humanitario de puente Nayero<sup>1</sup> que ha sido una luz de esperanza para la comunidad que allí habita, debido a las diferentes situaciones de violencia que vivieron especialmente en el año 2013 antes de su constitución como Espacio Humanitario.

Pese a esta nueva esperanza de vida dentro del territorio se presentan tensiones y conflictos internos, por la práctica de juegos de azar en la comunidad entre hombres y mujeres dejando la familia, los hijos, generando conflictos con sus parejas, rupturas familiares y peleas entre vecinos por el desmedido tiempo que le dedican a jugar especialmente al naipes; por tanto, esta investigación tiene como objetivo la forma en que los aspectos sociales y culturales han permitido para que los juegos de azar influyan en la fragmentación de las relaciones familiares y sociales en el Espacio Humanitario Nayero del Distrito de Buenaventura en los últimos 5 años.

Esta es una investigación de tipo cualitativa, donde se realizaron entrevistas semiestructuradas a mujeres, hombres, jóvenes y líderes de la comunidad que tiene una participación activa y están involucrados en el diario vivir en los juegos de azar que practica la comunidad; esta se desarrolló desde un enfoque pots-estructuralista, pues, permite explica la manera en la cual ha venido tomando fuerza la dinámica de los juegos de azar que desde algunos años, precisamente después de la constitución del Espacio Humanitario, poniendo en algunos casos en situaciones de conflicto a las personas que habitan este lugar, ya sea dentro de las familias o la comunidad afectando la sana convivencia, teniendo en cuenta que esta ha sido una comunidad que pese a las diferentes situaciones de violencia han sido unidas dentro de sus prácticas tradicionales y culturales. Este trabajo fue desarrollado en tres capítulos, comprendidos de la siguiente manera:

El primero capítulo, buscó describir los juegos de azar que se realizan en el Espacio Humanitario Puente Nayero, es por esta razón que se realizó una breve exposición del proceso de poblamiento

---

<sup>1</sup> El Espacio Humanitario es un escenario comunitario construido por los pobladores de la zona específica de Puente de los Nayeros en el barrio La Playita en el Distrito de Buenaventura, étnicamente reconocidos como negros-afros, quienes en un proceso de resistencia han decidido, de forma pacífica, expulsar a los actores armados neoparamilitares del sector en el año 2013, contando con el acompañamiento de diversas organizaciones sociales y la iglesia católica.

de la comunidad y a su vez se buscó comprender las actividades económicas que permitieron la subsistencia de la población en el territorio.

En el segundo capítulo, se expuso como se dan las relaciones sociales y familiares alrededor de los juegos de azar en el Espacio Humanitario Puente Nayero. En este sentido, se dividió en tres subtítulos que fueron, aspectos contextuales y sociodemográficos de los y las practicantes de juegos de azar en el espacio Humanitario, los juegos de azar que se practican en el espacio Humanitario Puente Nayero del Distrito de Buenaventura, el juego que desvela en el Espacio Humanitario Puente Nayero del Distrito de Buenaventura.

Y, en el tercer capítulo, se buscó mostrar las tensiones y/o conflictos generados por los juegos de azar en el Espacio Humanitario Puente Nayero, por lo cual fue desarrollada en los siguientes momentos: donde se presentan tensiones familiares, problemas entre vecinos a raíz de los juegos de azar, especialmente el naípe que es el que está generando preocupación a algunos miembros de la comunidad y líderes que no juegan, pero que se ven involucrados diariamente en las disputas y agresiones que se presentan entre vecinos en muchos de los casos por los hijos que permanecen mucho tiempo en la calle y provocan tensiones con otros niños hasta el punto de agredirse física y verbalmente; para finalizar, realizamos una pequeña reflexión acerca del papel fundamental que tienen los padres y cuidadores dentro de las familias y la comunidad, teniendo en cuenta los logros que han tenido en cuanto a la búsqueda de la paz territorial al momento de constituirse como Espacio Humanitario y el papel que han desempeñado en el territorio desde la implementación de esta iniciativa.

En la última parte del documento se encontrarán las conclusiones derivadas de esta investigación y las referencias bibliográficas utilizadas para el proceso investigativo.

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

Teniendo en cuenta que Colombia es un país pluriétnico y multicultural, donde se consagra diferentes manifestaciones culturales en las comunidades negras, indígenas y mestizas. Cada una de ellas, posee una particularidad y dinámicas diferenciales en su proceso de interacción con el otro; es ahí, donde los juegos de azar se han convertido en un elemento esencial de esparcimiento y entretenimiento de la comunidad del Espacio Humanitario Puente Nayero,

donde convergen mujeres y hombres en espacios cotidianos que están dentro de algunas casas o en la calle.

En ese sentido los juegos azar se han convertido dentro de la comunidad, como parte de las prácticas culturales dentro de los diferentes espacios culturales entre esos los rituales mortuorios, donde se juega domino, bingo y naipe, siendo esta una forma de acompañar a la familia del difunto en la noche del velorio, chagualo o última noche. Pero a medida de las situaciones que genero el conflicto armado, algunas dinámicas de juego cambiaron.

En la actualidad los juegos de azar para muchos es una actividad común, donde muchas culturas lo practican en diversas formas con el fin de generar fuentes de economía y al mismo tiempo es una forma de recreación que les proporciona entretenimiento y diversión. Sin embargo, para otra parte de la población el juego desarrolla de modo progresivo hacia la anormalidad donde desata situaciones negativas para las familias y la sociedad, llegando en algunos casos a destruir familias y sociedades.

En Buenaventura los juegos de azar desde hace muchos años ha sido parte de la cotidianidad debido a las empresas de juegos que han llegado con el pasar del tiempo en el Distrito, algunas de estas empresas empezaron su actividad económica como casinos pero a medida del tiempo se han convertido en unas empresas consolidadas que se dedican a otras clases de apuestas como son: el chance, apuestas deportivas, -loterías y otros productos el cual han generan un lucro económico en algunas familias y personas de la comunidad, debido a que las apuestas se incrementan cada día y dejan ganancias significativas en muchas personas, también se contrasta con otras que lo han perdido todo por apostar constantemente y sin tener la suerte de ganar, teniendo en cuenta el desempleo que hay en Buenaventura, el cual aumenta la crisis económica en las familias y llevando a muchas personas al juego con el fin de satisfacer necesidades económicas y donde su pensamiento es tener mucha suerte para ganar considerando esta actividad como la forma más rápida de salir de la pobreza y poder comprar cosas que ellos y su familia necesitan.

Es ahí donde los juegos de azar se convierten en el barrio como una especie de un reconocido estado como “Las Vegas” en los Estados Unidos de Norteamérica, por su carácter de juegos de azar de forma frecuente, pero a nivel comunales en Buenaventura, extendiendo, a su vez, algunos juegos como el domino, naipe, bingo y parques y donde crece el deseo de muchos en mejorar su situación económica.

La violencia vivida antes de la constitución del Espacio Humanitario Puente Nayero, genero principalmente en las mujeres de la comunidad situaciones de terror, teniendo en cuenta que ellas son quienes llevan la carga más pesada en cuanto al cuidado de los hijos y de los demás miembros de la familia, estas mujeres tenían demasiada presión en el contexto que se

encontraban y buscaron una manera de poder mitigar las tensiones que tenían a raíz de la situación de conflicto que se vivía no solo en Buenaventura, sino en el sector, buscando una forma de recrearse por medio de los juegos de azar. De ahí, que es muy común ver muchas personas jugando naipes, dominó, bingo al momento de visitar el Espacio Humanitario, observando a lo largo del recorrido por la calle principal o sus diferentes mesas.

Ahora bien, vale la pena destacar que los juegos de azar como el bingo, el naipes y el domino se han venido introduciendo en diferentes ríos de la costa Pacífica y también en zonas urbanas por hombres y mujeres antes de habitar en el Espacio Humanitario. Es ahí, que al constituirse la propuesta del Espacio Humanitario Puente Nayero, las dinámicas del juego empiezan a cambiar y la comunidad se ven más inmersas en los diferentes tipos de juegos de azar contemporáneos que se agudiza a partir del año 2015, conllevando a ciertos cambios en sus conductas sociales y la generación de nuevas prácticas y comportamientos que afectan la sana convivencia al interior de su núcleo familiar y comunitaria. Por ello, es necesario describir ¿Qué aspectos sociales y culturales han permitido para que los juegos de azar influyan en la fragmentación de las relaciones familiares y sociales en el Espacio Humanitario Nayero del Distrito de Buenaventura en los últimos 5 años?

### **3. JUSTIFICACIÓN**

Los juegos de azar a través de los años, han tomado una gran fuerza e importancia en todo el mundo, hasta el punto de que su práctica pueda influir significativamente en las relaciones familiares y sociales, afectando de alguna manera el estilo de vida de las personas que ejercen esta actividad bien sea por ocio o por un fin económico. En este sentido, la comunidad del Espacio Humanitario Puente Nayero no ha sido la excepción, ya que en los últimos años las relaciones sociofamiliares de sus habitantes se han visto afectadas por la gran influencia que los juegos de azar han ejercido en ellas.

Es por esta razón, que surge la idea de hacer visible la situación de la comunidad del Espacio Humanitario Puente Nayero en lo concerniente a la fuerte influencia que han tenido los juegos de azar en las relaciones sociofamiliares y de cómo estas relaciones se han ido redefiniendo y reconfigurando gradualmente con el pasar de los años. Además, se busca, que esta realidad que hoy inquieta a muchos de los pobladores de Puente Nayero pueda ser conocida por otras comunidades a nivel distrital y regional con el propósito de promover espacios de reflexión en torno a las posibles afectaciones que estos juegos pueden generar.

Desde un aspecto personal, esta investigación permite demostrar y poner a prueba la madurez académica adquirida durante la formación sociológica haciendo un análisis riguroso, serio y responsable de cómo se dan las relaciones sociofamiliares alrededor de los juegos de azar, así

como encontrando las posibles soluciones a las tensiones y conflictos en las dinámicas sociofamiliares en Puente Nayero gestados por la influencia que han ejercido los juegos de azar tanto en hombres como en mujeres y que a su vez ha desencadenado una gran crisis familiar y social.

Desde una mirada sociológica, esta investigación es fundamental, porque permite analizar con rigor científico y desde una perspectiva crítica y académica, la influencia de los juegos de azar en las relaciones familiares y sociales (dejando de lado especulaciones y suposiciones), así como esas tensiones y conflictos que posiblemente se puedan estar generando entre los habitantes del Espacio Humanitario, pues dado que la sociología como ciencia investigativa pretende comprender y ahondar en la realidad social que se vive, en este caso en concreto, la de los moradores de Puente Nayero.

De ahí la pertinencia de esta investigación sociológica, pues se establece como único precedente en el Espacio Humanitario Puente Nayero, para futuras investigaciones y/o trabajos académicos que se pretendan realizar en aras de ahondar mucho más, si se quiere, en todo lo concerniente a los juegos de azar y la fuerte influencia que éstos puedan llegar a ejercer en las relaciones sociofamiliares en esta comunidad.

Por último, se destaca el hecho de que con el desarrollo de esta tesis se vuelve pionera en abordar y poner en discusión para la comunidad bonaverense en general, la influencia que ejercen los juegos de azar en las relaciones familiares y sociales, así como los impactos, las tensiones y conflictos que de ello se generan, ya que a la fecha, no se han hecho investigaciones que hayan tenido como objeto de estudio, el juego de azar y su influencia en las relaciones sociofamiliares en una determinada comunidad del Pacífico colombiano. He ahí su carácter novedoso y exploratorio.

### 3.1 PREGUNTA PROBLEMA

¿Qué aspectos sociales y culturales han permitido para que los juegos de azar influyan en la fragmentación de las relaciones familiares y sociales en el Espacio Humanitario Nayero del Distrito de Buenaventura en los últimos 5 años?

## **4.OBJETIVOS**

### **4.1 OBJETIVO GENERAL**

Describir la forma en que los aspectos sociales y culturales han permitido para que los juegos de azar influyan en la fragmentación de las relaciones familiares y sociales en el Espacio Humanitario Nayero del Distrito de Buenaventura en los últimos 5 años.

### **4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Especificar los juegos de azar que se realizan en el Espacio Humanitario Puente Nayero en el Distrito de Buenaventura.
- Identificar cómo se dan las relaciones familiares y sociales alrededor de los juegos de azar en el Espacio Humanitario Puente Nayero en el Distrito de Buenaventura.
- Señalar las tensiones y/o conflictos generados por los juegos de azar en el Espacio Humanitario Puente Nayero en el Distrito de Buenaventura.

## **5.ESTADO DEL ARTE**

### **5.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

La comunidad del Espacio Humanitario Puente Nayero en el Distrito de Buenaventura por muchos años le ha dedicado espacio y tiempo a la actividad de los juegos de azar como una forma de esparcimiento y medio de interacción. No obstante, estos juegos de azar han venido ejerciendo una gran influencia en las relaciones sociofamiliares en Puente Nayero lo cual nos lleva a analizar cómo se generan estas influencias tanto en las familias como en las relaciones comunitarias. A partir de lo antes dicho, se tomarán como antecedentes algunos estudios sobre

el tema en aras de conocer qué se ha estudiado e investigado y así destacar la pertinencia e importancia de esta investigación.

Por lo tanto, y como primer antecedente, se abordó la investigación llamada “Los juegos de azar en el Ecuador: prohibiciones, causas y consecuencias”. Realizada por María del Carmen Molina Cevallos en el año 2011, tuvo como objetivo principal, determinar la situación de las empresas que se dedicaban a los juegos de azar en el Ecuador y en especial en la ciudad de Guayaquil. Para llevar a cabo este trabajo se realizaron entrevistas y encuestas utilizando un método empírico y constructivista (Molina, 2011).

La investigación arrojó varias conclusiones de las cuales se tomaron las más importantes:

Primero, en los momentos actuales el pueblo ecuatoriano mediante su calidad de mandante ha dispuesto el cierre de estos establecimientos de juegos de azar en el país (P. 64).

Y segundo, las salas de juego y casinos han fomentado la industria del entretenimiento, siendo estos sitios donde se concentra el turismo, el uso del tiempo libre y la recreación de las personas que los frecuentan; igualmente tiene su enfoque nocivo ya que puede acarrear que la población que lo frecuenta deje de disfrutarlo como diversión (P. 65).

Esta tesis contribuye al fenómeno de investigación en el Espacio Humanitario Puente Nayero porque, a pesar de que es una cultura distinta, teniendo en cuenta que se juega dentro de los casinos o en algunos lugares clandestinos, se aproxima a la forma de juego dentro de la comunidad, en este caso en casas específicas de jugadoras o jugadores donde crean el espacio como tal muy parecido a los casinos, en donde las organizan de tal forma que se asemeja al sitio antes mencionado.

La segunda investigación, titulada “Los juegos de azar en España: Un análisis descriptivo” fue realizada por Ángel Vallejo Gabasa en los años 2014/2015 en la universidad de Zaragoza-España, en ella se planteó, primeramente, describir los juegos de azar regulados en España desde una perspectiva histórica, así como presentar un análisis de situaciones del mercado de estos juegos regulados. En tercer lugar, caracterizar el perfil del jugador por tipología del juego, tanto presencial como online, posicionar los diferentes juegos en función de las motivaciones de juego, y por último describir el colectivo más vulnerable al consumo de juego. Las categorías centrales fueron: Intensidad de juego, juego de azar, juego online, ludopatía, motivos de juego, perfil



demográfico. El método empleado para llevar a cabo esta investigación fue documental (Vallejo, 2014/2015).

La investigación concluyó qué:

(...) hay otro tipo de juego de azar como el bingo y los casinos que se encuentran en un momento de evolución e incertidumbre. Tradicionalmente estos juegos se han caracterizado sobre todo por el factor social que conllevan, ya que como se ha mostrado en el análisis de los motivos de compra, muchas personas consideran este tipo de juegos como una forma de socializar o como una actividad y ocio que realizan con amigos y familiares (P.32).

La tercera, fue realizada por Pilar Blanco Miguel, Iván Rodríguez Pascual y Cinta Martos Sánchez, titulada "Contexto familiar y adicción al juego. Factores que determinan su relación", en el año 2016 en Alicante-España. Tiene como objetivo evidenciar cómo el contexto familiar puede acabar convirtiéndose en un elemento capaz de predisponer, generar o mantener conductas de juego adictivas. Las categorías centrales de este trabajo fueron: Adicción al juego, contexto familiar, factor generador, factor mantenedor, factor pre-disponente. (Blanco, Rodríguez y Martos, 2016).

La metodología a utilizar fue de carácter cualitativo y como principal técnica la historia de vida. La investigación concluyó que:

Tanto si la familia actúa como iniciadora, mantenedora, o ambas cosas a la vez, la realidad que hemos evidenciado es que ésta se hace presente de forma demoledora a la hora de analizar esta problemática. (Blanco, Rodríguez y Martos, 2016, p. 81).

Esta tesis de investigación hace un aporte a la situación que se vive actualmente en las y los jugadores de juegos de azar en el Espacio Humanitario Puente Nayero, donde en la mayoría de los casos están desintegrando el núcleo familiar y comunitario, por la manera desmedida forma de jugar por largas horas dejando de lado sus parejas, hijos y la interacción con los vecinos, generando situaciones negativas de convivencia entre los antes mencionados, poniendo en primer lugar los juegos de azar

La cuarta, es una investigación titulada "Problemas con el juego y educación en familia", fue realizada por Alba de las Nieves Abelló Rojas, en los años 2018-2019 en la universidad de la Laguna, en España. Tiene como objetivo realizar una síntesis de información acerca de problemas

relacionados con el juego y su influencia con los estilos educativos en las familias, así como resaltar la importancia de cómo la influencia del tipo de educación familiar afecta al desarrollo de ciertas conductas en sus hijos, y cómo esto podría derivar en un trastorno más grave, concretamente, en un trastorno de juego patológico. La metodología a utilizar fue meramente documental (Búsqueda y revisión de artículos, libros y redes de información) (Abelló, 2018-2019). La investigación arrojó dos conclusiones. Así:

1. Las consecuencias en el desarrollo (cognitivo, emocional, social...), en algunos de los estilos educativos familiares comparten algunas similitudes con las características de personas con problemas de juego (p.17).
2. El estilo educativo exigente-democrático con autoridad facilita el desarrollo de aspectos como: independencia, autoestima positiva, madurez social y moral y buen logro académico. Contrarias a las características de personas con conductas de juego. Este estilo podría actuar como un protector ante el juego patológico, ya que hay muchos otros factores personales o sociales que pueden hacer que tengan lugar conductas de juego (p.18). Las consecuencias en el desarrollo (cognitivo, emocional, social...), en algunos de los estilos educativos familiares comparten algunas similitudes con las características de personas con problemas de juego (p.17).

Esta investigación dentro de la situación que vive el Espacio Humanitario Puente Nayero ayuda a comprender como las conductas de los y las jugadoras de juegos de azar, generan situaciones de comportamiento negativas para los hijos, teniendo en cuenta que la educación empieza desde el hogar y que el comportamiento de los padres repercute en como ellos se comportan, especialmente en las conductas de juego.

La quinta investigación es realizada por Andrea Manrique Fragoso, en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá (2010) llamada “Análisis teórico de los juegos de azar como construcción cultural”, la cual pretendía mostrar una tipología de los jugadores de forma general y analizar el impacto de los juegos de azar en la sociedad, así como poner en manifiesto la manera como los juegos de azar son una expresión capaz de construir cultura y cuál ha sido el proceso socio-cultural que ha permitido que se instauren en las sociedades. Para realizar esta investigación se

valió del método documental, ya que se hizo necesario consultar una amplia bibliografía enfocada en los temas principales: cultura, comportamiento y juego; recurriendo a autores como Jesús Martín Barbero, Johan Huizinga (1938), Roger Caillois (1986), entre otros (Fragoso, 2010).

Esta investigación concluyó que:

El problema no reside en la existencia de los juegos de azar, sino en la forma en que las sociedades hacen de estos una costumbre, basándose en los actuales ideales de crecimiento establecidos desde la economía. El azar no es un resorte impersonal al individuo, sino que se concede valor a toda señal que pueda ofrecer el entorno y los fenómenos que le constituyen para creer que la fortuna está de su lado o no. Por otro lado, los procesos de comunicación e interacción repercuten en las formas de adopción del juego por parte de cada sociedad, así como la pérdida del sentido lúdico con el tiempo, las necesidades emergentes dentro de las poblaciones y los estilos de vida adoptados (P. 102).

Esta tesis hace un aporte a la realidad del mundo, donde las personas están rodeadas de lugares y personas que juegan cualquier tipo de juego de azar, teniendo en cuenta que han existido toda la vida, pero lo que refleja al territorio del Espacio Humanitario es como los y las jugadoras han adoptado este juego con más fuerza por las múltiples necesidades económicas que tienen diariamente estas personas y esa es una de las razones por la cual acceden a jugar buscando conseguir ganar en las apuestas para sustentar algunos gastos de la casa, perdiendo un poco el rumbo de que el juego antes era más lúdico y recreativo y ahora se convirtió en una fuente de ingresos por la falta de empleo en la ciudad.

La sexta investigación titula “Conducta Dedicada a los juegos de Azar y su Influencia en la Vida Familiar”, fue realizada por Miryam Aleyda Zapata Montoya y Katherine Laozao Arteaga, en el año 2015 en la ciudad de Medellín. El objetivo general de la investigación es analizar el proceso de desarrollo de la conducta de juego y cómo esto influye en la vida familiar de las personas con alta dedicación a los juegos de azar, en el municipio de Amalfi. Las categorías centrales fueron: Familia, familia como sistema, dinámica familiar, interacciones, juego, juegos de azar, juego patológico. (Zapata y Laozao, 2015).

La metodología utilizada es de enfoque cualitativo, el cual incluye la recolección de información, el análisis y la interpretación de la misma. La investigación arrojó varias conclusiones de las cuales se destacan las siguientes:

Primero, los juegos de azar tienen un carácter lúdico, son tomados como una diversión o distracción para la persona, frente a la falta de otras actividades de ocio y de lugares recreativos que ayudarán a un buen manejo del tiempo libre y de espacios que permitan el encuentro de familias con el fin de compartir y lograr una integración familiar (p.105).

Segundo, el tiempo libre en la familia ha dejado de ser ese espacio en el cual los integrantes pueden compartir actividades deportivas, recreativas, saludables, de fortalecimiento en la comunicación y los vínculos familiares, para convertirse en un momento de encuentro con los amigos para ir a jugar a los casinos (P.106).

Y tercero, la dedicación a los juegos de azar, es un factor que tiene repercusiones en el autocontrol, puesto que las personas, han dejado de cumplir con algunas responsabilidades del hogar, relacionadas al pago de recibos y otros gastos, debido al mal manejo del dinero, el cual es invertido en los casinos, en muchas ocasiones sin tener en cuenta los cálculos financieros, o aun sabiendo que no poseen los recursos suficientes para cubrir algunas obligaciones y sin embargo no logran un completo control de su conducta (P.106).

La séptima investigación fue realizada por Gloria Cecilia Chavarriaga Montoya, Jennifer Montoya Marín y Sandra Milena Pulgarín Upegui en la ciudad de Medellín en el año 2017 titulada “Ludopatía y ejercicios parentales. Una mirada reflexiva a la vivencia de las familias con padres ludópatas pertenecientes al grupo de Jugadores Anónimos en Medellín” planteándose como objetivo conocer las transformaciones que tiene el ejercicio parental de las familias con padres ludópatas pertenecientes al grupo de Jugadores Anónimos en Medellín. Al realizar la investigación se hizo un abordaje desde una perspectiva cualitativa con una técnica de recolección de datos a través de entrevistas semiestructuradas, observación en campo, etc. (Chavarriaga, Montoya y Pulgarín, 2017).

Este trabajo deja como conclusión que:

(...) la vivencia de la Ludopatía no sólo incidió en los padres de familia con los que se trabajó sino también en cada uno de los integrantes de sus familias, principalmente hijos y esposas, lo cual provocó unas transformaciones al interior del hogar, intercambio de funciones y nuevas formas de relación. (Chavarriga, Montoya y Pulgarín, 2017, p. 87).

En el contexto familiar y comunitario en el Espacio Humanitario Puente Nayero, esta investigación nos aporta como dentro de los diferentes núcleos familiares las parejas y los hijos de las y los jugadores empiezan a asumir un rol diferente de manejo del hogar, porque la mayoría del tiempo sus padres o cuidadores están jugando alguno de los juegos de azar en casas de algunas mujeres que tienen estas como una especie de casino, sin tener en cuenta que hijos empiezan a adoptar comportamientos parecidos en cuanto al juego y cambian su comportamiento en el hogar y la comunidad.

La octava investigación fue realizada en la ciudad de Ibagué en el año 2018 por Yennifer Lorieth Lozano Ospitia, Melisa Alexandra Ríos Amaya y Juliana Valentina Ríos Arévalo, titulada “Rasgos de personalidad de adictos al juego de azar en la Fundación Hogares de Restauración y Formación NISSI desde el 16 PF”, la cual se propone identificar los rasgos de personalidad de adictos al juego de azar en la fundación hogares de restauración y formación NISSI desde el 16 PF-5 de la ciudad de Ibagué Tolima. Las categorías centrales son: Rasgos de personalidad, extraversión, ansiedad, dureza, independencia, autocontrol, adicción, juegos de azar, Ibagué. El enfoque de la investigación es cuantitativo, puesto que se observará, medirá, y cuantificará mediante los baremos del cuestionario factorial de personalidad 16 PF V, es de tipo descriptivo, ya que se conocerá y describirá los rasgos de personalidad de los adictos al juego de azar de la Fundación Hogares de Restauración y Formación NISSI. (Lozano, Ríos y Ríos, 2018).

En la investigación, los autores dejan ver cómo algunos rasgos de la personalidad de los adictos a los juegos de azar afectan negativamente y trae consigo consecuencias nocivas tanto para las familias como para la sociedad en general, y aunque no es propiamente este el tema, sí da luces para comprender la influencia de los juegos de azar en las relaciones sociofamiliares. Es así como concluye la investigación diciendo qué:

(...) los rasgos de personalidad en adictos al juego de azar se caracterizan por ser personas introvertidas, tienden a ser menos sociables, desvalorando las relaciones sociales, dedicando más tiempo a estar consigo mismo que con los demás; son calculadores, escépticos y precavidos manteniendo un marcado índice de autosuficiencia, son poco

sensibles y poco receptivos, resultando fríos y distantes ante su entorno, generando conscientemente una inestabilidad social; y paralelo a esto presentan dificultades para aceptar nuevos puntos de vista y expresar emociones o situaciones que impliquen un grado de sensibilidad y empatía (p. 27).

Esta tesis hace una contribución al Espacio Humanitario Puente Nayero, porque muchos de los jugadores de juegos de azar han cambiado en su forma de comportarse, su personalidad es totalmente distinta, mostrando como la adicción hacia los juegos de azar afectan negativamente a sus familias y a toda comunidad, porque la influencia de los juegos de azar en la familia ha tornado en un ambiente negativo porque muchos de los y las jugadoras se han caracterizado por ser personas divertidas e integradas en espacios lúdicos y recreativos dentro de la familia y la comunidad, pero a raíz de dedicarle tantas horas a jugar, se convirtieron en personas menos sociables, siendo en algunos casos distantes en sus familias y su entorno comunitario.

Por último, la novena, es la investigación de Macarena Jiménez Romero, titulada “El juego patológico: Una adicción oculta” realizada entre los años 2019-2020. Se propone analizar el juego patológico y fomentar la sensibilización social libre de prejuicios. La metodología utilizada es de corte cualitativo realizando una investigación documental siguiendo un método de búsqueda exploratorio de diferentes fuentes (Jiménez, 2019-2020).

La investigación arrojó una serie de conclusiones de las cuales se resalta la que más se ajusta al trabajo de investigación:

El estudio científico sobre la adicción al juego resulta muy novedoso hoy en día, es decir, se carece de investigación y análisis sobre el tema. Por eso, aún existen contradicciones sobre si se trata de un trastorno en el control de impulsos o una adicción en sí. Lo que sí que está claro es que “el juego en sí mismo no implica necesariamente una problemática, sino que se transforma en una cuando afecta a los principales aspectos de la vida cotidiana de los sujetos, familia, trabajo, tiempo libre” (Barreto-Pico, 2017: 319) De la misma

manera, se requiere una mayor concienciación y sensibilización social para lograr disminuir este trastorno y contribuir a que deje de ser un trastorno estigmatizado (p.62).

Esta tesis de investigación contribuye al fenómeno de investigación en el Espacio Humanitario Puente Nayero, porque es necesario que surjan más aportes investigativos por parte de diferentes universidades, pese a que el juego de azar hace parte de la forma de ocio para las comunidades de la costa pacífica en el tiempo libre, pero como este ha implicado en una problemática familiar y comunitaria empezando a convertirse para algunos jugadores en una adicción, trastornando la convivencia dentro del núcleo familiar y comunitario, es por eso que se requiere una mayor concientización y sensibilización social para disminuir las largas horas que estas personas le dedican al juego y puedan buscar una forma de dedicarle más tiempo a otras cosas y a sus familias.

## **6. MARCO CONTEXTUAL**

El Pacífico colombiano limita al norte con la frontera de Panamá, al sur con la frontera de Ecuador, al oriente con la cordillera Occidental de los Andes colombianos y al occidente por el océano Pacífico de donde se desprende su nombre. El Pacífico colombiano es una unidad geográfica y una región natural que abarca los territorios de cuatro departamentos entre ellos están. Chocó, Valle del Cuaca (Buenaventura), Cauca y Nariño.

De acuerdo con la Comisión de Esclarecimiento de la Verdad (CEV), basado en el reciente censo del DANE en el año 2018, la población de Buenaventura se autorreconoce en un 90% como negro, mulato, afrocolombiano o afrodescendiente; el 6.5% corresponde a población indígena y el 5% hace referencia a población perteneciente del centro del país y de otros lugares del mundo. Entre sus actividades económicas realizan, la agricultura, la pesca, la minería y otras actividades que permite el sustento de las familias. En este sentido, la Cámara de Comercio (2016), manifiesta que hay 35,85% de personas con Necesidades Básicas Insatisfechas (NBI), inasistencia escolar, hacinamiento, vivienda inadecuada, carencia de servicios básicos, alta dependencia económica-, de las cuales 13,5% se encuentra en condiciones de miseria y una tasa de Desempleo del 62% y de trabajo informal del 90,3%.

Buenaventura, está conformada por población descendiente de diferentes ríos aledaños a la ciudad. Buenaventura limita al sur con el municipio de López del Micay (Cauca), por el norte con el Departamento del Chocó, por el oriente con el municipio de Calima-Darién, Dagua, Jamundí y

por el occidente con el Océano Pacífico (P.O.T. 1993-2008, p. 22). Administrativamente el Distrito de Buenaventura está dividido en su zona rural, a la cual le corresponde 19 corregimientos y 268 veredas. Su cabecera municipal la constituye dos zonas: una insular (Isla Cascajal) en la que se ha desarrollado toda la actividad portuaria, aspecto que ha contribuido en buena forma al mayor avance de esta parte de la ciudad y del país, está dividido en dos localidades la 1 y 2 para insular y para continental, su característica principalmente por el uso residencial de las cuales se desprende 157 calles. (P.O.T. 1993-2008, p. 22).

Buenaventura, ha sido objeto de diversos cambios tecnológicos por ser el puerto principal de Colombia, donde se han implementado muchos megaproyectos en clave de la expansión portuaria, el cual generan que muchos empresarios y multinacionales de todo el mundo inviertan en el puerto. Pero a su vez, se convirtió en un lugar de violencia, las desapariciones forzadas y otras prácticas de violación de los derechos de las comunidades que la habitan; generando con ello la ruptura de esa relación del individuo con sus costumbres creando así una ruptura del tejido social.

Buenaventura es el principal puerto de Colombia, donde mueve el 60% de la economía nacional por tener la actividad principal que es la portuaria, moviliza el 60% del café que se exporta desde Colombia a otros países, teniendo en cuenta que la exportación de este producto está en un 80% de producción, la mayoría de las familias que habitan el puerto de Buenaventura no tienen la posibilidad de acceder a un empleo en las instalaciones que hoy se conoce como Sociedad Portuaria o terminal logístico de TL BUEN, su economía informal ha venido creciendo fuertemente por la falta de oportunidades que tienen los habitantes al momento de solicitar un empleo. En Buenaventura existen muchas fábricas pequeñas que sirven para el almacenamiento y la conservación de madera. También uno de los fuertes es el turismo, la pesca y la tala de árboles.

El Barrio la Playita se encuentra ubicado en la zona urbana del Distrito de Buenaventura, correspondiente a la localidad 1. Esta comunidad está conformada en su gran mayoría por población afrodescendiente, proveniente de diferentes ríos de la costa Pacífica, donde han reconstruido su identidad cultural y su tradición ancestral. La Playita es conocida especialmente por la Fiesta de la Virgen del Carmen, que celebran el 15 de julio con una verbena, que dura dos días y está reconocida como una de las mejores de Buenaventura.

Este barrio está conformado por varias calles como: Mata Siete, Ley 21, Las Brisas, Ramiro parte alta y parte baja, donde se accede por vía marítima o por carretera. Y limita con el barrio Alfonso López Pumarejo y El firme. Este barrio es un lugar comercial donde se encuentran panaderías, droguería, la galería, colegios, mercado informal en la calle principal, misceláneas, joyerías y tiendas.



La comunidad del Espacio Humanitario Puente Nayero ha sido azotada por índices de violencia que afectaron las interacciones directas con la comunidad entre esas el compartir con los vecinos, los ritos culturales y mortuorios generando una gran preocupación alrededor de esta por la falta de compartir de la comunidad con los demás vecinos y familiares, entre las afectaciones que se dieron al interior de la comunidad está el que los jóvenes se venían inmersos en situaciones de violencia comprometiendo su integridad física y mental. La comunidad dentro de sus prácticas tradicionales y económicas siempre ha considerado la pesca como la actividad más importante en términos de recursos, pero al mismo tiempo esta genera tensión por todos los días que se le debe dedicar a esta actividad productiva y es por eso que muchas de las personas que desarrollan estas actividades sacan momentos de esparcimiento y ocio para estar en otros escenarios que ayuden a relajar la mente, pero que también les apoye en la economía. Es ahí donde los juegos de azar empiezan a jugar un papel muy importante no solo para los hombres, si no para las mujeres que empiezan a jugar cartas; al principio como distracción por todo el trabajo que implica atender la casa y los hijos, pero poco a poco van adoptando con más frecuencia el juego de cartas hasta el punto de estar hasta más de doce horas jugando sin tener en cuenta que descuidan las familias, a sus hijos llevando a muchos a la desintegración familiar, malos comportamientos en los menores consumo de sustancias alucinógenas, vinculación a grupos al margen de la ley y peleas dentro de la comunidad entre vecinos en los últimos 5 años.

## **7. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL**

La presente investigación se hizo teniendo como referencia algunos conceptos y teorías relevantes en lo relacionado a los juegos de azar, tales como: la teoría de la interacción social, la teoría del conflicto, la teoría del conflicto social y la teoría del interaccionismo simbólico (Binde 2009, Jack Botermans 1989, Johan Huizinga 1938-1943, Ríos 2009, Roger Callois 1986, Rober Merton 2002, García Canclini 2006, Frey 1984, , Scimecca 2015, Alfaro 2010, Cadenas 2015, Coser 1970, Dahrendorf 1966, Luhmann 1990, Lederach 1994, George Mead, Hebert Blumer), entre otras teorías, las cuales aunque no se les haga mención, no se consideran menos importantes y que se hacen pertinentes abordarlas con el propósito de entender más a profundidad nuestra investigación dándole un soporte investigativo, académico y científico con mayor rigurosidad desde diferentes ramas de las ciencias sociales, en especial la sociología.

Estos pensadores, hacen un análisis desde los diferentes conceptos, teorías y los tipos de juegos de azar que existen a partir de la relación entre el ocio, los juegos y las relaciones sociofamiliares, pues con ello se busca comprender el papel que cumplen los diversos factores sociales implicados en los juegos de azar tales como las relaciones sociofamiliares (jugadores v/s no jugadores), los

factores económicos, sociales y culturales. Además de los roles y las reglas al interior del grupo, entre otros factores.

En este orden de ideas, se presenta en este apartado una aproximación teórica a aquellos autores que han abordado el juego desde una perspectiva sociológica, en una sociedad avanzada, Bauman (2009), ya que retoman teorías sociales para fundamentar el problema como el resultado de las incongruencias estructurales, de consumo y de riesgo (Ulrich Beck 1992, Anthony Guiddens 1999).

De acuerdo a lo antes expuesto, se inicia este abordaje teórico exponiendo y profundizando la teoría del juego como eje y tema fundamental en nuestra investigación sociológica en el Espacio Humanitario Puente Nayero en el Distrito de Buenaventura.

Para Johan Huizinga, (1938),

El juego es una actividad que genera placer y a través de él la persona se relaciona en los ámbitos familiar, social y cultural. Es una forma de diversión, una acción espontánea, voluntaria, libre creativa y original. Además, afirma que la cultura brota del juego porque, entre otras cosas, no hay un objeto en la realidad más susceptible de ser identificado como generador de cultura por la realización de acciones libres (p.29).

Desde este punto de vista, se puede comprender, explicar y concebir el juego y en especial, para contextualizar en nuestro trabajo de grado, los juegos de azar desde la idiosincrasia y la cosmovisión cultural de los habitantes del Espacio Humanitario Puente Nayero, como una actividad muy normal, común y rutinaria en la cual no habría cabida para su prohibición al momento de ser llevada a cabo, ya que hace parte de su acervo cultural y además se ha convertido en un medio de interacción sociofamiliar integrando familiares, amigos y vecinos a través de las constantes jornadas de juegos de azar de mesa.

Según Huizinga (1938), continúa ampliando y aclarando su definición de juego afirmando que:

El juego es una actividad que genera placer y a través de él la persona se relaciona en los ámbitos familiar, social y cultural. Es una forma de diversión, una acción espontánea, voluntaria, libre creativa y original. Además, afirma que la cultura brota del juego porque, entre otras cosas, no hay un objeto en la realidad más susceptible de ser identificado como generador de cultura por la realización de acciones libres. (p.29).

En su intento por hacer más clara y comprensible su teoría sobre el juego, el autor insiste en dejar claro que el juego es la expresión más noble, natural y espontánea de libertad, pues no se puede obligar a ningún ser a experimentar y vivir lo que es connatural a él mismo, como por ejemplo la socialización con sus semejantes a través de sus expresiones culturales reflejadas en los diferentes tipos de juegos reconocidos y aceptados en el entorno social y comunitario.

Continuando con Manrique (2010), en su texto *Homo Ludens*, plantea:

Es el juego una de las actividades más reconocidas e imprescindibles de los seres vivos desde sus primeros años de vida, tanto animales como niños de la forma más irracional y pura ejecutan movimientos entre sí que deducimos como juego, demostrando que el juego es más viejo que la cultura, puesto que involucra el mundo animal y el mundo humano, no se basa en conexiones racionales, no se vincula a ninguna etapa de la cultura o a alguna concepción del mundo y no se puede negar porque el componente lúdico siempre ha de existir en la forma de vida.(pag.8)

De acuerdo este autor, el juego no se puede desligar de toda la estructura cultural de una determinada organización o grupo social, puesto que el juego constituye una función humana esencial en la cultura, al mismo nivel de la reflexión, del trabajo, de la vida en comunidad, convirtiéndose en el génesis mismo de la cultura, (claro sin ser el único), pero sí brindándole un carácter lúdico a esa función creadora y formadora de los comportamientos básicos para una regulación de la vida dentro de la sociedad.

En este sentido, el juego y la cultura son insustraibles el uno del otro, pues como se manifestó en líneas anteriores, no se puede concebir la cultura sin una expresión lúdica la cual esté intrínsecamente relacionada a esa expresión cultural de un determinado asentamiento humano o grupo social determinado como es el caso algunos habitantes de Puente Nayero y su estrecha relación con los juegos de azar como una de sus tantas expresiones culturales a lo largo de su historia como Espacio Humanitario.

Por otra parte, Botermans (1989), manifiesta que:

El juego es una herramienta de entendimiento para los pueblos de la tierra, además un canal de comunicación que respeta la cultura lúdica de cada sociedad. Una vez que se ha jugado, permanece en el recuerdo como una creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento. Las palabras con que se suele designar los elementos del juego corresponden, en su mayor parte, al

dominio estético. Son palabras con las que también se trata de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza, está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía. (pag.38)

Considerando los anteriores criterios acerca del juego, los autores mencionados: Botermans (1989) y Huizinga (1943), dejan en claro que el juego es una actividad que ha existido desde siempre en la humanidad; que tanto animales como humanos lo realizan de una forma irracional y natural, además dicha actividad va creando un proceso de aprendizaje y entendimiento a tal grado de transformar la manera de saciar sus deseos o ganas por los juegos de azar buscando un alivio a la ansiedad.

Por su parte, Ríos (2009) afirma que:

El juego comienza desde el lenguaje y las metáforas, pues la humanidad expresa su existencia y se apropia el mundo en un conocimiento; por tanto, el juego del lenguaje permite una comprensión del mundo. El juego auténtico es la base de la cultura pues a través de éste, en su expresión lingüística o en cualquiera otra manera es como se da forma a la propia existencia. (p. 30).

De acuerdo con este autor, el lenguaje desempeña un papel preponderante en lo referente al juego y su relación con la cultura, pues es el lenguaje el medio más humano y universal por el cual un individuo da a conocer y transmite sus expresiones culturales más profundas y arraigadas, y a su vez une e identifica un pueblo. Tal es el caso de la comunidad objeto de nuestra investigación académica, Puente Nayero, la cual, a través de sus expresiones culturales reflejadas en su oralidad, manifiestan su cosmovisión, sus sentimientos, alegrías y tristezas como pueblo afrodescendiente con una historia propia y auténtica tocada por una violencia estructural pero que han logrado salir adelante pese a sus dificultades y hoy a través de sus expresiones lúdicas trata de integrarse sociofamiliarmente.

Cabe resaltar que el juego es una actividad que tiene una serie de características tales como: libertad, goce, alegría y ser voluntario. Si el juego no contara con estas características, estaría claramente enmarcado en una situación de obligación de la cual muy seguramente querría escapar. Por ende, el juego debe ser una actividad de satisfacción y goce, ya que sólo existirá cuando los jugadores se sientan con ganas de jugar, cuando se sientan libres y a gusto con la actividad que están realizando; aún más importante, sólo se podría hablar de un juego en sus

elementos más básicos, cuando los mismos jugadores estén en la capacidad propia de decir "ya no juego más".

De acuerdo con Caillois (1986), los juegos pueden ser observados como:

Una representación social para los participantes de dichas actividades, ya que se enfrentan en situaciones enmarcadas por reglas aceptadas, dentro de las cuales se observan una serie de comportamientos propios de la cultura en la que se desarrolla el juego. Además, para que se pueda considerar como juego dicha actividad, es necesario que existan espectadores, que sirvan como garantes del desarrollo mismo; por tanto, se puede decir que para estos casos el juego es una actividad netamente social (p. 33).

Se destaca aquí, un elemento que Huizinga (1943) deja de lado, el dinero. Para los jugadores que se apasionan por este tipo de juegos, la promesa de una vida sin necesidad de pasar trabajos, la promesa de mejorar su vida en cuestión de segundos, es algo simplemente irresistible. El dinero se convierte en un elemento fundamental en el juego, ya que la finalidad pasa de ser diversión, integración sociofamiliar, a buscar un fin lucrativo.

El espíritu del juego es uno de los resortes para las sociedades del desarrollo, de las manifestaciones de su cultura y el individuo es el resorte de la educación moral y del progreso intelectual, siendo así el foco de la civilización. (Manrique, 2010 como cito a Caillois (1986).

Por otro lado, Huizinga establece que

El juego es una cualidad determinada de la acción y se diferencia de la vida ordinaria, pero a pesar de desligarse de la vida ordinaria es una actividad con una función social llena de sentido como estructura social. Esto indica por qué la mayoría de instituciones que ordenan a las sociedades y sus disciplinas se derivan del espíritu del juego, pues todo tiene reglas, reglas pactadas según el juego que se juegue, con lo cual concuerda Caillois. (Manrique, 2010 como cito a Huizing 1943).

En este sentido, este tema ha sido abordado desde diversas disciplinas como lo son la sociología, psicología, antropología y pedagogía, pero desde la comunicación aún queda por explorar y generar nuevos trabajos que resalten la importancia del juego en la cultura del hombre y la manera en que crea una propia cultura, a la cual hace parte una población definida por unas características específicas.

Así pues, el presente trabajo se enfoca en el problema planteado desde la sociología como una disciplina capaz de acercarse a la cultura que precede con un enfoque diferente, teniendo en cuenta los aportes de las ciencias ya nombradas a través, de una investigación interdisciplinar que expone la evolución del juego en la historia como configurador social y su ramificación en los juegos de azar teniendo claro que los diferentes acontecimientos suscitados en las culturas ha cambiado el uso y el valor simbólico de cada juego y su respectivas dimensiones.

Como resultado de todo lo planteado por los autores antes referenciados, se contextualiza en el Distrito de Buenaventura y más concretamente en el Espacio Humanitario Puente Nayero, desde una perspectiva sociológica, ya que, debido algunos percances que vive hoy en día esta comunidad, como es la pobreza, el desempleo, la marginalidad, la falta de oportunidades y que en los últimos 5 años ha tenido una trascendencia importante, por lo tanto, ven en los juegos una alternativa para mejorar sus condiciones económicas por medio de apuestas monetarias.

Ahora bien, luego de haber profundizado en las líneas antes expuestas sobre el juego, a continuación, se abordará de manera puntual y específica, el juego de azar, siendo esta modalidad de juego de mesa el eje central y piedra angular de nuestra investigación sociológica analizada desde el Espacio Humanitario Puente Nayero en el Distrito de Buenaventura.

En ese orden de ideas, Sánchez, R. y Valdez, C. (2019) manifiestan que:

Bajo un paradigma estructural-funcionalista, Devereux (citado por Frey, 1984) analiza al juego como un elemento esencial de la estructura social y rechaza toda visión patológica e individual de éste. A su vez, argumenta que esta práctica es una válvula de seguridad en una sociedad competitiva, es decir, proporcionar a la población una vía alternativa frente a las escasas posibilidades que tienen las capas amplias de la población de alcanzar el éxito económico en los mercados de oportunidad (Barroso, 2003) citado por (Sánchez, R. y Valdez, C., p. 3).

En este sentido, el juego de azar es visto como una alternativa dentro de las dinámicas socioeconómicas, ya que permite un flujo de dinero y mantener así un inestable sustento económico permitiendo suplir en cierta medida las necesidades básicas del hogar ante una crisis

de empleo como muy poco se había visto antes. Así pues, el planteamiento teórico “estructural-funcionalista”, se aproxima a explicar un poco el hecho de que en el Espacio Humanitario Puente Nayero, el juego de azar se ha ido convirtiendo en un elemento esencial de la estructura social, ya que ha sido incorporado por las mismas dinámicas sociofamiliares, socioculturales y socioeconómicas que ha padecido esta población por décadas.

Ahora bien, una vez desarrollados cada uno de los conceptos sobre los juegos de azar, es preciso realizar un encuadre teórico enfocado en los temas principales (cultura, sociedad y riesgo) y su relación con los juegos de azar como objeto de esta investigación. Se recurre también a la relación que hay entre el juego de azar y el riesgo para comprender la dimensión emocional y psíquica que hace posible reconocer importantes relaciones simbólicas del jugador.

En primer lugar, se propone una aproximación teórica dispuesta a vincular el crecimiento de la industria del juego a otras características específicas del contexto contemporáneo.

Particularmente, en el marco de una sociedad avanzada, líquida Bauman (2006) en transformación, proponemos reconocer en el concepto de riesgo, definido por autores como Ulrich Beck (1992) y Anthony Giddens (1999), la fuerza motriz de esta enorme expansión del azar en la sociedad contemporánea. Con ello, debatimos el nacimiento de una cultura del azar, como polo o dimensión de una más amplia cultura del riesgo que impregna la sociedad contemporánea (Cosgrave, 2006; Reith, 2002, 2004, 2007).

En esta idea, se muestra cómo a partir de diferentes puntos de vistas, se interiorizan las dinámicas sociales sobre los juegos de azar desde una perspectiva sociológica donde cada uno de estos autores plante su propia teoría respecto al juego de azar mostrando así algunos patrones simbólicos representados desde una sociedad avanzada, la cual han convertido el juego más que en un conocimiento, en una forma de salir adelante.

En este sentido, se puede decir que la industria del juego de azar ha llevado a la expansión y diversidad de esta actividad en la sociedad. Además, se ha triplicado la cantidad de personas que lo realicen, ya sea como una forma de divertirse o como un medio para ganar dinero a través de apuestas económicas. Cabe destacar que este suele ser uno de los riesgos que el individuo acepta y asume, es decir, que esta actividad se ha transformado y desarrollado automáticamente en una sociedad consumidora la cual ha generado grandes brechas de expansión y normalización.

Por su parte, Giddens (1995) manifiesta: «los cambios provocados por las instituciones modernas se entretajan directamente con la vida individual y, por tanto, con el yo» (p. 9).

Aceptar el riesgo en cuanto tal, tendencia que en cierto modo nos ha sido impuesta por los sistemas abstractos de la modernidad, equivale a reconocer que ningún aspecto de nuestras actividades se atiene a una dirección predeterminada y que todos son susceptibles de verse afectados por sucesos contingentes (...) Vivir en la sociedad del riesgo significa vivir con una actitud de cálculo hacia nuestras posibilidades de acción, tanto favorables como desfavorables, con las que nos enfrentamos de continuo en nuestra existencia social contemporánea individual y colectivamente. (Giddens, 1995, p. 44). Citado por (Vacchiano y Mejía, 2017, p. 83).

De acuerdo con Giddens, en la actualidad se vive una constante tensión la cual exige tomar decisiones que pueden ser, en muchas ocasiones muy riesgosas para nuestro propio bienestar. Sin embargo, las circunstancias sociofamiliares y/o socioculturales nos empujan a abordar “el tren del riesgo” aun sabiendo que las consecuencias pueden ser devastadoras para el bienestar, tanto personal-individual como familiar y social.

Por otro lado, Castaño, Calderón y Restrepo (2016), consideran como factores de riesgo socio-ambientales a: la disponibilidad de casinos y salas de juego, el deficiente control legal a los juegos de azar, la falta de espacios recreativos, deportivos y culturales para los ciudadanos, el ambiente y la atención en los casinos, así como los relacionados al ambiente educativo. Dentro de los factores de riesgo familiares están: los problemas relacionados con la comunicación, el ejercicio de la autoridad y la convivencia, la cultura del juego en la familia.

Así pues, continuando con el abordaje teórico el cual permite ahondar y argumentar con bases desde diversos puntos de vistas académicos, el desarrollo de esta investigación abordando teorías tan importantes para este tema como lo son: (la teoría del conflicto, la teoría del conflicto social, la teoría de la interacción social, la teoría de la familia como sistema social y la teoría de la interacción simbólica).

En este orden de ideas, se define el conflicto como:

Un fenómeno natural en toda sociedad, es decir, se trata de un hecho social consustancial a la vida en sociedad. Así mismo, las disputas son una constante histórica, puesto que han comparecido en todas las épocas y sociedades a lo largo de los tiempos. Incluso, el cambio social que determina toda la dinámica de la vida de los seres humanos es una consecuencia que debe ser imputada de modo mayoritario, aun cuando no de manera absoluta, al conflicto. (Silva García, 2008, p. 29)



De acuerdo con Cadena (1993) manifiesta que:

En Marx el devenir social se asociaba íntimamente al conflicto, el conflicto de clases, y que por ello estableció los agentes y las condiciones de las relaciones conflictivas. Sin embargo, subyace en su concepción de lo social el carácter ontológico del conflicto (p.37).

De acuerdo con el autor, en Marx el concepto de conflicto alcanzó una dimensión de necesidad, de un anhelo permanente en las relaciones sociofamiliares para lograr superar momentos de tensión y que las relaciones interpersonales puedan llegar a un punto de estabilidad cuando el conflicto en cuestión haya sido superado.

Por otra parte, Rex (1985), afirma que “El conflicto es una acción intencionalmente orientada a la realización de la voluntad del actor, en contra de la resistencia de otra parte o de otras partes” (p.3).

Por lo tanto, las personas o los individuos como agentes activos de la sociedad, siempre van a estar evocados a dominar al otro a través del conflicto como medio para someter la voluntad de sus semejantes en cualquier organización social desde la más primitiva hasta la más moderna. De este modo, “el conflicto es (...) la energía creadora e impulsora de todo cambio” (Dahrendorf, 1966: 205). Citado por (Alfaro y Cruz, 2010, p. 64). Entiéndase en este contexto, el conflicto en un determinado grupo social como indispensable y necesario para que el colectivo pueda avanzar al lograr superar dichas situaciones las cuales en su momento son vistas como malas y/o negativas, pero que son la oportunidad de enriquecer la relación social en el momento de calma.

Como se ha señalado en líneas anteriores, el conflicto es consustancial a la sociedad y al progreso de la misma. Más aún, al igual que Marx y Dahrendorf, Corser otorga al conflicto una dimensión cuasi ontológica, ya que en su decir la sociedad precisa, a la vez, del conflicto y de la estabilidad. No es posible concebir el devenir social sin el conflicto. (Cadena, 1993, p.43).

De acuerdo con el autor, el conflicto toma una categoría de agente social en el sentido de que se hace casi un objeto necesario para que la sociedad pueda ser en sí misma lo que es, en otras palabras, el conflicto vendría siendo una necesidad para que la sociedad pueda llegar a ser. Así pues, el conflicto es inherente a la sociedad en sí. Por lo tanto, no se puede concebir sociedad sin conflicto.

De otro lado, Rex (1985) reconoce que:

La expresión de situaciones conflictiva tiene que ver con características culturales, mismas que permiten una aceptación o rechazo de las manifestaciones violentas. Cuando se

presentan los conflictos, es posible que haya un debate moral o de interpretación de las acciones del otro, y con ello pueda o no desactivarse el conflicto (pag.24).

Con lo cual deja claro que el grado cultural de un determinado grupo social, juega un papel crucial al momento de afrontar o admitir alguna situación de violencia la cual termina desencadenando en un conflicto el cual pudo haberse evitado, pero si la expresión y/o tendencia de la cultura es ser conflictiva, siempre las circunstancias o los momentos de violencia van a terminar en acciones conflictivas sin poder buscar las vías del diálogo civilizado.

Agregando a lo que se ha plasmado en las líneas anteriores en lo concerniente a la teoría del conflicto, se hace indispensable darle un enfoque social, con el fin de contextualizarlo a nuestra investigación a través de sus teóricos pertinentes de acuerdo a la exigencia del objeto de estudio y su influencia en la sociedad.

De esta manera, se abordará la teoría del conflicto social la cual ha sido expuesta y defendida por diferentes sociólogos, en diferentes latitudes y tanto en una versión positivista, como en una fenomenológica. Ya en Parsons (1970) podemos hallar esta idea: “Cuando la dimensión integrativa llega al punto cero, el sistema deja de existir como tal” (p.92).

El conflicto social es, entonces, para Parsons, un proceso de segregación que afecta la funcionalidad del sistema social, ya que introduce la entropía generando problemas de integración sistémica y, por tanto, afectando el estatus y los roles asumidos por los diferentes agentes sociales. (Alfaro y Cruz, 2010, p. 64).

Parsons quiere dar a entender con ello, que el conflicto social desestabiliza el sistema social, el estatus quo ya establecido, lo cual genera una tensión en las relaciones intersubjetivas provocando por tanto un caos en las relaciones en todas sus dimensiones y roles ya predeterminados por la sociedad. Así pues, Talcott Parsons como funcional-estructuralista, ve el conflicto, no como algo positivo, necesario e inherente a la sociedad, sino como una amenaza a la estructura social, al orden y al sistema ya establecido, el cual, según él, marcha perfectamente.

Sin embargo, a pesar de la aparente disfuncionalidad que trae consigo el conflicto, “puede tener importantes consecuencias funcionales latentes” (P.30). El conflicto social será temido únicamente por una sociedad “que está débilmente integrada” (Coser, 1970: 40). Citado por (Alfaro y Cruz, 2010, p. 64). En este sentido, el conflicto en un determinado grupo social, como aspecto positivo, pone a prueba la unidad, mide cuán sólidas están las relaciones familiares, de amigos y vecinos y en general de todo el tejido social como un sistema fortalecido el cual no se

desmorona, no se viene a pique ante el primer conflicto que se presente. De ahí, uno de los aspectos positivos del conflicto es el de poner a prueba la verdadera unión e integración del tejido sociofamiliar de una comunidad.

Por eso, el conflicto social es, para Schutz (1966), la puerta abierta al consenso dado a través del diálogo. Nuevamente, la teoría del conflicto social no conlleva la idea de la transformación social y menos aún es sinónima “de guerra o de guerra civil” (Dahrendorf, 1966: 205). Citado por (Alfaro y Cruz, 2010, P. 64).

Aquí se puede ver claramente cómo una vez más, el conflicto social se hace necesario para demostrar que la sociedad no requiere de situaciones beligerantes, si se permite el término, para demostrarse a sí misma como sociedad civilizada y que ha avanzado, que sus diferencias se pueden resolver por medio del diálogo, sin tener que ir a una guerra civil. Por tal motivo, el conflicto es ese motor que pone a prueba toda la gama de posibilidades que tiene una sociedad para la resolución del mismo.

Por su parte, Durkheim (1885 – 1917),

Se preocupó por el orden y la cohesión sociales. Piensa que los sistemas sociales son sistemas complejos y abiertos en los que los conflictos sociales aparecen como fenómenos derivados de la anomia – desarreglo de las relaciones entre el individuo y su sociedad – que se produce en los períodos de crisis, en los momentos en que factores socioeconómicos dislocan el entramado cultural de la sociedad. (pág. 10)

Esto quiere decir que los conflictos sociales no son más que algo circunstancial y momentáneo y que se presentan como resultado o consecuencia de la carencia de cumplimiento de las normas que se establecen dentro de un determinado grupo social, por lo tanto, cuando un individuo no acata las reglas o los convenios normativos establecidos y aceptados en la sociedad se devienen las situaciones conflictivas las cuales desestabilizan la interacción social y el orden establecido.

Por otro lado, (Weber, 1969) En este contexto,

Definió el conflicto como un tipo de relación social de lucha, en la que la acción social se orienta a tratar de imponer la voluntad de un actor contra la resistencia de la otra u otras, lo que implica un esfuerzo deliberado y consciente de oponerse, resistir y coartar la voluntad de algunos a fin de neutralizarlos, perjudicarlos o, aún más, eliminarlos (pág. 31-32).

Por lo tanto, (Simmel, 1977) sostiene que:

El conflicto social no es anómalo, en realidad, no es por definición ni bueno ni malo, es una consecuencia histórica y social natural de las relaciones sociales. Es decir, el conflicto expresa una forma de relación social universal, lo que permite distinguir el conflicto como contenido de las relaciones, de la interacción misma, sus circunstancias de tiempo, espacio o las particularidades del episodio (pág. 41).

En este sentido, el conflicto social no tiene una carga moral en sí mismo, ya que no se puede definir como bueno o malo, simplemente es; hace parte indispensable de la sociedad como la consecuencia de las acciones-relaciones de las personas a lo largo de la historia. Por tanto, el conflicto social, según Simmel, es la forma más genuina de relacionarse los individuos de cualquier grupo social y en cualquier parte del mundo.

Ahora bien, agregando a todo lo expuesto hasta el momento, se hace menester ampliar el espectro teórico abordado hasta ahora, en el desarrollo de nuestra investigación sociológica, por lo cual nos permitimos plantear la Teoría de la Interacción Social, la cual, al igual que las antes expuestas, son indispensables para darle una mejor comprensión y un mayor soporte tanto académico como investigativo a nuestro trabajo de grado.

En este orden de ideas, la interacción social determina formas de comportamiento, de relaciones sociales entre los individuos, estos y los grupos, las instituciones y la propia comunidad donde interactúan. Las relaciones se presentan y desarrollan de acuerdo con las percepciones y experiencias comunitarias y grupales, las tendencias para asumir los entornos y escenarios en sus más diversas dimensiones e incluso su influencia en las transformaciones políticas, sociales y económicas (Pino y Gallegos, 2011). Por su parte, (Ritzer, 2007) en lo referente a las interacciones sociales manifiesta que

Al abordar las interacciones, Simmel refiere que pueden ser momentáneas o permanentes, conscientes o inconscientes, superficiales o profundas, pero mantienen constantemente el vínculo entre los hombres. A cada momento estos lazos de relación se alargan, se quiebran, se retoman otra vez, se sustituyen por otros, se entrelazan con otros (p. 308).

Las interacciones sociales se pueden dar de diversas maneras o formas, a veces pueden ser no tan genuinas como se espera que sean; también se pueden dar de manera imprevista al punto que sorprenden, pero lo que es innegable e ineludible es que las interacciones sociales siempre

han estado y seguirán estando presentes donde haya un grupo de hombres, de seres humanos. Además, las interacciones sociales son constantes y permanentes y por tanto son intrínsecas al ser humano, es lo que nos hace hombres, lo que no hace en esencia, humanos, por tanto, mientras existan seres humanos, habrá interacciones sociales.

Por otro lado, a diferencia de Durkheim, para Simmel los hechos sociales no le son de su interés principal, sino que resalta la importancia de la interacción en la sociedad, incluso llegó a equipararla con esta cuando afirma: La sociedad... solo es la síntesis o el término general para la totalidad de esas interacciones específicas... La sociedad es idéntica a la suma total de esas interacciones. (Simmel, 1978). Citado por (Ritzer, 2007, p. 308).

Continuando con el desarrollo de este abordaje teórico, se expondrá una última teoría la cual será de gran importancia para comprender el significado y el sentido de los símbolos a partir de la interacción del individuo en su medio social. Esta teoría es el Interaccionismo Simbólico de la cual son sus máximos exponentes, George H. Mead y Herbert Blumer.

Así mismo, (Blumer, 1969) manifiesta que:

La importancia del pensamiento para los interaccionistas simbólicos se refleja en su concepción de los objetos. Blumer distingue entre tres tipos de objetos: objetos físicos, como una silla o un árbol, objetos sociales, como un estudiante o una madre, y objetos abstractos, como una idea o un principio moral. Los objetos son simplemente cosas que están «ahí fuera» en el mundo real; lo que importa es el modo en que los actores los definen. Esta perspectiva conduce a la idea relativista de los diferentes significados que dan los distintos individuos a diferentes objetos: «Un árbol constituye un objeto diferente para un botánico, un maderero, un poeta y un jardinero» (p, 11).

De acuerdo con el autor, en el interaccionismo simbólico lo fundamental radica en cómo el sujeto define los objetos, ya sean físicos (una silla, un lápiz), sociales (una hermana, un tío) y mentales o abstractos (amor, paz), ya que se estaría ante un relativismo tanto epistemológico, como ético/moral, al darle diferentes sentidos y significados a la realidad tanto tangible como suprasensible. Por lo tanto, la realidad no podría ser definida desde un solo punto de vista, desde una sola óptica, sino desde la realidad perceptible e interpretativa de cada individuo a partir de su interacción con el mundo que lo circunda. En este sentido, desde el interaccionismo simbólico se podría analizar cómo los jugadores y las jugadoras de Puente Nayero, definen los juegos de azar y qué significado le dan, ya que el juego de azar puede tener un significado y un sentido muy diferente para una madre que su sustento dependa de ello, así como puede tener otro significado

para alguien que solo lo practica por ocio y diversión y no como ese único medio para ganar dinero.

Según (Manis y Meltzer, 1978)

Debido en parte a la capacidad para manejar significados y símbolos, las personas, a diferencia de los animales inferiores, pueden hacer elecciones entre las acciones que van a emprender. La gente no necesita aceptar obligatoriamente los significados y los símbolos que les vienen impuestos desde fuera. A partir de su interpretación de la situación, «los humanos son capaces de formar nuevos significados y nuevas líneas de significado» (p.7).

De acuerdo con los autores, el ser humano a partir de las experiencias vividas a través de las interacciones sociales, crea nuevos hechos y nuevas realidades a las cuales les da un sentido propio que para él o para ella, tendría mucha validez y una gran carga de significado ante el medio social en el cual se desenvuelve. Por lo tanto, los individuos pueden darle sentido a su mundo real y rediseñarlo a su favor según la situación o el momento existencial que se esté viviendo en ese preciso momento.

Por otro lado, los psicólogos y los sociólogos, dice Blumer, “tratan la conducta humana como producto de factores que juegan sobre los seres humanos... (Mientras) el interaccionismo simbólico... ve el significado como emergiendo del proceso de interacción de las personas” (Blumer, 1969) Citado por (Cisneros Sosa, 1999, p.116).

De acuerdo con el autor, desde un reduccionismo psicológico y desde un determinismo de carácter estructural de corte macrosociológico, la conducta humana se define como un simple y vulgar producto del funcionalismo estructural en el cual, las decisiones están ya preestablecidas y orientadas. Sin embargo, desde el interaccionismo simbólico, el cual surge como el antagonismo radical del funcionalismo estructural, le da un valor y un sentido único a las relaciones interpersonales así como a la interacción social como la única fuente de donde brota todo significado y todo sentido que se le puede dar a la realidad vivida día a día. Así pues, para el interaccionismo simbólico sólo se le puede dar sentido y significado a la realidad, a todo lo que hacemos a partir de las interacciones personales.

Por su parte, (Cisneros Sosa, 1999) afirma que:

Para la conciencia humana todo es un objeto, tanto los componentes del mundo externo como los del propio individuo. Una ciudad, una idea, una persona, una organización social,

una parte de mi propio cuerpo, todos son objetos que se procesan en mi conciencia y reciben la valoración de mi interpretación personal. En consecuencia, como advertía Mead, los individuos pueden vivir en diferentes ambientes de representación, dependiendo de la situación específica en que se encuentren (p. 117).

Según el autor, las personas tienen la capacidad de adaptarse a diferentes momentos y/o circunstancias de acuerdo a la interpretación personal que se le dé al momento o a la situación que se esté viviendo. Desde luego, si se articula dicha reflexión a la realidad de las personas que practican los juegos de azar en el Espacio Humanitario Puente Nayero, se puede comprender que estas personas a partir de la situación real y concreta en la que viven, el juego de azar puede tener un sentido y un significado muy importante el cual no lo tendría quizás, para alguien que no le agrade dicho juego o que no interactúe a través de esta práctica ociosa.

Por otro lado, según (Lemert, 1993),

“El sí mismo... es esencialmente una estructura social, y emerge en la experiencia social”, decía Mead, con lo cual ponía en primer plano otro elemento importante: la sociedad, como el único espacio en el que se construye el ser humano. (p.245).

Para (Lemert, 1993), citando a Mead, el concepto o la idea de “el sí mismo”, hace referencia al individuo y/o sujeto el cual hace parte de la sociedad, está en la sociedad, pero no como un ente allí arrojado, aislado, sino haciendo sociedad, es decir, que surge y nace como resultado de la sociedad a partir de las interacciones sociales siendo estas (las interacciones sociales) la esencia y el motor dinamizador de la sociedad. Vemos pues, una vez más la importancia que la teoría del interaccionismo simbólico le da a la sociedad como ese único espacio en el cual cualquier individuo puede realizarse a la vez que también construye y hace a la sociedad.

De acuerdo con Blumer (1962/1969), “La sociedad humana ha de considerarse como un conjunto de personas que actúan, y la vida de la sociedad consiste en las acciones que éstas realizan” (p. 85). Según el autor, no es posible concebir la sociedad humana sino como ese conglomerado de individuos los cuales están en constante interacción y a su vez, estas relaciones interpersonales, son las que hacen posible a la sociedad, es decir, que la sociedad solo puede ser si existen las acciones humanas en interacciones, las cuales vendrían siendo la esencia que le da existencia a la sociedad en sí misma. Así pues, una vez más queda ratificada la premisa de que para el interaccionismo simbólico, las relaciones humanas así como las interacciones sociales son esenciales y fundamentales para hacer sociedad, para vivir en comunidad dándole así un valor único a la voluntad y a la razón del individuo como cualidades fundamentales en el interaccionismo.

Por otro lado, es preciso señalar también que el interaccionista atribuye cierta autonomía a los actores. Estos no están constreñidos o determinados, sino que son capaces de hacer elecciones independientes y particulares. Además, son capaces de desarrollar una vida singular y un estilo propio (Perinbanayagam, 1985, p. 53).

De acuerdo con el autor, a diferencia del reduccionismo psicológico del conductismo y al determinismo estructural, el interaccionismo simbólico permite que el individuo sea autónomo y tome las riendas de sus decisiones de manera libre al momento de las interacciones sociales e interpersonales. En este sentido, el interaccionismo elimina todo constreñimiento hacia el individuo al momento de interactuar como un ser libre que es ante la sociedad en busca de su propia autodeterminación. En Puente Nayero, por ejemplo, si se aplica esta teoría del interaccionismo, se puede ver cómo las personas de manera libre y voluntaria asumen su forma y estilo de vida sin constreñimiento de ninguna índole solo que habría que revisar más detalladamente su grado de responsabilidad ante tan significativo espectro de libertad y autonomía especialmente en lo referente a los juegos de azar.

Para (Manís y Meltzer, 1978):

Los interaccionistas simbólicos tienen un concepto del proceso de la socialización que difiere del de muchos otros sociólogos. Desde su punto de vista los sociólogos convencionales suelen considerar la socialización simplemente como un proceso en el que las personas aprenden las cosas que necesitan para vivir en sociedad (por ejemplo, cultura, expectativas de rol). Para los interaccionistas simbólicos la socialización es un proceso más dinámico que permite a las personas desarrollar la capacidad de pensar de una manera distintivamente humana. Además, la socialización no constituye un proceso unidireccional en el que el actor recibe información; se trata de un proceso dinámico en el que el actor da forma y adapta la información a sus propias necesidades (p. 6).

Según el autor, la socialización para los interaccionistas simbólicos es un proceso dinámico en el cual las personas fortalecen su capacidad de raciocinio, de pensar propiamente humana. Por tanto, la socialización debe ser siempre un proceso recíproco y dinamizado a través del cual habría una retroalimentación mutua de los participantes en dicha socialización a su vez que el receptor toma la información y la moldea, la adapta a su beneficio con el fin de suplir sus necesidades y para su conveniencia. En el interaccionismo simbólico, el contexto y las circunstancias de los actores juegan un papel fundamental, puesto que, de acuerdo a dichas circunstancias, el actor o los actores moldean y construyen la información, así como sus propias imágenes y significados de la realidad.



## **8. METODOLOGÍA**

Para responder a los objetivos planteados en esta investigación, se realizó un diseño de investigación etnográfico, por tal motivo, esta fue de orden cualitativo, lo cual nos llevó a analizar cómo los juegos de azar influyen en las relaciones familiares y sociales en el Espacio Humanitario Puente Nayero en el Distrito de Buenaventura y adentrarnos a la comunidad para interactuar directamente con sus habitantes y así acceder a la información requerida a través de entrevistas semi estructuradas dirigidas a las mujeres practicantes de los diversos juegos de azar, así como a algunos hombres que también se dedican a esta actividad.

### **8.1 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

Los instrumentos utilizados para la recolección de información fueron los siguientes:

Etnográfica: Entrevistas semi – estructuradas.

### **8.2 CRITERIOS DE SELECCIÓN**

Para esta investigación se tuvo en cuenta como criterio de selección a mujeres, hombres, jóvenes y líderes de la comunidad activos en procesos sociales y personas de la comunidad que practican juegos de azar, no jugadores y líderes con una participación destacada en la comunidad.

### **8.3 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

Para la recolección de la información etnográfica, además de realizar entrevistas semi-estructurada, también se utilizó diario de campo y observación de las prácticas de juego en la comunidad.

Es importante resaltar, que en un principio de la investigación se planteó la realización de catorce (14) entrevistas, pero por diferentes dificultades presentadas en campo, sólo se pudieron realizar doce (12).

Las entrevistas fueron realizadas de la siguiente manera:

- 5 mujeres practicantes de diversos juegos de azar en especial el naipe. Algunas son madres, hijas, amas de casa y conyugues.
- 2 hombres practicantes de juegos de azar, particularmente dominó. Estos dos entrevistados son adultos mayores los cuales sus edades oscilan entre los 62 y 68 años.
- 3 mujeres jugadoras esporádicamente, no apostadoras.
- 1 joven jugador esporádicamente, no apostador.
- 1 líder social y uno de los fundadores de la comunidad del espacio humanitario Puente Nayero.

#### 8.4 DIFICULTADES PRESENTADAS

Durante el proceso de recolección de información en campo, se presentaron una serie de dificultades entre las que se destacan el hecho de que la población objeto de la investigar se oponía a ser entrevistada argumentado que no tenían tiempo o que se encontraban demasiado ocupadas/os para dar entrevistas. Otros jugadores por su parte, manifestaban desconfianza de tener que hablar de su vida íntima al realizarles preguntas concernientes a los juegos de azar.

Por otro lado, en cierta ocasión, al ver la negativa de las jugadoras de naipe para dar las entrevistas y como un método estratégico para entrar en diálogo y confianza con éstas, se les propuso compartir con nosotros una botella de ron mientras escuchábamos música y conversábamos en el mirador de Puente Nayero. Cabe destacar que durante la conversa con dos de las jugadoras (Ana y Margaret) y otras amigas de ellas las cuales se nos unieron en el transcurso de la noche, se les explicó el objeto de la entrevista y se les pidió que por favor las permitieran, a lo cual asistieron de manera muy amable y sin ninguna obsesión; incluso, manifestaron que como investigadores se deseara, materializar el hecho de realizar la entrevista, pues ellas estarían en total disposición y que además le dirían a las otras jugadoras amigas suyas para que permitieran también entrevistarlas.

Fue así como se hizo posible entablar una relación con las jugadoras de azar para poder llevar a cabo las entrevistas necesarias, pues a partir de ahí, se nos hizo más fácil entrevistar a los hombres jugadores de azar.

## 9. CAPÍTULO I

ENTRE DIVERSIÓN Y APUESTAS:

LOS JUEGOS DE AZAR EN EL ESPACIO HUMANITARIO PUENTE NAYERO DEL DISTRITO DE BUENAVENTURA

Los juegos de azar por décadas han ocupado un papel muy importante en los diversos espacios comunitarios, especialmente como medios de interacción social y puente para unir y convocar a amigos, familiares y vecinos a compartir momentos agradables, especialmente tardes de sano esparcimiento y entretenimiento. Es por eso que en la cultura e idiosincrasia de los afrobonaverenses, las prácticas de juegos de mesas como el dominó y el naípe (sin desmérito de los otros juegos de azar) por mucho tiempo han estado presente y siguen estando entre las familias y vecinos aun en momentos de luto y tristeza; como por ejemplo, cuando fallece un vecino, familiar o amigo, el naípe o el dominó aparece como ese medio para hacer más ameno el acompañamiento y que la noche de velación se haga un poco más llevadera. Por esta razón es bueno analizar y hablar de los juegos de azar como practicas reconocidas culturalmente en nuestra sociedad, nos exige ampliar y conocer todo el espectro social, vivencial y existencial en el cual se desenvuelve esta práctica lúdica denominada juegos de azar. por lo tanto, Briceño (1999), afirma que:

(...) El juego despliega gran fuerza creativa, espontánea e inesperada, que se resiste a someterse a estructuras coherentes y del orden social-funcional, así como de lógica; también es evidente que gran parte de ese potencial lúdico emerge y se vierte en la sociedad por cauces aceptados y legitimados como es la expresión estética y cultural. El juego es por ello - corrobora Huizinga -"el origen de la cultura" (p.4).

De acuerdo a lo planteado anteriormente, en este primer capítulo se hará un abordaje contextual del Distrito de Buenaventura, así como del Espacio Humanitario Puente Nayero, en clave de conocer más a profundidad los aspectos sociodemográfico y socioeconómico de los practicantes de los juegos de azar de dicha comunidad. Por último, se abordarán los tipos de juegos de azar más practicados, haciendo una mayor profundización y énfasis en los juegos de azar llevados a cabo por algunos hombres y mujeres de Puente Nayero.

## 9.1 ASPECTOS CONTEXTUALES Y SOCIODEMOGRÁFICOS DE LOS Y LAS PRACTICANTES DE JUEGOS DE AZAR EN EL ESPACIO HUMANITARIO.

Buenaventura está conformada por una población proveniente, en su gran mayoría, de los diferentes ríos aledaños a la ciudad. En lo referente a su ubicación geográfica, limita al sur con el municipio de López de Micay (departamento del Cauca), por el norte con el Departamento del Chocó, por el oriente con el municipio de Calima-Darién, Dagua, Jamundí y por el Océano Pacífico. Administrativamente, está dividido en su zona rural, a la cual le corresponde 19 corregimientos y 268 veredas. Su cabecera municipal la constituyen dos zonas: una insular (Isla Cascajal) en la cual se ha desarrollado toda la actividad portuaria, aspecto que ha contribuido en buena forma al mayor avance de esta parte de la ciudad y del país, está dividido en dos localidades la 1 y 2 para insular y para continental, su característica principalmente por el uso residencial de las cuales se desprende 157 calles (P.O.T. 1993-2008, p. 22).

Por otra parte, el Espacio Humanitario Puente Nayero está habitado por alrededor de 1.300 personas afrodescendientes, que desde su territorio aún velan por la preservación de sus prácticas de vida, sistemas productivos locales y medios tradicionales de subsistencia en torno al agua. El espacio está ubicado en el barrio La Playita, calle San Francisco de la ciudad de Buenaventura, puerto marítimo principal de Colombia, el cual actualmente atraviesa una grave crisis humanitaria en materia de seguridad. Paradójicamente esto ocurre sin disminuir el índice de pobreza multidimensional del 66%, donde el 64% de la población urbana y el 91% de la rural son personas pobres, y el 9,1% vive en condiciones de miseria. (Ante, L., 2022).

En Buenaventura es evidente que los barrios que se encuentran ubicados en los territorios ganados al mar, como Puente Nayero, tienen índices de pobreza más elevados que el perímetro urbano. Esto se debe principalmente a la exclusión social a la que es sometida la población asentada en estos territorios, la cual es, en mayoría víctima de desplazamiento forzado, proveniente de la zona rural de Buenaventura y municipios aledaños.

El 13 de abril de 2015 se crea la primera Zona Humanitaria en Buenaventura en la calle conocida como El Puente Nayero ubicado en el barrio La Playita, con el respaldo de organizaciones defensoras de derechos humanos, iglesia y organizaciones internacionales como: “Conpaz (Consolidación de la Paz Comunidades en los Territorios), la Comisión de Justicia y Paz, la Diócesis de Buenaventura, entre otras instituciones y organizaciones (CNMH, 2015, p. 384).

Pese a la declaración de este territorio como un escenario de paz, líderes, organizaciones sociales y habitantes de este sector han sido constantemente amenazados, hostigados y violentados por los grupos armados, frente a lo cual la Comisión de Justicia y Paz interpone una solicitud a la Comisión Interamericana de Derechos Humanos CIDH, para que se dicten medidas cautelares y se le exija al gobierno colombiano proteger a las familias que están viviendo en el espacio humanitario (CNMH, 2015, p. 385).

De acuerdo a lo antes expuesto, muchos de los habitantes de la comunidad del Espacio Humanitario Puente Nayero, dentro de todo el contexto y la dinámica de la violencia e incursión de grupos armados ilegales vividos dentro de su territorio, ha tratado de encontrar la manera de resistir y hacerle frente a la desesperanza, aburrimiento y agobio del día a día a través de diferentes maneras de distraerse y olvidarse por unas horas de los problemas de orden público vividos recientemente en la comunidad. En este sentido, para algunos moradores del Espacio Humanitario, una de las cosas que le sirvieron como aliciente y distractor para escapar y salir de sí mismos dejando a un lado el amargo recuerdo de la violencia y los diversos problemas sociales, fue la práctica de los juegos de azar tal y como lo manifiestan dos (2) jugadoras de cartas (naipe) al ser entrevistadas:

Margaret Yanesa Banguera (2022):

Por el momento lo veo como algo positivo porque la situación que estamos viviendo hoy en día, ósea la violencia hace prácticamente que nos mantengamos más encerrados en las casas, prácticamente no salgamos por evitar de pronto una bala perdida o al que ya haya tenido algún inconveniente teme entonces es lo mejor pasarla por acá y decir: “no oye vamos a jugar dominó”, se sientan se relajan, la otra: “vamos a jugar carta, <parqués, billar” entonces para mí lo veo positivo, por el momento, porque si la situación no estuviera así, era como un poco negativa porque el tiempo que perderíamos jugando más bien lo pasaríamos estudiando o trabajando” (Entrevistada 4, mujer, Margaret, 2022).

Por su parte, Karol Castillo (Entrevista 2022), manifiesta que “(...) en ese juego compartimos, reímos con las amistades, es un momento que tenemos para nosotras en medio de tanta cosa como para uno divertirse, en medio de tanta violencia, es como el momento para uno divertirse”.

Al analizar lo manifestado por las entrevistadas, desde la corriente teórica del interaccionismo simbólico expuesta por Mead y Blumer (1969) se puede comprender cómo los jugadores de Puente Nayero, le dan un sentido único a los juegos de azar, pues para ellos estos juegos tienen

una carga simbólica significativa, ya que no ven los juegos como un simple acto para ganar dinero o pasar el tiempo libre, sino como esa única posibilidad y medio de interacción con sus coterráneos, compartir sus problemas y sustraerse de toda una carga emocional y psicológica negativa causados por los momentos de violencia que por mucho tiempo ha vivido esta comunidad y que a mucho agobia y deprime su estado de ánimo.

Es así como el juego de azar no puede tener el mismo sentido, ni el mismo significado para una persona ajena a la realidad de violencia vivida en el Espacio Humanitario; a alguien que ha vivido muy de cerca la violencia y el conflicto en este territorio. No puede representar el juego de azar lo mismo para un individuo que solo haya escuchado de las casas de pique y del reclutamiento forzado en Puente Nayero por televisión, a alguien que haya tenido la experiencia de escuchar los gritos de auxilio en las casas de pique.

Por tanto, se hace pertinente hacer un abordaje a la dimensión sociodemográfica y socioeconómica de las personas que practican los diferentes juegos de azar en el Espacio Humanitario Puente Nayero con el fin de conocer más a fondo esa población objeto de estudio.

#### 9.1.1 Edad

La edad es uno de los aspectos claves que de una u otra manera, ayuda a entender la dinámica del juego de azar desde el ámbito social, pues esta característica en el individuo, juega un papel fundamental al momento de definir con quién jugar y qué temas tratar durante el juego lo cual hace que éste se haga más ameno e interesante.

**TABLA 1:** EDAD DE LOS 7 JUGADORES ENTREVISTADOS QUE PRACTICAN LOS JUEGOS DE AZAR EN EL ESPACIO HUMANITARIO DE PUENTE NAYERO

Jugadores entrevistados	Edad
Ana	32 años
Karol	29 años
Marlen	32 años
Margaret	34 años
Norlin	21 años
Juan	68 años
Jeremías	62 años

**FUENTE:** Propia

La investigación realizada arrojó que 5 de los 7 jugadores objeto de estudio, la edad está dentro del rango de 21 a 34 años, mientras que, en los 2 jugadores restantes, la edad oscila entre los 62 y 68 años de edad. Estos datos permiten deducir, que los individuos que practican algún tipo de juego de azar en Puente Nayero, en su gran mayoría son relativamente joven con una edad que no supera los 32 años.

### 9.1.2 Estado Civil

Conocer la situación de las personas que practican el juego de azar en Puente Nayero con respecto a su estado civil, permite entender factores y/o dimensiones de su vida familiar o conyugal en relación al juego, como lo es el tiempo del cual disponen para ejercer esa actividad, así como las responsabilidades que exige la constitución de una familia o ser ama de casa, en el caso de las mujeres, para ser más específicos.

**TABLA 2 :** ESTADO CIVIL DE LOS 7 JUGADORES ENTREVISTADOS QUE PRACTICAN LOS JUEGOS DE AZAR EN EL ESPACIO HUMANITARIO PUENTE NAYERO

Jugadores entrevistados	Estado civil
Ana	Soltera
Karol	Unión libre
Marlen	Soltera
Margaret	Soltera
Norlin	Unión libre
Juan	Unión libre
Jeremías	Soltero

**FUENTE:** Propia

En los hallazgos obtenidos en la investigación, se estableció el numerador de personas para clasificar las respuestas dadas por las mismas, respecto a su estado civil, obteniendo los siguientes resultados:

Cuatro (4) de los jugadores entrevistados se definen en estado civil soltero, mientras que tres (3) de los entrevistados se definen en estado civil unión libre, para un total de siete (7) practicantes de juego de azar entrevistados. Cabe destacar que, de las cuatro personas solteras, tres (3) son mujeres y de los (3) jugadores con estado civil unión libre, uno (1) es hombre.

Por consiguiente, se puede deducir que los jugadores, en especial las mujeres, con estado civil soltero, tienen mayor disponibilidad de tiempo para dedicarse a un determinado juego de azar por largas horas, ya que no se ven en la obligación moral y civil de tener que asumir el compromiso y/o responsabilidad que demanda una familia o un hogar. Tal y como lo manifiesta la jugadora entrevistada Margaret (2022) “(...) pues al único que yo le dedico tiempo es a mi papá, porque vivo con él y a mis hermanos no porque cada quien esta independiente, tiene su familia”.

### 9.1.3 Grupo étnico.

Son aquellas comunidades que comparten un origen, una historia, una lengua, y unas características culturales y/o rasgos físicos comunes, que han mantenido su identidad a lo largo de la historia como sujetos colectivos. Según el DANE (2005), en Colombia se reconocen legalmente cuatro grupos étnicos: Indígenas, afrocolombianos (incluye afrodescendientes, negros, mulatos, palenqueros de San Basilio), Raizales del archipiélago de San Andrés y providencia y Rum o gitanos.

**TABLA 3:** GRUPO ÉTNICO AL QUE PERTENECEN LOS 7 JUGADORES QUE PRACTICAN LOS JUEGOS DE AZAR EN EL ESPACIO HUMANITARIO PUENTE NAYERO

<b>Jugadores entrevistados</b>	<b>Blanco</b>	<b>Indígena</b>	<b>Mestizo</b>	<b>Afrodescendiente</b>
Ana				X
Karol				X
Marlen				X
Margaret				X
Norlin				X
Juan				X
Jeremías				X

**FUENTE:** Propia

Cabe destacar que los y las participantes de esta investigación sociológica, son en su totalidad afrodescendientes, aunque hay población mestiza e indígena en menor proporción en comparación con la negra en el Espacio Humanitario, en lo referente a la práctica de los juegos de azar, de acuerdo al análisis hecho en el cuadro No. 3, se puede deducir que la población denominada negra y/o afrodescendiente manifiesta una tendencia e inclinación mayor que el resto de la población, étnicamente hablando, a la práctica de los juegos de azar.



#### 9.1.4 Sexo

El sexo, en el contexto sociodemográfico hace referencia a las características biológicas y fisiológicas las cuales, a su vez, definen a hombres y mujeres.

**TABLA 4:** SEXO DE LOS 7 JUGADORES ENTREVISTADOS Y QUE PRACTICAN LOS JUEGOS DE AZAR EN EL ESPACIO HUMANITARIO PUENTE NAYERO

<b>Jugadores entrevistados.</b>	<b>Sexo.</b>
Ana.	Mujer
Karol	Mujer
Marlen	Mujer
Margaret	Mujer
Norlin	Mujer
Juan.	Hombre
Jeremías.	Hombre

**FUENTE:** Propia

Luego de analizar el cuadro a través del cual se define e identifica el sexo de los siete jugadores entrevistados en nuestra investigación, se puede deducir que las personas con mayor inclinación a dedicarle más tiempo a los juegos de azar son las mujeres. En este sentido, si consideramos el análisis realizado al cuadro No. 2 y relacionamos ambas tendencias dominantes, esta característica sociodemográfica (estado civil) en las mujeres, podría ser un factor muy significativo a tener en cuenta al momento de explicar esta tendencia, pues al ser mujeres solteras y por ende no tener una responsabilidad con un conyugue en el hogar, les permite tener más tiempo para dedicarse a los diferentes tipos de juego de azar sin tener la preocupación de que haya que ir a atender a su conyugue y los quehaceres del hogar tal y como lo manifiesta Marlen (2022) “si mucho(...), bueno tuve una pareja pues él no le gustaba jugar pero cuando él me conoció como yo le decía al él pue yo jugaba pero de todas forma eso iba a pelea eso hubo muchas discusiones”.

### 9.1.5 Ubicación geográfica.

La ubicación geográfica permite conocer los barrios y comunas del Distrito de Buenaventura donde habitan los siete (7) jugadores entrevistados los cuales practican los juegos de azar en el Espacio Humanitario.

**TABLA 5:** UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE LOS 7 JUGADORES QUE PRACTICAN LOS JUEGOS DE AZAR EN EL ESPACIO HUMANITARIO PUENTE NAYERO

Jugadores entrevistados.	Barrio	Número/Comuna
Ana.	Playita	4
Karol	Playita	4
Marlen	Playita	4
Margaret	Playita	4
Norlin	R9	12
Juan.	Playita	4
Jeremías.	Playita	4

**FUENTE:** Propia

La población jugadora la cual fue entrevistada se encuentra ubicada geográficamente en el casco urbano de Buenaventura. Seis (6) de los jugadores habitan en la comuna No. 4, más concretamente, en el barrio La Playita; una de las personas que practica el juego de azar, habita en la comuna No. 09, más específicamente en el barrio A-R9. Sin embargo, cabe destacar que todos los jugadores relacionados en el cuadro No. 5, convergen como punto de encuentro para practicar los diferentes juegos de azar en el Espacio Humanitario Puente Nayero localizado en el barrio la Playita, Comuna No. 4 del Distrito de Buenaventura.

### 9.1.6 Nivel educativo.

Al indagar por el nivel de escolaridad de los jugadores que practican los diferentes juegos de azar, permite obtener una información más clara sobre la participación de dichas personas en carreras profesionales o si poseen alguna experiencia formativa técnica, tecnológica o únicamente han cursado la primaria y la secundaria lo que permite un nivel de claridad en la investigación.

**TABLA 6 : NIVEL DE ESCOLARIDAD DE LOS 7 JUGADORES ENTREVISTADOS QUE PRACTICAN LOS JUEGOS DE AZAR EN EL ESPACIO HUMANITARIO**

<b>Jugadores entrevistados.</b>	<b>primaria</b>	<b>secundaria</b>	<b>Técnico</b>	<b>Tecnológico</b>	<b>Universitario</b>
Ana.	X				
Karol		X			
Marlen		X			
Margaret		X			
Norlin				X	
Juan.	X				
Jeremías.	X				

**FUENTE:** Propia

Dentro del nivel educativo, analizados en el cuadro anterior (cuadro No. 5), los siete (7) jugadores entrevistados presentan las siguientes características:

Tres (3) de los jugadores entrevistados han cursado únicamente básica primaria, tres (3) han cursado la básica secundaria y sólo uno de los siete jugadores entrevistados está culminando una formación tecnológica. Esto es lo que manifiestan algunas de las jugadoras entrevistadas respecto a su formación escolar:

Marlen Jhoana (2022), manifiesta:

Terminé once. Tuve muchas ganas de hacer un curso porque vea a mí me encanta ser contadora, soy muy buena en las matemáticas, en los números, pero cuando ya se dieron las cosas que los hijos pues que la cosa pues ya como que todo se fue atrasando y pues no pude más continuar con eso (entrevistada 2, mujer, Marlen Jhoana Garcés, 2022).

Por su parte, Margaret (2022), expone:

Soy bachiller, por el momento no quiero estudiar en el SENA porque hace como dos años atrás o tres estuve estudiando, prácticamente un año marinería, estudiábamos y todo y el SENA nunca nos dio la práctica, entonces yo estoy prácticamente... no sé..., tengo una

decepción por esa parte, me gustaría, pero ejercer otro curso no el mismo (Entrevistada 4, mujer, Margaret, 2022).

Y por último, Norlin (2022), nos relata “Estoy estudiando enfermería ya llevo 20 meses y ya pronto a graduarme en diciembre”

De acuerdo a los testimonios de las mujeres entrevistadas manifiestan que presentan las siguientes condiciones y características respecto al tema académico y lo sociodemográfico:

1. Las personas que se dedican a la práctica de los diferentes juegos de azar en el Espacio Humanitario poseen un nivel de escolaridad relativamente bajo.
2. Las personas que practican los juegos de azar en Puente Nayero, de manera general, no alcanzan un nivel académico superior (universitario).
3. En el momento que empiezan a ganar altas sumas de dinero a través de la práctica de los juegos de azar, quizás le pierden interés al estudio como una alternativa para mejorar su calidad de vida y de conseguir un empleo digno y bien remunerado.

## 9.2 CARACTERÍSTICAS SOCIOECONÓMICAS

Lo económico es una característica física que se basa en la integración de distintos rasgos de las personas o sus hogares, es decir, todo lo que tiene que ver con la dimensión económica y la forma como devengan cierto capital para suplir sus necesidades y la de sus familias cuya definición varía según países, momentos históricos por lo que Pérez (1989) señala que,

Las actividades económicas que se desarrollan en una sociedad tienen diversas representaciones. Proveen de satisfacer sus propias necesidades tales como vivienda, alimentación, servicios y educación a sus integrantes, al tiempo que condicionan el desarrollo de poblados y ciudades y transforman el entorno en el que se desarrollan. Estos procesos transformadores son muchas veces transitorios y otras tantas su efecto se convierte en una condición permanente (Pérez, 1989, p.21).

En este orden de ideas, el Distrito de Buenaventura se ha caracterizado por ser la ciudad puerto más importantes de Colombia y con un potencial económico considerablemente significativo, ya que por el puerto del pacifico colombiano, circula el 60% de todo lo que se comercializa vía marítima hacia el resto del mundo. El flujo de este comercio internacional, le deja a Colombia 2 billones de pesos anuales lo cual es una suma considerable. Sumado a esto, su riqueza natural la

califica como una de las zonas con una biodiversidad como ninguna otra en todo el país, sin embargo, lo maravilloso de su geografía y lo estratégico de su ubicación en el océano pacífico, han hecho que Buenaventura sea uno de los municipios más pobres, sin equidad social y con los índices de violencia más altos de todo el Estado colombiano. El aumento del conflicto armado que se vive, junto con la desigualdad entre unos pocos que tienen mucho y muchos que tienen casi nada y desempleados ha conllevado a que los indicadores de pobreza vayan en ascenso en las últimas décadas en toda la ciudad puerto.

Por otra parte, lo que ha hecho que fenómenos como la delincuencia, la violencia, la falta de oportunidades y el abandono estatal, entre otros factores, sean los agentes de apertura en la sociedad consolidando un alto incremento de pobreza, falta de oportunidades, desempleo lo cual ha determinado de una u otra forma que los individuos objeto de la investigación, opten por la práctica de los diferentes juegos de azar como una alternativa para obtener dinero para su subsistencia y satisfacer sus necesidades personales y la de su familia en el Espacio Humanitario Puente Nayero.

#### 9.2.1 Nivel de ingreso

Pérez (1989),

Las actividades económicas que se desarrollan en una sociedad tienen diversas repercusiones. Proveen de satisfacer sus propias necesidades tales como vivienda, alimento, servicios y educación a sus integrantes. Al tiempo que condicionan el desarrollo de poblados y ciudades y transforman el entorno en el que se desarrollan. Estos procesos transformadores son muchas veces transitorios y otras tantas su efecto se convierte en una condición permanente (Pérez, 1989, 21).

La investigación realizada por medio de las entrevistas semiestructuradas a los practicantes de los diversos juegos de azar en el Espacio Humanitario, arrojó que estos no cuentan con un empleo formal el cual les permita devengar quincenal o mensualmente un salario básico, lo cual los ha llevado a buscar diversas formas para generar dinero y así poder solventar sus gastos y suplir las necesidades propias y la de sus familias, siendo el juego de azar una opción viable a través de elevadas apuestas de dinero. A continuación, se detallan los ingresos que se obtienen a través de las apuestas en el juego de azar según algunas jugadoras entrevistadas en Puente Nayero.

**TABLA 7:** CANTIDAD DE DINERO GANADO POR MEDIO DEL JUEGO DE AZAR

<b>Jugadoras Entrevistadas</b>	<b>Ganancia promedio en un día</b>
Ana	\$900.000
Karol	\$80.000
Marlen	\$1'000.000
Margaret	\$200.000-\$300.000
Norlin	\$400.000-\$700.000

**Fuente:** Propia

Según el análisis realizado al cuadro No. 6, para algunas de las jugadoras entrevistadas, el juego de azar tiende a ser bastante lucrativo, pues deja unas ganancias muy sustanciosas tal y como lo manifiestan en las entrevistas.

Ana (2022), manifiesta que:

Un día tenía suerte y alcance a comprar mi nevera por parte del naípe gracias a Dios, ese mismo día me gané esa plata. Me gane \$900.000 y fui y me compre una nevera de las pequeñas que me costó \$700.000. Nosotros jugamos de \$10.000 y somos cuatro personas son \$40.000 y a veces se pela una y se sienta otra y así sucesivamente y entonces por eso la plata rinde (Entrevistada 1, mujer Ana, 2022).

Por su parte, la entrevistada Karol Vanessa (2022), afirma que “Ochenta mil pesos, porque más que el hecho de ganar, es el momento que uno comparte con las personas, estar reunidos, reírnos, compré mi estufa, licuadora, portas, blusas. Para mis hijos conjunticos, paraditas” (Entrevista Karol Vanessa, 2022). Por otro lado, Malen (2022), manifiesta que “(...) me he ganado un millón varias veces en un día, me los he hecho, pues cubrí muchas necesidades, pagar, comprar cosas que necesito y pues uno deja su revancha pues para uno seguir jugando” (Entrevistada 2, mujer, Marlen, 2022).

Por otra parte, Margaret (2022), manifiesta que:

Cuando tengo suerte pues gano dinero y ese dinero me sirve para muchas cosas. Hace unos años me senté a jugar con \$50.000 y me gané como trecientos y pico y al otro día

pensé, voy a comprarme algo bueno para que me quede de recuerdo y me compre unos aretes de oro, en ese tiempo, no, porque ahorita con \$300.000 no se puede comprar unos aretes de oro, me senté y analice, dije: -bueno me senté, tuve suerte voy a comprarme algo que me quede de recuerdo- y decidí comprar mis aretes de oro porque en algún momento que no tenga ellos me sirven para sacarme de algún apuro (Entrevistada 4, mujer, Margaret, 2022).

Y por último Norlin Angulo, (2022) dice que:

Uno tiene la sensación de que vaya a ganar y uno dice si gano, tin, me compro esto y esto, pero también está la probabilidad de perder si no que uno tiene que jugársela. La plata la invierto ah en muchas cosas, en el estudio, en ropa hasta en mi pareja también (Entrevistada 5, mujer, Norlin, 2022).

De acuerdo a lo manifestado por las cinco (5) jugadoras entrevistadas, el juego de azar, en especial el naípe, ha resultado ser con el pasar de los años una actividad más que de ocio y de esparcimiento del tiempo libre, una actividad económicamente muy lucrativa, ya que al empezar a apostar les ha permitido ganar altas sumas de dinero con lo cual han podido suplir sus necesidades en el hogar tales como comprar comida, pagar servicios públicos, ropa, entre otros enseres. Por este motivo, cada día los juegos de azar (en especial el naípe), han ido tomando más fuerza especialmente entre las mujeres del Espacio Humanitario.

### 9.2.2 Distribución de los gastos

La distribución de los gastos, podría considerarse como uno de los agentes principales por el cual algunas personas, habitantes de Puente Nayero, apuestan altas cantidades de dinero en los diferentes juegos de azar, pues lo hacen con el objetivo de ganar dinero y poder proveer el hogar de lo necesario, así como para sus gastos personales tales como: ropa, alimentación, entre otros.

Los jugadores entrevistados manifiestan que los ingresos monetarios que obtienen son por medio de ayudas económicas del Estado como familiar en acción e ingreso solidario, pues no cuentan con otra fuente de ingreso. Además, afirman que los ingresos económicos presentan una distribución de gastos y necesidades como alimentación, vestido, electrodomésticos y otros enseres y utensilios para el hogar y gustos personales.

La investigación arrojó que 5 de los 7 jugadores entrevistados distribuyen sus gastos de la siguiente manera:

**TABLA 8:** DISTRIBUCIÓN DE LOS GASTOS EN 5 DE LOS 7 JUGADORES DE AZAR ENTREVISTADOS EN EL ESPACIO HUMANITARIO PUENTE NAYERO

Electrodomésticos
Educación
Enseres domésticos
Pagar Deudas
Vestido (ropa)
Adornos personales

**FUENTE:** Propia

A continuación, se señala lo manifestado por las jugadoras entrevistadas en lo concerniente a los gastos del dinero fruto de las apuestas en el juego de azar, particularmente el naípe. Así respondieron a la pregunta: ¿En qué gastas o inviertes el dinero que ganas jugando a al naípe?

Ana (2022), manifiesta “Me gané novecientos mil pesos (\$900.000) y fui y me compré una nevera de las pequeñas que me costó setecientos mil pesos (\$700.000)”. Por otra parte, Karol (2022), nos respondió “compre mi estufa, licuadora, portas, blusas, para mis hijos conjunticos, paraditas<sup>2</sup>”.

La jugadora Marlen, (2022) manifiesta que “cubrí muchas necesidades, pagar deudas, comprar cosas que necesito”. Es así como, Margaret (2022), dice “bueno, me senté, tuve suerte voy a comprarme algo que me quede de recuerdo- y decidí comprar mis aretes de oro” y por último Norlin Angulo (2022), precisa que “La plata la invierto en muchas cosas, en el estudio, en ropa hasta en mi pareja también”.

---

<sup>2</sup> El término paradita en el argot popular utilizado en el Espacio Humanitario, hace referencia a prendas de vestir en diminutivo. Es comúnmente usado por papás o mamás cuando van a comprar prendas de vestir para niños o niñas.



### 9.2.3 El juego de azar

A continuación, se pretende adentrarse al mundo del juego de azar en Puente Nayero a través de sus diversas modalidades, pues para muchas personas se hace atractivo y un tanto emocionante el hecho de que las posibilidades de ganar o de perder en un determinado juego, no dependan única y exclusivamente de la habilidad de quien esté jugando, pues es ahí cuando entra el azar.

Es por ello que, Per Binde (2005), advierte que:

Las características de los juegos de azar dependen de las determinantes culturales que caracterizan una sociedad. Por ejemplo, como es señalado también por Roger Callois (1958/1995), las transformaciones económicas, sociales y políticas de la sociedad industrial tuvieron una influencia substancial sobre el desarrollo de determinados juegos de habilidades, así como sobre la manera de experimentar el azar por parte de los jugadores/as (Biden 2005). Citado por (Vacchiano y Mejía, 2017, p. 85).

De acuerdo con el autor, se evidencia como los juegos de azar a medida que el mundo y la sociedad han ido avanzando, estas prácticas socioculturales también han tenido que ir a un ritmo muy acelerado, lo cual ha llevado a que se adopten diferentes formas de juego de azar y por lo tanto exigen unas dinámicas nuevas en la sociedad actual.

En este sentido, Giddens (1995), manifiesta que «los cambios provocados por las instituciones modernas se entretajan directamente con la vida individual y, por tanto, con el yo» (p. 9).

Aceptar el riesgo en cuanto tal, tendencia que en cierto modo nos ha sido impuesta por los sistemas abstractos de la modernidad, equivale a reconocer que ningún aspecto de nuestras actividades se atiene a una dirección predeterminada y que todos son susceptibles de verse afectados por sucesos contingentes (...) Vivir en la sociedad del riesgo significa vivir con una actitud de cálculo hacia nuestras posibilidades de acción, tanto favorables como desfavorables, con las que nos enfrentamos de continuo en nuestra existencia social contemporánea individual y colectivamente. (Giddens, 1995, p. 44). Citado por (Vacchiano y Mejía, 2017, p.83).

De acuerdo con Giddens, en la actualidad se vive en una constante tensión la cual exige tomar decisiones que pueden ser, en muchas ocasiones muy riesgosas para el bienestar de todas las personas. Sin embargo, las circunstancias sociofamiliares y/o socioculturales nos empujan a

abordar “el tren del riesgo” aun sabiendo que las consecuencias pueden ser devastadoras para el bienestar, tanto personal-individual como familiar y social.

En consecuencia y siguiendo el abordaje teórico de Giddens, hay personas que asumen riesgos considerablemente altos a causa del juego de azar tal y como lo manifiestan algunas jugadoras del Espacio humanitario.

Para Ana (2022), el juego de azar,

(...) Es como una enfermedad. Cuando uno no tiene para jugar, sale corriendo desesperado buscando quien le preste desesperadamente. El 21 de junio todo me lo pelaron en el naipe porque yo cada ratico mandaba que tráigame cincuenta que tráigame treinta y toda la plática me la pelaron jugando el naipe, no compré nada y yo en la noche lloraba, yo decía ¡ay! Dios mío yo me deje pelar toda mi plata en el naipe no compre ni la paca de arroz, ni el aceitico (...) (Entrevistada 1, mujer, Ana, 2022).

(...) Una vez con mi primer hijo me tocaba llevarlo para el médico, yo le saque una cita porque le había salido un nacido y mis amigas llegaron y que ¡ay! Anita vamos a jugar vamos a jugar que después lleva al niño al médico, yo me deje llevar de mis amigas y me fui a jugar naipe, Salí pelada, llegue a la casa, mi hijo una fiebre, tenía hasta escalofrío por ese nacido que le había salido al niño. Más me importo jugar que lleva a mi hijo para el médico (...) (Entrevistada 1, mujer, Ana, 2022).

Por su parte, Marlen (2022), nos dice que:

Hay momento que yo me siento a jugar y me pelan y cuando llegan ellos ¡ay mamá, mi merienda! y hay momento que yo no tengo cómo y hay momento que no lo he conseguido, hay momento que yo voy para donde mi mamá y le digo mamá usted no tiene para la merienda y ella tampoco tiene porque yo más me baso a ella, ah no, como tengo mi mamá ellos ahí cualquier cosa le dan pero hay momentos que ellos no tienen y paso trabajo. Hubo una vez que nos acostamos así, sin merendar, pero y ¿por qué? el juego me lo quitó y ya no pude conseguir para darle a ellos (Entrevistada 2, mujer, Marlen, 2022).

Teniendo en cuenta lo anterior, se muestra el relato de dos mujeres que en su rol de madres han tomado riesgos en relación a la práctica de los juegos de azar y sus hijos han terminado sufriendo dicho riesgo, pues de una manera irresponsable, han asumido el juego de azar sin considerar que podría convertirse en un problema en el ámbito personal y/o familiar. Es por eso que el juego se convierte en ese riesgo constante ante la posibilidad de llevar a cabo una buena relación en el hogar y con los hijos, ya que esa afición a los juegos no les permite ver que poco a poco van deteriorando su vida sociofamiliar.

Por otra parte, cabe resaltar que el concepto de juego de azar varía en cada uno de los jugadores entrevistados de acuerdo a la experiencia que cada uno haya tenido con esta práctica y lo que esta actividad represente o signifique para cada uno de ellos en su vida diaria. A la pregunta ¿Qué entiende usted por juego de azar o qué es para usted el juego de azar? Respondieron de la siguiente manera.

Ana, (2022) manifestó:

Para mí el juego de azar es un juego muy complicado porque genera muchos casos, entiendo, yo soy una de ella que le ha sucedido, porque yo soy una de las jugadoras de naipes, yo juego la 61 y por medio de ese juego he tenido muchos inconvenientes porque a veces yo por jugar mi marido me daba la plata para la comida, para las cosas de la casa pero como eso es un vicio yo estaba demasiado enviciada y yo cogía me iba a jugar y no hacia la comida y me pelaban, la mayoría de las veces me pelaban. (Entrevistada 1, mujer, Ana, 2022).

La jugadora entrevistada reconoce que el juego de azar, concretamente en naipes en su modalidad sesenta y uno (61) le ocasionó muchos problemas en su vida familiar, pues la llevó a ser irresponsable con el dinero que se le asignaba para preparar los alimentos, ya que al sentir las ganas de jugar lo utilizaba para ello y como consecuencia su marido la agredía físicamente lo que terminaba en fuertes peleas al interior del hogar.

Para Karol (2022), el juego de azar “(...) es un juego donde uno se divierte, pierde plata, gana plata, esos son los juegos de azar”. Por otro lado, Marlen (2022), sostiene que “(...) algunas personas lo creen por malo y otras lo creen por diversión y pues a unas que las satisface jugar”; Margaret (2022), por su parte dice “pues yo lo miro como suerte y lo practico porque me gusta y para distraerme, pasarla bien con mis compañeras, etcétera”.

Agregando a lo anterior, Norlin (2022), afirma que “(...) el juego de azar es un juego de probabilidades en las cuales, ósea uno puede perder o puede ganar, dependiendo la probabilidad que uno tenga en el juego, como uno lo sepa dominar puede ser”. Por su parte, Juan (2022),

afirma que “(...) el juego de azar es un juego que uno se divierte, el naipe, el dominó, el juego que a uno más le gusta jugar” y por último, el entrevistado Jeremías (2022), afirma que “el juego de azar se entiende que es porque es juego que no se puede jugar porque es cosa diferente no es cosa normal”.

Existen diversos puntos de vista y diversas definiciones de lo que son los juegos de azar para los jugadores entrevistados en el Espacio Humanitario, pues para algunos el juego de azar no es algo tan sencillo e inofensivo como se podría pensar, ya que, si no se tiene un autocontrol de sí mismo ante este juego, puede terminar absorbido por él hasta el punto de descuidar toda su vida sociofamiliar. Para Pérez, Alcalá y Pérez, (2019).

El juego en sí es una actividad normal y positiva en la vida de cualquier niño o adolescente y permite el desarrollo físico, psicológico y social, facilitando que descubra y aprenda las normas sociales y de convivencia. Pero cuando este juego se convierte en competitivo y permite la consecución de algo valorado y generalmente material, podemos decir que el tren del juego cambia de vía y empieza a discurrir entre un extenso repertorio de formas de actividad lúdica que pueden llevar de la alegría a la pasión y del entretenimiento a la obsesión. (p. 8).

### 9.3 LOS JUEGOS DE AZAR QUE SE PRACTICAN EN EL ESPACIO HUMANITARIO PUENTE NAYERO DEL DISTRITO DE BUENAVENTURA

En la actualidad, en el Espacio Humanitario Puente Nayero se practican una serie de juegos de azar entre los cuales se destacan el bingo, el dominó, el billar, el parqués y el naipe, siendo este último el más apetecido por los jugadores entrevistados y del cual profundizaremos más adelante.

A continuación, se mencionan los juegos de azar más practicados.

9.3.1 Naipe/Cartas: Los primeros juegos con cartas que se aprenden vienen en la niñez y son muy sencillos. Los principales: la brisca, la ronda, la ronda “robona” o “robada” y poco más. Por lo general, son juegos en los que con arreglo a ciertas normas se van jugando las cartas de la mano hasta agotar el mazo. Las cartas se juegan sobre la mesa intentando

siempre que la carta jugada haga combinación con las que ya están en ella. (Rupérez y García, 2020, p. 121).

9.3.2 Dominó: La colección normal de piezas de dominó consiste en 28 rectángulos formados por dos cuadrados adyacentes, que contienen todos los posibles pares de dígitos, de 0 hasta 6. Cada dígito aparece ocho veces en el juego. Por lo común, las piezas son negras, con puntos blancos vaciados en sus caras, o blancas con puntos negros. Se han construido juegos de dominó con mayor cantidad de piezas, casi siempre con el objetivo de permitir jugar a más jugadores. Hay muchas maneras de jugar al dominó, desde el juego en solitario, pasando por el juego entre dos o tres jugadores, hasta llegar al juego entre cuatro por parejas. También hay posibilidades de juego que depende casi siempre de las costumbres del lugar en que se juegue. Las dos maneras más habituales son las de jugar todos en la misma formación en línea, casando fichas por sus extremos con números iguales, o bien la de jugar cada uno por su lado a partir de un centro común (garrafina o garrafiña) (Rupérez y García, 2017, p. 125).

En lo referente a este juego, de acuerdo con lo manifestado por los dos jugadores entrevistados, en Puente Nayero el dominó es uno de los juegos de azar más apreciado por los hombres de avanzada edad (adultos mayores), pues así lo indicó el jugador Jeremías (2022), al manifestar que otras personas "(...) se van a meter al billar u otro tipo de juego, pero a la edad de nosotros, nosotros buscamos es el dominó".

9.3.3 Dados: Un dado es un objeto de forma poliédrica preparado para mostrar un resultado aleatorio cuando es lanzado sobre una superficie horizontal, desde la mano o mediante un cubilete, en cuyo caso los resultados ocurren con distribución uniforme discreta. Los posibles resultados, numéricos o de otro tipo, están marcados en cada una de las caras del poliedro y se eligen en función de la posición en la que quede el dado tras el lanzamiento; normalmente se toma el resultado marcado en la cara que queda vista hacia arriba. Es frecuente que se utilicen varios dados iguales o diferentes combinados en la misma tirada (Martínez 2010, p.6).

9.3.4 Billar: Los inicios del billar se remontan a culturas tan antiguas como Grecia y Egipto, pero es en la Europa del siglo XV cuando empieza a tomar la forma del juego que se

conoce en la actualidad. El nombre al parecer proviene de la palabra francesa bille, traducido por bola. El juego de billar se caracteriza por la necesidad de unos elementos, sin los cuales el juego no se puede desarrollar: El taco, la bola y la mesa (Mendaña 2010, p.3-5).

**ILUSTRACIÓN 1:** JÓVENES JUGANDO BILLAR EN HORAS DE LA TARDE EN PUENTE NAYERO



**FUENTE:** Propia

9.3.5 Parqués: el parqué está presente en calles y colegios, en la casa y en la finca, en los salones de juegos; juegan personas jóvenes y mayores, todas juegan con todos, y en el tablero se encuentran y se ven como iguales. El Parqués dentro de la cultura colombiana tiene un lugar destacado, desde donde se definen momentos de encuentro familiar y social en los que se dinamizan y estructuran lógicas y reglas de juego (...) que llevan a los jugadores a compartir espacios de cohesión y diversión en la cotidianidad de diversas regiones y clases sociales colombianas (Alvira 2028, p. 16).

Respecto a este juego, Ana (2022), afirma que “(...) es como muy rápido, imagínese porque el parqués según lo que el ficho marque es lo que uno corre me entiende y a veces siempre marca disque las doce, así que las once y se acaba muy rápido”. De acuerdo a lo relatado por uno de los jugadores entrevistados, hay mujeres que juegan apostando dinero al naípe, al bingo, así como al dominó, sin embargo, este último es más apetecido por los hombres que por las mujeres de

esa comunidad, así lo relatan el señor Jeremías, el señor Juan, y el líder social de la comunidad de 71 años de edad el señor José.

Por esta razón, Jeremías (2022), afirma: “(...) El dominó, yo juego el dominó, pero vicio<sup>3</sup>, no plata, para distraerme apenas”. Por su parte, Juan (2022), sostiene que “(...) Pues en el dominó nosotros no hemos visto discusión (...) Uno no se mantiene en problemas, jodiendo caminando, sino dándole a su dominó bien relajado ahí con los amigos (...)”. Y por último, el señor José (2022), manifiesta: “(...) Mi juego de azar favorito es el dominó, porque yo lo tomo como recreacional no porque yo no juego dinero los que jugamos somos señores personas serias que ya hemos pasado nuestros años (...)”.

Por otro lado, otra jugadora se refiere a otros juegos que se practican en el Espacio Humanitario, Norlin (2022) “Por lo menos la 51, el ocho loco, la 31, el pájaro, la chimba, dominó, bueno en fin tantos juegos”.

#### 9.4 EL JUEGO QUE DESVELA EN EL ESPACIO HUMANITARIO PUENTE NAYERO DEL DISTRITO DE BUENAVENTURA

*ILUSTRACIÓN 2: JUGADORAS DE NAIPE EN EL ESPACIO HUMANITARIO*



**FUENTE:** Propia

---

<sup>3</sup> El término vicio se usa en el argot popular del Espacio Humanitario Puente Nayero y significa que un determinado juego se realiza sin apostar dinero, solo por diversión y/o compartir el momento con las personas que se esté practicando dicho juego en el momento.

Luego de haber abordado someramente algunos juegos de azar que se practican en el Espacio Humanitario Puente Nayero, nos dispondremos a analizar ya a profundidad el juego de mayor preferencia por los jugadores (con mayor tendencia en mujeres), pues de acuerdo con los relatos de los entrevistados en campo, el naipe es en sus diversas modalidades el de mayor preferencia al momento de apostar considerables sumas de dinero por largas horas consecutivas, tal y como lo manifiestan algunas jugadoras entrevistadas.

En este orden de ideas, Ana (2022), manifiesta que “la 51 porque cada vez que yo tengo dinero me provoca es corriendo a jugar si, la 51 al naipe porque yo tengo una amiga que ella de por si ella juega es de \$40.000 una sola mano vale \$40.000”.

Es por eso que, Karol (2022), manifiesta que su juego de azar predilecto “El naipe porque en ese juego compartimos, reímos con las amistades, es un momento que tenemos para nosotras en medio de tanto cosa como para uno divertirse (...)”.

Por otra parte, Marlen (2022), manifiesta “pues en el momento yo conozco pues naipe y lo que se trata la maquina tragamonedas, son los dos juegos de azar que yo más he reconocido”. En este sentido, para Margaret (2022) “la 51, el famoso pájaro, articulación y el fierro” son sus juegos favoritos realizados con el naipe y que a través de los cuales ganan altas sumas de dinero. En esta misma línea, Norlin (2022) manifiesta que:

La chimba<sup>4</sup>, la 51, la 31, el pájaro, todos se realizan con carta son, los juegos que uno más ve por acá y pues los que uno les gusta y les ve más movimiento, más dinámico, más emocionante cuando uno va por las apuestas es demasiado emocionante, cuando las cosas se quedan entonces uno tiende como a ver si uno puede ganar porque uno apuesta a la 51 (Entrevistada 5, mujer, Norlin, 2022).

Por su parte, José (2022), líder de 71 años de edad y fundador de la comunidad de Puente Nayero, manifiesta:

---

<sup>4</sup> La chimba es un juego de cartas donde pueden jugar hasta 6 personas, se reparten 4 cartas, la carta mayor sería la 55, un 7, un 6 y una A de la misma figura sea espada, oro o az, cuando las cuatro cartas son iguales sería un flu y cuando cada carta es de una como una copa, un bastón, una espada y un oro sería chimba y si dentro de los jugadores nadie más tiene chimba sería el ganador quien primero la muestre o si hay otro que tenga chimba se debate quien más alta este...

El pájaro se juega con 104 cartas, ósea con 2 naipes, el cual lo juegan 4 personas y cada persona debe tener 14 cartas, pero la persona que pica el naipe o reparte las cartas debe tener 15, desde ahí el juego consiste en armar las cartas en escalera 1,2,3,4 o en tríos, es decir tres A, tres 2 o cuatro A dependiendo la carta se arma grupos y cuando se baja las cartas se muestran, se ponen en la mesa y el primero que armo el juego es el ganador.

La 31 es un juego de cartas donde puede jugar 4 o más personas, el objetivo de este juego es formar con tres cartas una mano del mismo palo que sume 31 o al menos se acerque lo más posible a esa cifra, al contrario, el jugador que tenga menos de 31 pierde automáticamente una de las tres vidas.

La 51 también es conocida como el pájaro y se juega de la misma manera.



Mi juego de azar favorito es el domino, porque yo lo tomo como recreacional porque yo no juego dinero los que jugamos somos señores, personas serias que ya hemos pasado nuestros años. Yo tengo más de 70 años y queremos como se dice en el momento libre y lo tomamos como un momento de esparcimiento jugar domino, pero no jugamos dinero lo que jugamos es para divertirnos (Entrevistado 6, hombre, José, 2022).

Por eso, los dos jugadores que fueron entrevistados los cuales sus edades oscilan entre los 62, 68 años, coinciden en que su juego de azar favorito es el dominó, así lo afirma Jeremías (2022), “el dominó, yo juego el dominó, pero vicio, no plata, para distraerme apena”. Por otro lado, Juan (2022), manifiesta que “(...) en el dominó nosotros no hemos visto discusión (...) (Entrevistados 7 y 8, hombres, Jeremías y Juan, 2022).

Según lo manifestado por los dos adultos mayores entrevistados en Puente Nayero, de los juegos de azar mencionados anteriormente, el dominó es el de mayor preferencia por los hombres de la comunidad de avanzada edad (62 y 68 años de edad). Además, los dos coinciden en que practican este juego de azar como su pasatiempo favorito, como la mejor manera de distraerse y compartir entre amigos, pues no les gusta apostar dinero o algún otro bien material por medio del juego de dominó.

Por otro lado, de acuerdo a lo antes manifestado por las jugadoras entrevistadas, vemos pues que la tendencia dominante de los jugadores es hacia los juegos de naipes en sus diversas modalidades, en especial la 51.

Para Pérez Camarero, Alcalá Revilla y Pérez Cañellas (2019) “el componente económico, en la medida en que ofrece la teórica posibilidad de “ganar dinero fácil” en un contexto laboral difícil para una mayoría de ellos” (p. 10).

Ahora bien, en lo referente al tiempo dedicado al naipes por los diferentes jugadores, vale la pena destacar que estos le dedican largas horas consecutivas lo cual reafirma su favoritismo y preferencia entre los otros juegos de azar antes mencionados por parte de los apostadores. A continuación, los jugadores entrevistados manifiestan el tiempo que les demanda el juego de naipes en sus diferentes modalidades. Por su parte, Ana (2022), manifiesta que:

Desde los 13 años yo vengo jugando la 51, yo soy de las que me levanto cuando me pelan. Cuando uno tiene suerte por lo menos yo soy de las que yo voy de largo, cuando tengo mi suerte yo la aprovecho si me toco amanecerme a mí me ha tocado amanecerme jugando naipes aprovechando mi suerte, desde las dos de la tarde hasta el otro día puede ser a las seis de la mañana, siete de mañana, así. Uno ahí mismo manda a comprar disques

la merienda. Si uno se sienta y no ha almorzado uno manda a comprar el almuerzo y uno ahí mismo sentado jugando (Entrevistada 1, mujer, Ana, 2022).

De ahí que, Marlen (2022), admite que: “(...) varias veces me he sentado a las dos de la tarde he amanecido jugando que, a las seis, siete, ocho de la mañana”. Por otro lado, Margaret (2022), declara que:

A veces dos horas, tres horas o cinco horas depende, no, según de a como uno tenga el dinero eh... o si uno inicia el juego ganando usted a veces dura ocho horas y si quiere se amanece jugando; desde las seis de la tarde hasta las seis de la mañana (Entrevistada 4, mujer, Margaret, 2022).

Y, por último, Norlin (2022), manifiesta que:

(...) A veces nos sentamos dos, tres de la tarde y nos levantamos bien temprano cuando no hay mucha gente para jugar o si no, si uno tiene mucha suerte si quiere puede jugar toda su noche, o sea desde las dos hasta las cuatro, cinco de mañana, seis de mañana puede jugar uno también (Entrevistada 5, mujer, Norlin, 2022).

Si bien es cierto, se muestra cómo el juego de azar, más concretamente el naípe, “les quita el sueño” a los jugadores, los desvela, literalmente hablando, cuando la suerte les acompaña al sentarse 6, 7, 8 y hasta 13 horas consecutivas a jugar, lo cual podría considerarse exagerado y bastante preocupante desde un punto de vista social, ya que pueden estar poniendo en riesgo sus relaciones personales y sociofamiliares, las cuales son de vital importancia para el desarrollo de cualquier individuo que viva en sociedad. Sin embargo, este es un tema que por lo pronto debe esperar ser tratado, ya que será ahondado en el siguiente capítulo de nuestra investigación. De acuerdo a lo manifestado anteriormente, para Pérez, Alcalá y Pérez Cañellas (2019),

Cuando el juego empieza a suscitar la ilusión de un rápido y fácil enriquecimiento y evoca remotas formas de combate en las que el jugador se siente fascinado y atraído por una tensión que mezcla el castigo y la recompensa y en la que el azar aparece como un invitado especial, con cuyos secretos y veleidades cree el jugador que puede también jugar y hasta ganar, estamos ya en el territorio abonado para el juego problemático, que podrá ser en algunos casos también patológico. (p. 8).

Agregando a lo anterior, con el desarrollo de este primer capítulo de esta investigación, se dispone en saber qué cantidad de dinero ganan en cada partida los jugadores entrevistados, así

como conocer también qué tanto dinero puede perder en una “sentada” jugando naipes en cualquiera de sus modalidades. Sin embargo, en lo referente al monto que por promedio ganan apostando en los juegos de naipes, esto es lo que manifestaron los entrevistados:

**TABLA 9: REPORTE DE GANANCIAS Y PÉRDIDAS GENERADAS POR DÍA SEGÚN LOS APOSTADORES EN LOS JUEGOS DE AZAR EN PUENTE NAYERO**

<b>Jugador Entrevistado</b>	<b>Ganancia/día</b>	<b>Pérdida/día</b>
Ana	\$900.000	\$200.000-\$300.000
Karol	\$80.000	\$50.000
Marlen	\$1'000.000	\$700.000
Margaret	\$300.000	\$150.000
Norlin	\$700.000	\$500.000

**FUENTE:** Propia

Al analizar el cuadro se puede concluir que de todos los juegos de azar que se practican en el Espacio Humanitario, al naipes y/o cartas es al que se le apuesta la mayor cantidad de dinero, dejando unas ganancias promedio diaria para los apostadores bastante tentadoras las cuales incitan a seguir apostando cada día más y en mayores cantidades de dinero. Sin embargo, también tiene su lado antagónico, ya que, así como ganan buenas cantidades de dinero cuando los acompaña la suerte, también pierden cuando ésta no está de su lado.

En este sentido, se llega a la breve conclusión de que entre todos los juegos de azar practicados en el Espacio Humanitario puente Nayero, el naipes en sus diversas modalidades (31, 51, 61, quinta, rojo, diamante, etc.) es el juego más apetecido por los apostadores entre los diversos juegos de azar de mesa que se presentan en esa comunidad. Además, es importante resaltar que el juego de naipes se ha vuelto incontrolable por algunas de las mujeres que lo practican, pues se sientan a jugar durante trece (13) y dieciséis (16) horas consecutivas trayéndoles consigo consecuencias negativas en sus vidas tanto personales como sociofamiliares.

## 10 CAPÍTULO II

JUEGOS DE AZAR Y RELACIONES SOCIOFAMILIARES:

LAS NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN FAMILIAR Y SOCIAL EN EL ESPACIO HUMANITARIO

PUENTE NAYERO DEL DISTRITO DE BUENAVENTURA

Este segundo capítulo de esta investigación se enfocará en el análisis de las relaciones sociales y familiares en torno a los juegos de azar en el Espacio Humanitario y de cómo éstos han ido cambiando sus dinámicas y sus formas a partir de la fuerte influencia de los diversos juegos de azar asumidos en esta comunidad por algunos hombres y mujeres desde el año 2014 cuando las apuestas de dinero a través de dichos juegos empezaron a tomar fuerza, cabe destacar que las relaciones tanto familiares como sociales en Puente Nayero se han visto afectadas tanto positiva como negativamente de acuerdo a lo manifestado por sus habitantes a raíz de la práctica constante de los diversos juegos de azar entre hombres y mujeres de dicha comunidad.

Para Pino y Gallego (2011), la interacción social determina formas de comportamiento, de relaciones sociales entre los individuos y los grupos, las instituciones y la propia comunidad donde interactúan. Las relaciones se presentan y desarrollan de acuerdo con las percepciones y experiencias comunitarias y grupales, las tendencias para asumir los entornos y escenarios en sus más diversas dimensiones e incluso su influencia en las transformaciones políticas, sociales y económicas.

Por otro lado, para algunos habitantes de Puente Nayero los juegos de azar de una u otra manera han hecho que las relaciones familiares e interpersonales las cuales antes se reflejaban en una gran afinidad entre algunos habitantes del Espacio Humanitario, hoy por hoy sean más impersonales y marcadas por una notable indiferencia y del no reconocimiento del otro, manifestado en actos de discusión, gesto y/o comentarios de fastidio y desagrado hacia algunas de los jugadores de naipes, entre otros motivos porque interrumpen el sueño, ya que juegan al naipes con un exceso de bulla en los andenes de los vecinos hasta la madrugada lo cual ha hecho que los demás habitantes del sector no jugadores manifiesten su descontento y molestia hacia estas personas quienes se desvelan jugando al naipes en sus diversas modalidades provocando así deterioro en la buenas relaciones sociales en la comunidad.

Para Margaret (2022),

A algunos vecinos sí les molesta, porque cuando uno se sienta a jugar siempre hay discusiones por algún inconveniente, entonces uno comienza a gritar y a gritar y entonces hay horas de que ellos ya están dormidos por lo menos las nueve de la noche, once

entonces uno se pone a discutir y esa bulla (...) algunos decentemente pasan y le dicen a uno: “si ustedes van a jugar reducen la bulla porque no nos dejan dormir” y siempre y cuando hay otro que no se lo dicen a uno pero se lo comentan a otra persona y uno se da cuenta y ya tiene que bajar la guardia, (...) claro porque para mí simplemente es un juego y estamos rodeados de personas que trabajan, les toca que madrugar y si estuviéramos en espacio como un casino, claro haríamos lo que fuera, menos pelear, no, gritar; reclamar, etcétera, me entiende” (Entrevistada 4, mujer, Margaret, 2022).

Por su parte Marlen (2022), en lo referente a la discordia y enemistad que se presenta entre algunos habitantes de la comunidad y las mujeres dedicadas al juego de azar manifiesta lo siguiente:

Pues dicen muchas cosas, que ¡ay! que esas mujeres que juegan, que ¡ay!... bueno a todo le meten muchas cosas como complique, que ¡ay! que ya están envidiadas al juego (...) que ¡ay! que esas mujeres por que juegan así. Vea de mí dijeron que yo había perdido mi relación por el juego y no fue así pero de todas formas mucha gente lo interpreto que era así (Entrevistada 2, mujer Marlen, 2022).

Por otra parte, Ana (2022), manifestó en qué concepto e imagen tienen algunos vecinos y otros habitantes del Espacio Humanitario a las mujeres que apuestan altas sumas de dinero a través de la práctica de los juegos de azar.

¡Ay! uno sí escucha comentarios que dicen que sí, esas que mantienen jugando naipe cuando las pelan salen locas a dar el culo, es lo que algunas personas de acá, de donde nosotros vivimos, del Espacio Humanitario que no juegan esos son los comentarios que hacen que cuando a uno lo pelan disque uno va a dar la nalga para seguir jugando (...) (Entrevistada 1, mujer, Ana, 2022).

Continuando con lo expresado por las jugadoras entrevistadas en lo concerniente al deterioro y crisis de las relaciones interpersonales entre los vecinos y demás miembros de la comunidad a causa de las constantes jornadas vespertinas de juego de naipe, Karen (2022), afirma que:

A veces nos hacemos por el pasadero y nos dicen: “¡ay! ustedes siempre con su juego ahí, ¡ay! déjennos pasar que uno todo un tiempo tiene que pedir permiso” (...) como le digo la mesa la armamos nosotros y por eso ellos se molestan (...) o a veces en los andenes

ajenos. Como no juegan entonces ellos quieren que nosotros dejemos de jugar pero no aquí seguimos de pie (Entrevistada, mujer, Karen, 2022).

De acuerdo a lo relatado por cada una de las jugadoras entrevistadas, se puede analizar que dentro del Espacio Humanitario se ha venido manifestado un rechazo e inconformismo a través de diversos comentarios despectivos y peyorativos hacia las mujeres que se dedican a las apuestas a través de los juegos de azar por parte de algunos habitantes que no practican ningún tipo de juego, cabe resaltar que dichos comentarios estigmatizan a las mujeres jugadoras ante el resto de la sociedad, pues se sienten vulneradas e invadidas en su vida tanto personal como familiar, lo cual repercute en el deterioro de las relaciones sociales dentro de dicha comunidad avivando así momentos de discusión, tensiones y enemistades especialmente entre la población femenina de Puente Nayero.

Haciendo referencia a lo antes expuesto, Alfaro y Cruz (2010), plantea que “el conflicto social es, entonces, (...) un proceso de segregación que afecta la funcionalidad del sistema social, ya que introduce la entropía generando problemas de integración sistémica y, por tanto, afectando el estatus y los roles asumidos por los diferentes agentes sociales” (p.64). Por su parte, Giddens (1995, p.44), desde su teoría del riesgo y en relación al tema planteado afirma que:

Aceptar el riesgo en cuanto tal, tendencia que en cierto modo nos ha sido impuesta por los sistemas abstractos de la modernidad, equivale a reconocer que ningún aspecto de nuestras actividades se atiene a una dirección predeterminada y que todos son susceptibles de verse afectados por sucesos contingentes (...) Vivir en la sociedad del riesgo significa vivir con una actitud de cálculo hacia nuestras posibilidades de acción, tanto favorables como desfavorables, con las que nos enfrentamos de continuo en nuestra existencia social contemporánea individual y colectivamente. (Giddens, 1995, p. 44). Citado por (Vacchiano y Mejía, 2017, p. 83).

Según lo planteado por A. Giddens actualmente las personas se encuentran inmersas en una sociedad la cual tiene una gama de situaciones y condiciones que no se han elegido pero que se deben aceptar para con ellas asumir el día a día con toda su carga de adversidad e inconformismo ante algunas situaciones que no nos son gratas como lo son las extensas jornadas nocturnas de juegos de naipes, por ejemplo, las cuales perturban el descanso y la tranquilidad de algunos habitantes del Espacio Humanitario. En esta misma línea, Scafoglio (2006) sostiene que:

La cultura del azar se injerta en una condición existencial, inevitablemente, fuertemente caracterizada por el riesgo (...) la cantidad y la calidad de los juegos de azar en las últimas décadas ha crecido enormemente, porque ha crecido nuestro sentido del riesgo (p. 6).

Por otro lado, cabe destacar que la crisis de relaciones sociales e intersubjetividad que se presenta en Puente Nayero por causas de los juegos de azar, no se da únicamente entre los jugadores y los no jugadores de la comunidad, sino de manera muy particular, entre los mismos jugadores quienes dentro de las dinámicas y desarrollo de los diversos juegos se ven expuestos a situaciones de roses, discusiones y agresiones tanto físicas como verbales, las cuales de acuerdo a las versiones de los jugadores entrevistados, queda la enemistad entre vecinos quienes en algún momentos fueron muy buenos amigos pero en el contexto y ambiente de los juegos de azar se generan múltiples situaciones de rose y conflicto social tal y como lo manifiestan a continuación algunas de las jugadoras entrevistadas.

Asimismo, Ana (2022), manifiesta que:

(...) la relación es bien, sino que a veces uno por el juego a dañado amistad (...) porque a veces le quedan debiéndole su plata a uno, a veces le dicen a uno disque ya caso y uno se gana las apuestas y se van parando y le quedan debiéndole su plata a uno y a veces uno va pelado y uno va es esperanzado a esa plata entonces uno sale discutiendo con el vecino y entonces uno se deja de hablar con el vecino (Entrevistada 1, mujer, Ana, 2022).

(...) a los golpes, se han agarrado por ese motivo, porque a veces no casan, no casan la plata y uno gana y eso es un irrespeto, si ya la pelaron váyase para que se siente otro y le dicen a uno “ya caso”, entonces uno en el momentico de rabia reacciona mal, entonces coge uno y se agarra con la persona porque a uno le da mucha rabia. Comienza uno a discutir, discutir y a eso uno lanza una frase que a la otra compañera no le gusta entonces uno ahi mismito uno le manda la mano y uno coge y se agarra con esa persona y yo no la trato más y hasta piedra, hasta piedra le han tirado (...) De por sí en el naipe el problema se genera es por eso, porque lo van pelando a uno y cuando a uno lo van pelando, uno va aturdido, todo lo que a uno le dicen para uno es malo (Entrevistada 1, mujer, Ana, 2022).

Por otro lado, Karen (2022), manifiesta que “(...) hay veces discutimos por el mismo juego y somos amigas y estamos compartiendo y discutimos por el mismo juego”. Por su parte, la jugadora Marlen (2022), manifiesta que “sí ha habido discusiones con amigos por el juego. Varias veces

por una caza, que, porque alguien no cazó la jugada, hemos tenido discusiones que han sido hasta muy alta, que casi no se manejan (...).”.

Por su parte, la señora Yenny (2022), quien es una de las moradoras de Puente Nayero y que, no apuesta por medio de ningún tipo de juego de azar, relata entre otros, uno de los motivos para que se generen las discusiones entre las jugadoras de naipes y se altere la tranquilidad del entorno social.

(...) más que todo en el naipe (...) porque entre ellas mismas se hacen trampa, entonces las que están paradas pasteando como se dicen que están atrás de las personas que están jugando las tocan o las pisan, alguna mueca entonces la otra que hace se revela y ahí empiezan las discusiones y hasta se han agarrado, porque todo el tiempo usted las ve con unos bochinchos de que a vos te dijeron que carta llevaba y así empiezan la alegadera, la gritadera y algunas empiezan a decirle palabras a la una y la otra a la otra hasta que se forma la pelea y lo peor es que se agarran a veces y las mismas amigas después salen hablando y riéndose de que ellas hicieron el serrucho con la otra para pelarla. ¡Uffff qué tristeza eso! (Entrevistada 9, mujer, Yenny, 2022).

Por otro lado, el entrevistado líder social de Puente Nayero, José Pinillo Castillo de 71 años de edad, manifiesta que, desde su avanzada edad y vasta experiencia en esa comunidad, considera que los diversos juegos de azar que se practican en el Espacio Humanitario no son bien vistos, ya que le dan muy mal ejemplo a las nuevas y futuras generaciones de niños, niñas y jóvenes de la comunidad.

los juegos de azar no los veo bien, porque eso le da como mal ejemplo a las nuevas generaciones, los niños en vez de ponerse a estudiar van aprendiendo ese mal ejemplo de los mayores y empiezan ya a jugar los juegos de azar que ya se saben cuáles son, naipe lotería es posible que bingo también y otros. Así por lo menos a veces ese dado dadito ósea el dado donde tiran el dado a ver quién saca más, pero eso da mal ejemplo porque en vez de los niños principalmente las nuevas generaciones que vienen, sentarse darle un ejemplo de que pueden ser hombres y mujeres útiles a la sociedad en el mañana, pues empiezan es a aprender a jugar esos juegos y eso al final de cuentas termina mal (Entrevistado 10, hombre, José, 2022).



De acuerdo a lo manifestado por las jugadoras entrevistadas, vemos pues, cómo las relaciones sociales e interpersonales de los jugadores de azar son redefinidas y reconfiguradas a partir de las experiencias de roses y discusiones generadas durante el desarrollo de los diversos juegos, trayendo consigo una ruptura en las relaciones interpersonales lo cual trasciende y se extiende hasta el ámbito social de toda la comunidad. Es por eso que analizando las experiencias compartidas por algunos de los jugadores, para las personas que de una u otra manera se ven afectadas por esta práctica en el Espacio Humanitario, el juego de azar en sus diversas modalidades es visto como el causante del deterioro de las buenas relaciones sociales al interior de esta comunidad; quedando esta actividad lúdica en sí misma, estigmatizada como algo socialmente nocivo y perjudicial para el desarrollo y conservación del tejido social.

10.1 Los juegos de azar: un medio para hacer y fortalecer relaciones sociales en el Espacio Humanitario.

**ILUSTRACIÓN 3: MUJERES JUGANDO NAIFE EN UNA TARDE SOLEADA EN PUENTE NAYEROS**



**FUENTE:** Propia

En contraste con lo antes expuesto, para algunos habitantes de Puente Nayero los juegos de azar representan más que un simple juego el cual es utilizado para apostar y ganar altas sumas de dinero, sino el puente por medio del cual se conectan y se entrelazan nuevas relaciones sociales y fortalecer las ya existentes y que han perdurado a través de los años algunos practicantes de los diversos juegos de azar manifiestan que por medio del juego han hecho

valiosas amistades, comparten y ríen con sus familiares y amigos y pasan momentos agradables los cuales van haciendo que esos lazos de amistad y hermandad cada día se hagan más fuerte.

En esa misma línea, para algunos habitantes de la comunidad de Puente Nayero, el juego de azar favorito, más que para apostar y ganar dinero, lo ven como un medio necesario a través del cual pueden tener la oportunidad de compartir con sus amigos y vecinos más allegados, tal y como lo manifiestan algunas de las jugadoras.

Para Karen (2022), es necesario "(...) Porque en ese juego compartimos, reímos con las amistades, es un momento que tenemos para nosotras en medio de tanto cosa como para uno divertirse".

Por otro lado, Marlen (2022), en lo referente al juego de naipes como medio de buenas relaciones sociales afirma que:

(...) En el juego he conseguido muchas amistades, hay personas que llegan nuevas con las que uno se relaciona y se vuelven buenos amigos, muy buenas relaciones (...) si, muchas veces estamos jugando y ¡ay no! muchachas comprémonos una cervecita, tomémonos una botellita y ahí uno va compartiendo y así se relaciona uno chévere por medio del juego" (Entrevistada, mujer, Marlen, 2022).

De acuerdo a lo manifestado en las entrevistas por algunas de las mujeres practicantes de los juegos de azar, a través de esta actividad, han podido entablar fuertes lazos de amistad con otras jugadoras, ya que en medio del juego se van conociendo y comparten sus experiencias del día a día, se cuentan sus problemas y esto hace que cada vez las relaciones se vayan afianzando cada día más, teniendo en cuenta que el juego de azar para algunas mujeres toma un significado más profundo y amplio desde la intersubjetividad y las relaciones interpersonales al interior de la comunidad, ya que desde el interaccionismo simbólico blumeriano, el naipes representa la posibilidad de las interacciones sociales de manera libre y consciente entre las jugadoras del Espacio Humanitario.

Los juegos de azar no pueden ser reducidos a que sean vistos como algo total y absolutamente malo en sí mismo, sino como una alternativa al interior de comunidad de hacer relaciones sociales sanas, amigables y de manera responsable. No con esto se pretende desconocer quizás las posibles problemáticas que los juegos de azar puedan generar al interior de las familias y en el tejido social en general, porque somos conscientes de que sí las hay, sin embargo, esto depende en gran medida de lo que represente el juego para cada persona y de qué manera éste le pueda dar intencionalidad en la misma.

Por otro lado, Margaret (2022), afirma

(...) Lo veo como algo positivo porque la situación que estamos viviendo hoy en día, ósea la violencia hace prácticamente que nos mantengamos más encerrados en las casas, prácticamente no salgamos por evitar de pronto una bala perdida o al que ya haya tenido algún inconveniente teme entonces es lo mejor pasarla por acá y decir, no oye vamos a jugar dominó, se sientan se relajan, la otra vamos a jugar carta, parqués, billar entonces para mí lo veo positivo, por el momento, porque si la situación no estuviera así, era como un poco negativa porque el tiempo que perderíamos jugando más bien lo pasaríamos estudiando o trabajando (Entrevistada 4, mujer, Margaret, 2022).

Por otra parte, Juan (2022), manifiesta que "(...) Sí, es importante porque uno como amigo se divierte, uno no se mantiene en problema, jodiendo caminando sino dándole a su dominó bien relajado ahí con los amigos", Jeremías (2022), afirma que "el dominó, yo juego el dominó, pero vicio, no plata, para distraerme apenas, para distraer la mente" "(...) distraer la mente para no estar azarado, perdiendo tiempo porque uno ahí está estrenando la memoria entonces está contento".

José Pompilio (2022), líder y fundador de la comunidad Puente Nayero, manifiesta que:

Mi juego de azar favorito es el dominó, porque yo lo tomo como recreacional porque yo no juego dinero los que jugamos somos señores, personas serias que ya hemos pasado nuestros años. Yo tengo más de 70 años y queremos como se dice en el momento libre y lo tomamos como un momento de esparcimiento jugar domino, pero no jugamos dinero lo que jugamos es para divertirnos (Entrevistado 11, hombre, José, 2022).

Es aquí donde se evidencia cómo el juego de azar para algunos habitantes de Puente Nayero, es visto como esa alternativa de esparcimiento, de mantenerse ocupados entre amigos y familiares ante situaciones sociales de violencia e inseguridad al interior de la comunidad, para muchos practicantes de los diversos juegos de azar al interior del Espacio Humanitario, estos juegos representan y simbolizan la unidad y fraternidad, así como el fortalecimiento del tejido social por medio de las buenas relaciones interpersonales, ya que les permite una interacción a partir de lo que para ellos simboliza esta práctica de ocio, la cual más que ganar dinero, les representa interacción e intersubjetividad al interior de la comunidad.

Por consiguiente, se puede decir entonces que el juego de azar sin importar el tipo que sea ni la modalidad que se prefiera, no se puede considerar como malo o bueno, ya que la bondad o maldad desde un sentido ético y moral de esta actividad, va a depender absoluta y totalmente

de la interpretación, de lo que este simbolice para quien lo practique y del sentido que cada quien le dé dentro de sus relaciones sociales. Así pues, las relaciones sociales e interpersonales en el Espacio Humanitario, a través de los diversos juegos de azar se han ido fortaleciendo con el pasar de los tiempos, pues ha sido para muchos de los jugadores el medio o la manera como poder compartir entre amigos y vecinos, hacer nuevas relaciones aun con personas que no viven al interior de Puente Nayero pero que a través de esta práctica lúdica han empezado a frecuentar dicha comunidad con el fin de pasar tardes agradables y de esparcimiento mientras juegan unas que otras partidas de naípe.

según, Cisneros (1999), afirma que:

Para la conciencia humana todo es un objeto, tanto los componentes del mundo externo como los del propio individuo. Una ciudad, una idea, una persona, una organización social, una parte de mi propio cuerpo, todos son objetos que se procesan en mi conciencia y reciben la valoración de mi interpretación personal. En consecuencia, como advertía Mead, los individuos pueden vivir en diferentes ambientes de representación, dependiendo de la situación específica en que se encuentren (p. 117).

Según el autor, las personas tienen la capacidad de adaptarse a diferentes momentos y/o circunstancias de acuerdo a la interpretación personal que se le dé al momento o a la situación que se esté viviendo. Es por eso que, si ajustamos dicha reflexión a la realidad de las personas que practican los juegos de azar en el Espacio Humanitario Puente Nayero, se puede comprender que estas personas a partir de la situación real y concreta en la que viven, el juego de azar adquiere un sentido y un significado muy importante el cual no lo tendría quizás, para alguien que no le agrade dicho juego o que no interactúe a través de esta práctica ociosa.

En ese orden de ideas, desde el interaccionismo simbólico Blumer (1969), plantea que:

La importancia del pensamiento para los interaccionistas simbólicos se refleja en su concepción de los objetos. Blumer distingue entre tres tipos de objetos: objetos físicos, como una silla o un árbol, objetos sociales, como un estudiante o una madre, y objetos abstractos, como una idea o un principio moral. Los objetos son simplemente cosas que están «ahí fuera» en el mundo real; lo que importa es el modo en que los actores los definen. Esta perspectiva conduce a la idea relativista de los diferentes significados que dan los distintos individuos a diferentes objetos: «Un árbol constituye un objeto diferente para un botánico, un maderero, un poeta y un jardinero» (p, 11).

De acuerdo con el autor, la realidad no podría ser definida desde un solo punto de vista y desde una misma óptica, sino desde la experiencia perceptible e interpretativa de cada individuo a partir de sus condiciones e interacción con el mundo y sus objetos que lo circundan. En este sentido y desde el interaccionismo simbólico se puede analizar y comprender cómo los jugadores y las jugadoras de Puente Nayero definen los juegos de azar y qué significado les dan a estos desde sus relaciones interpersonales y sociales, ya que desde la experiencia social e intersubjetiva de cada individuo, el juego puede simbolizar y representar algo totalmente diferente para una persona como para otras no representan lo mismo ni tienen la misma carga simbólica los juegos de azar para una persona que sólo ve en ellos la posibilidad de ganar dinero fácil a diferencia de alguien que vea un determinado juego, el medio o la oportunidad para compartir con sus familiares y amigos y pasar una tarde agradable fortaleciendo a su vez las relaciones sociales.

Por consiguiente, no es posible concebir la sociedad humana, sino como ese conglomerado de individuos los cuales están en constante interacción y a su vez, estas relaciones interpersonales, son las que hacen posible a la sociedad, es decir, que la sociedad solo puede ser si existen las acciones humanas en interacciones, las cuales vendrían siendo la esencia que le da existencia a la sociedad en sí misma. Así pues, una vez más queda ratificada la premisa de que para el interaccionismo simbólico, las relaciones humanas, así como las interacciones sociales son esenciales y fundamentales para hacer sociedad, para vivir en comunidad dándole así un valor único a la voluntad y a la razón del individuo como cualidades fundamentales en el interaccionismo.

## 10.2 Los juegos de azar y la crisis familiar en Puente Nayero.

A continuación, se abordará una de las dimensiones más importantes de la sociedad y que al interior del Espacio Humanitario desde el abordaje de nuestra investigación sociológica, requiere una especial atención, ya que en toda la dinámica de los diversos juegos de azar practicados al interior de Puente Nayero, la familia en todos sus aspectos y dimensiones, ha sido una de las más afectadas en dicha comunidad. Por tal motivo, se hace imperativo dedicarle unas líneas en las cuales se pueda hacer un análisis responsable y minucioso a dicha problemática a la luz de los datos e información suministrada por las jugadoras como involucradas directas, las cuales son en su gran mayoría madres de familia.

De acuerdo a lo antes planteado es pertinente hacer una breve definición del concepto de familia. Citando a Carbonell (2012, p. 4) “la familia ha sido el lugar primordial donde se comparten y gestionan los riesgos sociales de sus miembros”. Por su parte, Febvre (1961, p. 145), asegura que “La familia se define como el conjunto de individuos que viven alrededor de un mismo hogar”.

Cabe recordar que, a partir del año 2015, la práctica de los distintos juegos de azar tomó gran fuerza entre los habitantes del Espacio Humanitario puente Nayero quizás como el único medio

para distraerse, compartir en familia y pasar ratos divertidos y agradables sin tener que salir de sus casas ante la ola de violencia que se vivía en ese momento por parte de grupos armados ilegales (CNMH, 2015). Sin embargo, con el pasar de los años dicha práctica en esa comunidad se intensificó entre algunos de sus habitantes, pero de manera muy particular en las mujeres quienes en su gran mayoría son amas de casas o madres cabezas del hogar.

Es así como muchas de las madres y compañeras o esposas poco a poco fueron mostrando una gran inclinación por los juegos de azar, en especial por el naipe en sus diversas modalidades (31, 51, 61, quinta, roso, diamante, entre otros) hasta tal punto de sentarse a jugar durante dieciséis (16) horas consecutivas siendo conscientes de sus compromisos y responsabilidades en el hogar. Esto es lo que nos manifiesta el líder social de la comunidad de Puente Nayero, el señor José Pompilio de 71 años de edad.

(...) yo conozco mujeres que más que todo, que en vez de hacer cosas en la casa arrancan a jugar naipe y es un ejemplo de 7 de la mañana a veces hasta las 5 de la tarde si es en el día y si es en la noche desde las 8 de la noche hasta el otro día entonces todo eso que le dedican se ve que es una prioridad para ellos, pero sin dar buen ejemplo a la comunidad y más que todo a la familia (Entrevistado 11, hombre, José, 2022).

De acuerdo a lo manifestado por el líder social de la comunidad de Puente Nayero José Pompilio de 71 años de edad, el actuar de las mujeres jugadoras de naipe es reprochable, pues descuidan a sus familias, ya que se sientan desde las siete de la mañana hasta las cinco de la tarde o en su defecto desde las ocho de la noche hasta el otro día descuidando totalmente sus quehaceres y responsabilidades al interior de sus hogares y sus compromisos con sus parejas e hijos.

Por otra parte, Marlen (2022), nos dice que "(...) varias veces me he sentado a las dos de la tarde he amanecido jugando que, a las seis, siete, ocho de la mañana" (Entrevista Marlen, 2022). Por su parte, Norlin (2022), manifiesta que

(...) A veces nos sentamos dos, tres de la tarde y nos levantamos bien temprano cuando no hay mucha gente para jugar o si no, si uno tiene mucha suerte si quiere puede jugar toda su noche, ósea desde las dos hasta las cuatro, cinco de mañana, seis de mañana puede jugar uno también (Entrevistada 5, mujer, Norlin, 2022).

Es así como el comportamiento hacia el juego de azar por parte de algunas mujeres se hizo cuestionable ante los ojos del resto de la comunidad y problemático al interior de sus hogares, ya que, de acuerdo a los testimonios de algunas de las jugadoras de naipe, a raíz de que le dedicaran tanto tiempo a los juegos de azar, empezaron a haber discusiones, peleas y agresiones

tanto físicas como verbales al interior de sus hogares por arte de sus conyugue y/o compañeros sentimentales. Pues así lo relatan algunas de las jugadoras entrevistadas.

Ana (2022), afirma que

(...) Era tan de mala que me pelaban y siempre era yo tan de mala que él llegaba a buscar el almuerzo y ya la plata me la habían pelado en el juego y salía a buscar quien me prestara antes de que él fuera a llegar a buscar su comida y hubo como cuatro ocasiones que no conseguí quien me prestara y siempre discutíamos y una vez se le ocurrió levantarme la mano y me pego feamente disque par que yo dejara el vicio pero ese juego es duro uno dejarlo porque uno solo tiene mente en ese momento para ese juego. (Entrevistada 1, mujer, Ana, 2022).

(...) ¡Ay! pero vos todo un tiempo que tu marido llega que le vas a calentar la comida, él también puede llegar y calentar su comida porque él también es hombre, él sabe que vos estas aquí (...) mi amiga ese día se dejó llevar de nosotras (...) jugamos ese día hasta las dos de la mañana y cuando fue llegando a la casa el marido la taba esperando atrás de la puerta y le pegó una puñalada en el brazo, ya ahí mi amiga salió corriendo gritando (...).

De acuerdo a lo manifestado por las jugadoras entrevistadas, se puede analizar y hacer una deducción de cómo la afición y la dependencia hacia los juegos de azar por algunas personas de Puente Nayero, ha trascendido hasta provocar violencia de género al interior de los hogares de esa comunidad. Cabe destacar que muchos hogares se volvieron disfuncionales, otros se desintegraron, pues fue tanto el conflicto al intrafamiliar causado por los juegos de azar, en especial el naípe, que algunos maridos, esposos y/o conyugues terminaron abandonando el hogar y como consecuencia estas mujeres jugadoras se convertían en madres solteras cabezas de hogar con uno dos y hasta tres hijos a su cargo. Así lo manifiestan algunas de las jugadoras.

Margaret (2022),

(...) Algunas se sientan a jugar, tienen sus hijos, tienen su esposo y se sientan a jugar desde temprano, no cocinan, no hacen los oficios de la casa, entonces el marido llega a buscar la comida y ella no le han preparado nada porque le dedican más tiempo al naípe que a su familia y entre eso ella empieza a discutir con su pareja por ese motivo (Entrevistada 3, mujer, Marlen, 2022).

Por su parte, Marlen (2022), afirma que

(...) Hubo muchas dificultades que varias veces tuvimos como peleas, él me decía que por el juego podía perder la familia, podía dañar el hogar, entonces todo eso, el juego ha traído muchas consecuencias porque hay cosas que uno hace por el juego que no son de hacer (...) Tuve una pareja pue a él no le gustaba jugar pero cuando él me conoció como yo le decía a él, pues yo jugaba pero de todas forma eso iba a pelea, hubo muchas discusiones (...). Él me decía no vas a jugar y yo de caprichosa le decía sí voy a jugar y me venía al juego y lo dejaba a él así, bueno no me importaba él, solamente lo que me importaba era lo del juego (Entrevistada 3, mujer, Marlen, 2022).

A través de los relatos de algunas de las jugadoras del Espacio Humanitario, se puede comprender el motivo por el cual muchas de ellas perdieron sus hogares, sus familias y hoy por hoy algunas de esas mujeres son madres solteras, pues su afición y dependencia hacia los juegos de azar fue tan fuerte que terminaron descuidando sus hogares, sus hijos y sus maridos, y dedicarle largas horas al juego de naipe.

En ese sentido, Gustavikno (1987), afirma que

La familia está presente en la vida social. Es la más antigua de las instituciones humanas y constituye el elemento clave para la comprensión y funcionamiento de la sociedad. A través de ella, "la comunidad no sólo se provee de sus miembros, sino que se encarga de prepararlos para que cumplan satisfactoriamente el papel social que les corresponde. Es el canal primario para la transmisión de los valores y tradiciones de una generación a otra (p. 13.).

Según el autor, la familia es un elemento fundamental en todo lo concerniente a la vida social además se entiende como la base de la cual se sostienen y se originan las buenas costumbres unos excelentes comportamientos para la convivencia en comunidad. Gracias al fortalecimiento del núcleo familiar, los niños, jóvenes y adolescentes son adecuadamente preparados para serles útiles a la sociedad siempre y cuando las familias estén adecuadamente unidas y fortalecidas internamente. De ahí pues que se hace imperativo fortalecer las buenas relaciones intrafamiliares, que padres e hijos cada día se compenetren a través del diálogo para que factores externos como los juegos de azar no se vuelvan uno de los causantes de disfuncionalidad al interior de las familias.

En esa misma línea, Giddens (1995), plantea que:



Aceptar el riesgo en cuanto tal, tendencia que en cierto modo nos ha sido impuesta por los sistemas abstractos de la modernidad, equivale a reconocer que ningún aspecto de nuestras actividades se atiene a una dirección predeterminada y que todos son susceptibles de verse afectados por sucesos contingentes (...) Vivir en la sociedad del riesgo significa vivir con una actitud de cálculo hacia nuestras posibilidades de acción, tanto favorables como desfavorables, con las que nos enfrentamos de continuo en nuestra existencia social contemporánea individual y colectivamente. (Giddens, 1995, p. 44).

Desde la teoría del riesgo, desarrollada por Giddens (1995), se le hace un análisis crítico a las madres, hermanas, esposas e hijas de Puente Nayero, quienes, por la afición e inclinación excesiva hacia los diferentes juegos de azar, han tomado y siguen tomando riesgos tan importantes como trascendentales para sus vidas tanto familiares como sociales y que en últimas terminan no asumiéndolos riesgos tales como echar a perder y/o destruir su hogar, su relación con su pareja, entrar en conflictos o enemistades con sus parientes (hermanos/as, padres), descuidar a sus hijos mientras están dedicadas largas horas ha determinado juego, etc. Estos son los riesgos, entre otros, a los cuales se exponen de manera libre, consciente, pero sin responsabilidad de asumir las devastadoras consecuencias que traen consigo dichas decisiones desde el plano personal, familiar y social.

Por otra parte, Marlen (2022), manifiesta que "(...) Mi mamá se ha colocado muy molesta por el juego, ella me dice pues que yo hay momentos que estoy muy aferrada a él hemos tenido discusiones ha habido mal entendido todo eso por el juego" (Entrevistada 3, mujer, Marlen, 2022). En este sentido, Martin (2000), afirma que:

(...) corresponde a la familia las funciones de manejan de tensiones y de mantenimiento de pautas, que se orientan, de un lado, a la conservación de los límites de la propia sociedad, y que permiten, por otra parte, encauzar las tensiones y los conflictos de los individuos dentro de la propia familia, sí que trasciendan al resto de la sociedad. Si la familia no cumple sus funciones sería difícil mantener el orden social y evitar que irrumpen en la vida las desviaciones que se generen, y no sean corregidas en el seno de las familias. Conviene no olvidar la alta correlación existente entre los comportamientos desviados (delincuencia juvenil, abusos sexuales, agresividad social (Martin 2000, p. 278).

Aquí se puede ver, cómo en la relación madre e hija se empieza a generar una leve discordia causada por el apego a las prácticas de los diversos juegos de azar que se viven en Puente Nayero, pues al estar tan inclinada a dichos juegos, los hijos hacen caso omiso a los consejos y llamados de sus progenitores a que dejen o disminuyan dichas actividades las cuales ven como nocivas y perjudiciales para el normal funcionamiento y desarrollo de su vida familiar.

Es por eso que, Bradshaw (2005), manifiesta que

Las familias disfuncionales se originan inicialmente por altos niveles de ansiedad relacionados con una situación estresante. Nuestra habilidad de lidiar con el estrés tiene que ver con nuestro nivel de madurez, que se mide por nuestra habilidad de hacer frente a quien nos causa estrés (Bradshaw 2005, p. 109).

De acuerdo con el autor, uno de los niveles de ansiedad que ha provocado escenarios de dificultad al interior de las familias en la comunidad de Puente Nayero, ha sido las prácticas de los diversos juegos de azar llevado a cabo por algunos hombres y mujeres de dicha comunidad, pero en particular por mujeres las cuales se dedican a esta actividad por largas horas provocando al interior de sus hogares y de sus familias momentos de estrés y desagrado especialmente hacia sus compañeros sentimentales.

El señor José Pompilio (2022), líder social de 71 años de edad manifiesta que:

(...) Le dedican más tiempo a los juegos de azar que a la familia, porque estar con la familia no es solamente estar ahí sentado si no que si usted quiere formar una familia, es decir con una manera que pueda ser útil a una sociedad tiene que darle valores ósea enseñarle valores y cuando uno en realidad dedica tiempo como ellos más al juego de azar en vez de darle a los niños más que todo valores eso significa que no es buen ejemplo entonces eso es perder el tiempo, incluso es duro ver mujeres jóvenes jugar hasta que se amanece y la pregunta que me hago como padre, abuelo y líder es cómo una mamá o papá no dimensiona o equilibra esa situación donde siempre los perjudicados son los muchachos.

Para el líder social José Pompilio de 71 años de edad, le es muy difícil comprender desde su vasta experiencia y de vivir tantos años en el Espacio Humanitario, cómo una mujer ya con hijos, marido, con una carga inmensa de responsabilidades puedan amanecerse jugando naipes u otro tipo de juego de azar y que sus hijos estén en las calles sin hacer absolutamente nada oficioso y/o benéfico para ellos mismos como para la comunidad en generar, se podría justificar reprochable actuar argumentando que los tiempos han cambiado o que las generaciones no son las mismas o que la juventud piensa diferente a los ancianos y adultos mayores, pero lo que si no

es discutible, son los buenos valores y enseñanzas que se deben inculcan desde el hogar, desde el seno de la familia a los niños, jóvenes y adolescentes, pues estos valores no cambien con los años sino que deben permanecer inamovibles de generación en generación con el fin de garantizar una buenas prácticas tanto individuales como colectivas en pro del bienestar general.

### 10.3 PRIMERO LA FAMILIA: ENTRE JUEGOS Y APUESTAS EN EL ESPACIO HUMANITARIO

En contraste con lo manifestado en las líneas anteriores, en lo concerniente a los jugadores de azar y la escasa y/o poca importancia que estos le dan a las familias, tanto hombres como mujeres del Espacio Humanitario, se han manifestado expresando su inconformismo para con los practicantes de los diversos juegos de azar y un reproche al inaceptable descuido y deterioro que se ha venido presentando al interior de las familias lo cual se refleja en el abandono de los hijos por parte de los padres, el descuido y desatención de los menores por sus padres, entre otras consecuencias por causa de los juegos de azar, particularmente el naipe en Puente Nayero,

Agregando a lo anterior, cabe resaltar que los habitantes del Espacio Humanitario los cuales se oponen tajantemente al descuido y detrimento de las familias como núcleo esencial de la sociedad a causa de los juegos de azar, son personas que practican algún tipo de juego pero vale hacer la salvedad de que lo realizan sin ánimo de lucro y teniendo como prioridad y eje central en todo momento la unión y estabilidad familiar al interior del tejido social.

Por consiguiente, la entrevistada Yenni (2022), manifiesta “(...) He tenido en cuenta que el parqués lo juego por divertirme entonces para mí no es una prioridad, negativo, primero está mi familia, primero está mi familia porque la familia es la familia” (Entrevistada 1º, mujer, Yenni, 2022)

Por su parte, el joven Jeiner (2022), en su argumento manifiesta que:

“(...) el juego para mí no es tan importante como la familia y la vida con la comunidad, porque los juegos de azar lo que trae es problema y hasta la vida de uno está en riesgo. Tengo un recuerdo de un amigo que lo mataron por el juego, él estaba haciendo trampa el otro compañero lo pilló y lo mató con una puñalada por eso para mí el juego no es más importante que la vida me entiende” (Entrevistado 12, hombre, Jeiner, 2022).

De acuerdo a lo manifestado por el entrevistado, el juego de azar no se iguala en el mismo grado de importancia que debe tener la familia al interior de la comunidad de Puente Nayero, pues aunque juegue de vez en cuando, no lo hace con un fin lucrativo, ya que si se juega para ganar

dinero el juego se vuelve peligroso y empuja a correr el riesgo de caer en la dependencia de éste con posibilidades de pedir hasta la propia vida en eventuales riñas dentro del mismo espacio de desarrollo lúdico.

Por su parte, Yenni (2022), argumenta que:

“(…) Siempre ha tenido en cuenta que el parqués lo juego por divertirme, entonces para mí no es una prioridad, negativo, primero está mi familia porque la familia es la familia” “(…) hace parte que uno se entretenga y también se distraiga para no pensar cosas malas ese si yo lo he jugado sin necesidad de plata” (Entrevista Yenni, 2022).

Por consiguiente, cabe destacar la importancia y el valor que algunas mujeres de Puente Nayero les deben a sus familias, a sus hogares, pues aunque practican algún tipo de juego de azar, lo hacen de manera mesurada y con el único propósito de compartir en familia y pasar una tarde agradable entre los suyos sin apostar dinero o algún otro bien material.

De la misma manera, Juan (2022), manifiesta que “(…) Primero es lo familiar, el juego es después”. “(…) Dentro de la familia con relación al juego es bien como uno no juega plata uno se mantiene relajado (...)” (Entrevista Juan, 2022). En consecuencia, Jeremías (2022), afirma que “(…) mis hijos no se molestan porque yo me siento a jugar dominó, no se molestan por eso, porque ellos ven que uno está tranquilo y divertido y no está poniéndole problema a nadie” (Entrevistado 7, hombre, Jeremías, 2022).

En este sentido, López de Vergara (2000), manifiesta que

El grupo familiar contemporáneo está unido por lazos de afecto. Este tipo de relación incluye el compañerismo, la amistad, la costumbre, la igualdad de valores y la probabilidad de contar con la otra persona en determinado tipo de situación. Sea en una u otra manera, el intercambio afectivo es fundamental para una adecuada relación familiar (p.72).

De acuerdo con el autor, las relaciones familiares en la actualidad deben ser fuertes o por lo menos estar fortalecidas a través de los valores, las buenas costumbres y la amistad. Esta última, se expresa en el reconocimiento del otro como importante para el fortalecimiento de las buenas relaciones humanas especialmente en el Espacio Humanitario. Los juegos de azar en dicha comunidad, ha logrado desestabilizar relaciones desde el interior, quizás porque sus lazos no estaban tan fuertes como para poder resistir a la tentación del naipe.

#### 10.4 El cuidado de Los niños: una responsabilidad olvidada en el Espacio Humanitario Puente Nayero.

Uno de los interrogantes y que preocupa a algunos habitantes del Espacio Humanitario Puente Nayero es ¿A qué se dedican los hijos de esas mamás que se dedican largas horas a los juegos de azar, en especial al naípe?, pues para muchas personas que habitan esa comunidad es inconcebible que mientras las madres se sientan durante 16 horas consecutivas a jugar naípe y sus hijos anden por ahí desocupados sin nada productivo que hacer. Esta situación, ha sido una de las críticas más fuerte que les han hecho a las madres jugadoras de naípe en sus diversas modalidades en Puente Nayero.

Yenni (2022), afirma que

(...) Hay unas que para jugar ese naípe dejan sus hijos desamparados no le cocinan prácticamente, los pelaítos andan todo sucios y por eso andan en la calle todo el día, cogen y le mandan al marido a comprar comida hecha y por eso a algunas ellos terminan pegándole o dejándolas tiradas con los hijos (Entrevistada 10, mujer Yenni, 2022).

(...) Hay algunos padres que no le paran bolas a los hijos y ellos se la pasan todo el día caminando de arriba abajo, incluso a veces van a pedirle comida a la mama y si está en su juego le dicen y la mayoría de las veces gritado “¡vayan jueguen, vayan jueguen, dejá de estar molestando tanto!” (Entrevistada 10, mujer, Yenni, 2022).

De acuerdo con Aspe (2006).

La socialización proviene de la convivencia de los hijos con los padres y los hermanos. La familia es la primera unidad social dentro de la cual el niño aprende, de un modo natural, a comunicarse con los demás y adquirir las habilidades necesarias para que pueda desarrollarse adecuadamente en sociedad. El niño aprende los modos propios de comunicación entre sus iguales (hermanos), con la autoridad (los padres) y las pautas de educación que se esperan de él. A través de la crianza y socialización también se transmite la cultura, el lenguaje, el idioma, los usos y costumbres de una sociedad determinada. (Aspe. 2006. P. 268)

Por su parte, Jeiner (2022), afirma que:

(...) Siempre hay mamás por ejemplo que los hijos están por ahí vagueando, tirados y ellas jugando naípe, igual papas también o a veces entre parejas ella está jugando y el quien sabe dónde anda metido entonces no se ve esa unión familiar que se debería ver (Entrevistado 12, hombre, Jeiner, 2022).

Vemos pues cómo algunas madres que se dedican a los juegos de azar como el naípe, especialmente, descuidan a sus hijos y mientras ellas se dedican por largas horas a jugar, sus hijos andan por ahí sin hacer nada, sin estudiar, sin bañarse y esto de una manera u otra afecta el buen y normal funcionamiento de la sociedad en el día a día. Esto ha llevado a que muchos habitantes, en su mayoría no jugadores, expresen su molestia e inconformismo por dicha situación.

En este sentido, Rosseau (2008), resalta la importancia de la familia al afirmar que:

La sociedad más antigua de todas, y la única natural, es la de una familia; y aún en esta sociedad los hijos solo perseveran unidos a su padre todo el tiempo que le necesitan para su conversación. Desde el momento en que cesa esta necesidad, el vínculo natural se disuelve” (Rosseau 2008, p. 9).

Para el filósofo francés, la familia debe ser siempre el centro y núcleo de la sociedad en la cual los hijos deben mantener un diálogo constante y constructivo con los padres para que la relación cada vez se haga más fuerte y duradera. Todo lo contrario, está sucediendo en Puente Nayero, donde algunos padres y madres de familia han descuidado a sus hijos por los diversos juegos de azar que se presentan en dicha comunidad.

Para Yenni (2022),

Hay unas que para jugar ese naípe dejan sus hijos desamparados, no le cocinan prácticamente, los pelaítos andan todo sucios y por eso andan en la calle todo el día, cogen y le mandan al marido a comprar comida hecha y por eso a algunas terminan pegándole o dejándolas tiradas con los hijos. Además, “(...) Hay algunos padres que no le paran bolas a los hijos y ellos se la pasan todo el día caminando de arriba abajo (...)” (Entrevistada 10, mujer, Yenni, 2022).

En esa misma línea, el señor José (2022), manifiesta que

(...) Han habido casos graves, aquí a veces se han ahogado niños por la mamá descuidarlo y estar jugando naípe y eso es gravísimo una madre que descuida su niño y se va a jugar y cuando llega la noticia eso significa irresponsabilidad (Entrevistado 12, hombre, José, 2022).

De acuerdo a lo manifestado por el líder comunitario José Pompilio, es algo inadmisibles que un niño pierda la vida ahogado y todo por el descuido de sus padres y peor aún mientras su mamá se encontraba jugando naípe. Hechos como estos son los que han llevado a que muchos de los

habitantes del Espacio Humanitario Puente Nayero hayan empezado a aborrecer y estigmatizar los juegos de azar y en especial el naipe, siendo este juego uno de los más practicados por las mamás dentro de esta comunidad.

Ana (2022), manifiesta “(...) Yo cuando me voy a jugar mi naipe, Luis, yo no sé mi hijo qué está haciendo o con quien está”. Por su parte, Marlen (2022), afirma “(...) Yo creo que jugando pues es lo que uno más cree en ese sentido, que ellos están jugando mientras uno está, pero nadie sabe si de pronto pueden estar haciendo otra cosa”. En ese orden de ideas, Margaret (2022), argumenta que “(...) Hay unas que se los llevan a jugar y entonces allí ellas están jugando y están pendiente de sus hijos, pero hay otras que se sientan a jugar y no saben nada de los hijos”. Y por último, Margaret (2022) argumenta que “(...) No le dan importancia y uno le dice no ve si tu hijo no está por ahí párate, deja el juego allí y anda busca a tu hijo de pronto necesite algo o está perdido, algo así”.

A partir de los relatos suministrados por las jugadoras entrevistadas, nos podemos dar cuenta del grado de descuido y negligencia por parte de las madres para con sus hijos mientras están dedicadas a los juegos de naipe por largas horas. Tal actuar por parte de las madres jugadoras ha sido altamente reprochando por una gran mayoría de los habitantes de la comunidad del Espacio Humanitario, ya que, por tal descuido de sus progenitores, muchos niños pasan largas horas en las calles mal vestidos, sin comer o mal alimentados mientras sus madres están dedicadas a los juegos de azar hasta por ocho (8), trece (13) y hasta dieciséis (16) horas consecutivas desconociendo qué hacen sus hijos o con quién están pasando el tiempo.

Finalmente, vale destacar la gran influencia que los diversos juegos de azar han marcado en las relaciones tanto sociales como familiares en gran parte, por no decir en toda, la comunidad del Espacio Humanitario Puente Nayero, tanto positiva como negativamente, ya que para algunos habitantes no ha sido bien visto el hecho de que se realice esta práctica lúdica con el único propósito de ganar dinero por medio de apuestas. Por el contrario, para algunos moradores de esa comunidad, el juego de azar lo ven como algo muy positivo hasta cierta medida, pues les permite por medio de lucrativas apuestas económicas, ganar dinero para así solventar sus gastos tanto personales (vestido, enseres personales) como familiares (alimentación, servicios públicos, vestido para los hijos, etc.). Por otra parte, la práctica desenfrenada de los diversos juegos de azar, en especial el naipe, al interior de la comunidad, ha generado discusiones, agresiones verbales y físicas, peleas y enemistades especialmente entre las mujeres (amigas, vecinas, hermanas y demás parientes) provocando una gran ruptura de las relaciones sociofamiliares al interior del tejido social.

## 11 CAPÍTULO III

### TENSIONES Y / O CONFLICTOS GENERADOS POR EL JUEGO DE AZAR EN EL ESPACIO HUMANITARIO PUENTE NAYERO

En capítulos anteriores, se desarrolló toda la descripción de los diferentes juegos de azar que se practican al interior del Espacio Humanitario Puente Nayero, también se habló de las relaciones familiares, y sociales que tiene la comunidad, pero principalmente las personas que juegan, no juegan y líderes de la comunidad. En este capítulo, se abordará las tensiones o conflictos que se generan dentro de las familias y la comunidad debido a la práctica del juego de azar que tienen algunos hombres y mujeres de la comunidad antes mencionada. Este se realizará a través de las entrevistas realizadas a líderes y personas de la comunidad entre esas algunas personas jugadoras que por medio de las diferentes entrevistas manifestaron diferentes situaciones que han tenido a lo largo del tiempo, también algunos líderes y personas no jugadoras que manifestaron su punto de vista en el tema de investigación. Por lo cual, se buscará comprender las tensiones y conflictos que se han ocasionado por los diferentes juegos de azar.

Este capítulo se desarrolla en varios momentos: El primero, detalla las tensiones que se tejen al interior de los hogares de aquellas personas que practican algún tipo de los juegos de azar, aquí se evidencia varias problemáticas o conflictividades en las relaciones de familiares desde la crianza de los hijos hasta el proceso de estabilidad familiar. En el segundo momento, se exponen las problemáticas que se generan en la comunidad, la forma de relacionamiento y las diversas situaciones de tensión entre vecinos y líderes sociales.

Antes de adentrarnos en el tema, es importante analizar el concepto de tensiones y conflictos, entender todo su significado y comprender las dimensiones negativas que genera en la comunidad.

En ese orden de ideas, Giddens (1995) manifiesta que «los cambios provocados por las instituciones modernas se entretienen directamente con la vida individual y, por tanto, con el yo» (p. 9).

Acceptar el riesgo en cuanto tal, tendencia que en cierto modo nos ha sido impuesta por los sistemas abstractos de la modernidad, equivale a reconocer que ningún aspecto de nuestras actividades se atiene a una dirección predeterminada y que todos son susceptibles de verse afectados por sucesos contingentes (...) Vivir en la sociedad del



riesgo significa vivir con una actitud de cálculo hacia nuestras posibilidades de acción, tanto favorables como desfavorables, con las que nos enfrentamos de continuo en nuestra existencia social contemporánea individual y colectivamente. (Giddens, 1995, p. 44, citado por Vacchiano & Mejía, 2017, p. 83).

De acuerdo con Giddens, se viven tensiones en el día a día, debido a muchas situaciones de estrés que se generan en algunos casos por problemas económicos los cuales empujan a tomar decisiones que, ocasionan riesgos dentro de las familias y dentro de la comunidad, afectando emocionalmente a las personas hasta llegar a consecuencias que pueden ser devastadoras para el bienestar, personal, individual, familiar y social.

### 11.1 SEPARACIÓN FAMILIAR

En el Espacio Humanitario, según el censo aplicado en el año 2018 al interior de la comunidad arrojó que los núcleos familiares en Puente Nayero están conformados en un 45% entre padres, madres e hijos, un 50% familia disfuncional, en la cual son las mujeres las jefas del hogar y un 5% se relacionan en un lazo de familiaridad de manera extensiva donde conviven tíos, primos, abuelos o personas cercanas que son adoptadas como parte de la familia.

(...) En mi casa somos 5 personas, mi marido, mis tres hijas y yo, él se dedica a la pesca y pues yo me dedico a los oficios de la casa y en algunos momentos salgo a jugar con mis amigas naipe, mientras mis hijas algunas están estudiando y otras haciendo algo en la casa o compartiendo con sus amigos (Entrevistada 1, mujer, Angulo, 2022).

En las familias del Espacio Humanitario la cotidianidad de estar muchos días en actividades diferentes es algo común, debido a las dinámicas que tienen los hombres y mujeres en una actividad económica independiente que es la pesca o quehaceres de la casa llevando a estar en otros espacios de ocio como los juegos de azar como parte del tiempo libre buscando diversión. Otra de las entrevistadas, manifiesta respecto de las conflictividades familiares, que podrían desembocar en una separación, es lo siguiente:

(...) cada vez que juego me distraigo, me olvido de todo, me distraigo definitivamente. Yo cojo y digo: “ay no voy a jugar para ver si me gano tanto” para hacer tal cosa, siempre me ha pasado así. Por lo menos mi casa se me estaba cayendo y me llegó la plata de desplazado porque a mí me llegaban \$780.000 y me rebajaron a \$400.000 entonces

cuando me llegó yo dije ay no voy a ponerme a jugar para ver si reúno tanto que me hace falta pues terminar de arreglar mi casa y me pelaron y esa noche no pude dormir del dolor que sentía porque me habían pelado la plata que yo tenía para otra cosa (Entrevista Ana, 2022).

De acuerdo a la entrevista anterior, se pueden destacar varios elementos:

- El primero, es la afectación de la convivencia familiar, debido a que se evidencia el apego que las personas que juegan tienen al juego de azar, hasta el punto de perder mucho dinero
- El segundo, se empieza a tener problemas en el hogar que puede llevar al punto de no seguir conviviendo con la pareja, y desembocando en problemas incluso de violencia intrafamiliar y de género, como agresiones físicas y verbales, provocando como consecuencia la relación rupturas temporales o definitivas con la pareja.
- Y tercero, que ciertas mujeres dedicadas a los juegos de azar ven en esta práctica una oportunidad o posibilidad para ir generando ingresos adicionales para el hogar, sin embargo, en todos los casos existen los resultados esperados, pues, producto del juego se arriesga el capital no sólo individual, sino también familiar, y desde luego, afecta la convivencia.

Teniendo en cuenta este elemento, es importante resaltar que como lo plantea Johan Huizinga (1938), que el juego es una actividad que genera placer y a través de él la persona se relaciona en los ámbitos familiar, social y cultural, evidentemente, no en todos los contextos los juegos constituyen una forma libre, espontánea y de esparcimiento, cuando produce conflictos familiares.

En el espacio humanitario se viven estas situaciones entre parejas lo que produce en separaciones, debido al juego excesivo, principalmente, del juego de azar del naipe entre algunos hombres y mujeres. Parte de los hechos que se viven en la práctica de los juegos de azar son las fuertes tensiones, agresiones físicas y verbales, que marcan no sólo una ruptura desde lo familiar por las consecuencias que contiene en el hogar, sino también, en las relaciones de vecindad. Al final, se apuesta dinero en los juegos de azar y en dicha práctica están en juego muchas emociones que también impacta en el relacionamiento con los otros y las otras.

Se le suma en la identificación de las conflictividades familiares que provocan separaciones, el descuido de la casa, los hijos y las parejas, pues, evidentemente en las sociedades actuales, donde el territorio bonaverense no se encuentra escapo, y mucho menos, las mujeres de comunidades

afro-urbanas como el Espacio Humanitario en Puente Nayero, son las que intergeneracionalmente han tenido un rol preponderante a la hora de construir el hogar, estar al cuidado de las situaciones familiares y al pendiente, por ejemplo, de la alimentación de su conyugue, entre otras atenciones.

Es decir, la mujer es la principal responsable del motor familiar, practica heredada por las sociedades tradicionalmente machistas, que han reforzado esta idea a nivel intergeneracional, pero también, por las condiciones desiguales que se tienen entre hombres y mujeres en el acceso a oportunidades. En parte, de ahí radica la forma en como el hombre se ha convertido en una fuente de ingresos económico para la familia y su ausencia en el hogar y la crianza, pero también, explica la permanencia de la mujer en el hogar y el rol que asume. Las familias que poseen un integrante con alta dedicación a los juegos de azar, son familias que presentan un déficit en la existencia de lazos afectivos fuertes, no hay una cohesión familiar y no invierten el tiempo libre en actividades que involucren a los familiares (Zapata y Laozao, 2015).

Se identifica adicionalmente, otras tensiones por el gasto constante de los dineros que estos les entregan a sus parejas, pero que se la gastan en el juego de azar, y desembocando en otras afectaciones del cuidado y la convivencia familiar; por ejemplo, no cocinar, dejar solos a sus hijos, generando una situación de tensión difícil dentro del hogar produciendo intranquilidad familiar.

(...) sinceramente hay unas que para jugar ese naipe dejan sus hijos desamparados no le cocinan prácticamente, los pelaítos andan todo sucios y por eso andan en la calle todo el día cogen y le mandan al marido a comprar comida hecha y por eso a algunas ellos terminan pegándole o dejándolas tiradas con los hijos” (Entrevistada 10, mujer, Yenny, 2022).

Una vez,

(...) el marido de una amiga cogió y le pegó el casco, estábamos jugando y el luego de trabajar porque él trabajaba en muelle, fue llegando y el de una vez la vio a ella en la mesa y se quitó el casco y se lo pegó a mi amiga en la cara y la tapio, el ojo lleno a sangre, eso por dentro y ahí se puso mi amiga a llorar y eso lloró y lloró y nosotros la abrazamos y le dijimos amiga no viva más con el que la va a salir matando y ella ay muchachas yo les voy a escuchar el consejo que ustedes me están diciendo yo a la casa no voy a llegar más porque si yo llego a la casa ese hombre es capaz de matarme ahí (Entrevistada 1, mujer, Ana, 2022).

La situación de violencia intrafamiliar se agudiza en las familias que viven en el Espacio Humanitario, debido a conflictos entre parejas muchos de estos por el descuido de los hijos, el hogar, teniendo en cuenta que muchas de las mujeres que juegan son las que asumen el 90% de la responsabilidad del hogar, el cuidado de los hijos y es ahí donde empiezan a tener problemas con sus parejas por pasar más tiempo en el juego y no al hogar dedicándole más tiempo al naipes que a su familia.

Para Ulrich Beck (1992) y Anthony Giddens (1999), esta práctica del juego, hace parte de una cultura del azar, como polo o dimensión de una más amplia cultura del riesgo que impregna la sociedad contemporánea (Cosgrave, 2006; Reith, 2002, 2004, 2007). Por lo tanto, el nivel de exposición producto del juego de azar y las consecuencias respecto al descuido del hogar, las atenciones familiares, el relacionamiento tenso con vecinos y vecinas, la dedicación de tiempos excesivos durante el día para los juegos de azar, entre otros, son los que no se dimensionan a la hora de ejercer esta práctica.

A partir de las tensiones que se tejen a interior del hogar, algunas mujeres y hombres de la comunidad por dedicarle largas horas al juego de azar, son maltratados física y verbalmente por sus parejas, esta lógica puede obedecer a un sistema patriarcal o cultural de la comunidad, donde la figura del hombre se coincide como el protector, el dador de sustento de la economía, permitiéndolo sentirse como la figura predominante al interior del hogar.

(...) sí conozco varias, por lo menos cuando algunas se sientan a jugar, tienen sus hijos, tienen su esposo y se sientan a jugar desde temprano, no cocinan, no hacen los oficios de la casa, entonces el marido llega a buscar la comida y ella no le han preparado nada porque le dedican más tiempo al naipes que a su familia y entre eso ella empieza a discutir con su pareja por ese motivo (Entrevistada 4, mujer, Margaret 2022).

De acuerdo a lo antes expuesto estas situaciones generan ruptura dentro de las familias, especialmente en las que hay un motivo como es el juego, especialmente el naipes el cual está generando que en las familias se den agresiones físicas entre parejas hasta el punto de no convivir más debido al desmedido hábito de jugar hasta 15 horas, donde en algunos casos dejan solos a los hijos en la casa expuestos a peligros que se pueden dar, teniendo en cuenta la zona donde se habita que es palafítica y crece la marea de manera desproporcional y alguno de los niños puede llegar a ahogarse. Es a esta realidad a la que Giddens (1995), le denomina sociedad del riesgo, al cambio de las sociedades modernas en las poblaciones y territorios y que los impactos de los mismos no sean dimensionados sobre sus realidades cotidianas y particulares, y es ahí donde los juegos de azar han ocupado un papel preponderante en la vida de algunas personas, produciendo conflictos sociofamiliares que evidentemente deterioran, cuando los hay, proyectos de hogar familiar.

Evidentemente, no existe una carga valorativa de los juegos de azar en sí, sino de la dimensión sobre el mismo cuando se pone en riesgo dineros, tiempo, familia y relacionamiento con vecinos y vecinas, afectando considerablemente múltiples espacios y escenarios que deberían de ser mucho más protectores en perspectiva del compartir, pasar el tiempo con los otros y otras y fortalecer los vínculos comunitarios a través del juego.

## 11.2 LA PRÁCTICA DEL JUEGO DE AZAR, HIJOS DESCUIDADOS

Para las comunidades negras se concibe a las mujeres como la protectora de la vida y la cuidadora de su territorio, en ella se atribuye la responsabilidad de criar a los hijos e hijas, como se ha explicado con anterioridad, producto de la herencia de la sociedad machista y las condiciones desiguales entre hombres y mujeres en el acceso a oportunidades y derechos, por ejemplo. Por lo tanto, muchas de estas mujeres llevan una carga doble por las actividades económicas que desempeñan la mayoría de los hombres las cuales son pescadores y corteros de madera, algunas mujeres de la comunidad a parte de los quehaceres familiares son recolectoras de moluscos y vendedoras de mariscos, entre otras actividades informales que hay en el distrito de Buenaventura. Es decir, la mujer no sólo se ha dedicado a la conservación, atención y fortalecimiento del hogar, sino que también, ha tenido un rol trabajando para aportar como fuente de ingresos en la familia:

(...) Yo tengo mis hijos y así me toca irme a buscar la papita volviendo a veces en esos raizales porque lo que mi marido me da a veces no me alcanza, hago mi oficio y me voy a rebuscar cogiendo pianguas, lo bueno es que desde que se creó el Espacio Humanitario yo después que llego de buscar mis pianguas me voy a jugar mi naipe que es lo que me gusta (Entrevistada 15, mujer, Martha, 2022)

Desde la creación del Espacio Humanitario muchas dinámicas han cambiado por la tranquilidad que esta propuesta genera en términos de seguridad, teniendo en cuenta que esta comunidad fue atemorizada constantemente por grupos al margen de la ley y es por eso que el año 2014 trajo consigo cosas positivas para toda la comunidad, entre esas la tranquilidad y la seguridad, pero también cosas negativas que desde la construcción de este proceso algunas mujeres se han dedicado por muchas horas a los juegos de azar, especialmente, el naipe generando tensiones dentro de los hogares con sus esposos o compañeros permanentes, por el desmedido tiempo que le dedican a jugar, descuidando poco a poco a sus hijos por estar en las casas de amigas hasta altas horas de la noche jugando naipe y llegando a tener conflictos familiares por las horas tan extensas que le dedican a este juego.

(...) Gracias a Dios desde que crearon el Espacio Humanitario me siento mejor porque yo ya me puedo ir a jugar tranquila sin el miedo de estar corriendo y que mis hijos también les toque correr, ahora yo me voy desde las 3 de la tarde y a veces me amanezco jugando y dejo solos a mis hijos en su casa, antes ni loca lo hacía porque me daba miedo que se formara el pepeo y no tener donde meterme gracias a Dios ahora juego mi naipe tranquilo y dejo a mis muchachos en su casa (Entrevistada 1, mujer, Ana 2022).

Los juegos de azar se han jugado en la comunidad más que todo por hombres quienes por su trabajo sacan un espacio de ocio y buscan compartir con amigos y vecinos los ratos libres antes de irse a su actividad productiva, pero con el paso del tiempo las mujeres empezaron a adoptar este juego hasta el punto de dejar solos a sus hijos, no cocinar, descuidar a sus parejas, dejar toda la noche solos a sus hijos, creando conductas y cambios de comportamiento en los hijos hasta el punto de pelear con los amiguitos y vecinos por estar todo el día solos en casa o en la calle.

Según la psicóloga María Elena López “Las conexiones afuera generan conexiones adentro, y siempre que esté con un niño pasando tiempo con él, un tiempo en que esté conectado, presente, con juego, con contacto físico, eso va a hacer que él desarrolle las habilidades que necesita” (Gallo, 2017, p.14).

Esto significa la importancia de pasar tiempo con los hijos genera espacios de fortalecimiento motriz dentro los conocimientos y habilidades que ellos desarrollen, de lo contrario el descuido excesivo de los hijos dentro de la familia y la comunidad genera situaciones de conflicto el cual no ayuda en el desarrollo sano de estos chicos y la convivencia en la comunidad, por lo que, la afectación en las relaciones sociales y comunitarias son parte de las consecuencias de los conflictos a lo que refiere Parsons, Durkheim, Weber y Simmel, cuando más allá de que el conflicto es una expresión inherente al ser humano, al final, tiene consecuencias en el sistema social y cultural de un territorio determinado, como lo es el Espacio Humanitario Puente Nayero, forjado por la práctica del juego de azar, con especial énfasis en el Naipe.

### 11.3 AFECTACIÓN ECONÓMICA

Entendiendo que el Espacio Humanitario está ubicado en la zona palafítica de Buenaventura, donde gran parte de las personas que habitan la zona de la isla trabajan en relación con el espacio natural que tienen en su entorno, como pescadores, recolectoras de moluscos, corteros de madera, entre otros.

Se evidencia como la economía de manera informal es importante para estas comunidades por el hecho de extraer productos de la costa pacífica para su posterior venta, dando como finalidad la estabilidad económica de las familias que se benefician de estas labores, teniendo en cuenta que Buenaventura como puerto principal no brinda unas condiciones laborales para las comunidades que habitan este territorio y es ahí donde deben generar ingresos por medio de las actividades productivas antes mencionadas.

Según Pérez (2007), existen otros importantes sectores productivos con gran potencial, tales como el forestal y el pesquero, los cuales podrían absorber gran parte del exceso de la mano de obra. La gran mayoría de personas en la comunidad como parte de la economía familiar desempeñan diferentes actividad artesanales como la pesca, corte de madera, recolección de moluscos, pero después de haber culminado dichas actividades tienen espacios de ocio y recreación a los cuales dedican largas horas al juego, teniendo en cuenta que después de todo el tiempo que estuvieron en sus actividades económicas sienten estrés, cansancio y mucha monotonía buscando distraerse por medio de juegos de azar, pero también buscar recursos extra para solventar algunas necesidades económicas.

(...) A veces yo me mato trabajando con esa pesca, a veces me echo 8 días y hasta 15 días pescando cuando llego me tomo mis traguitos y me pongo a jugar mi rato mi domino se va el tiempo que ni cuenta me doy y llega la mujer a veces a joder diciéndome cosas que hasta cuando no llego a la casa usted ni sabe esa mujer empieza con su cantaleta que la plata me la jugué que mejor dicho y yo no le paro bolas y sigo en lo mío porque ella no sabe que cuando me va mal en la pesca jugando gano y le doy para sus cosas que ella necesita (Entrevistado 13, Hombre, Alfredo, 2022).

Estas situaciones dan pie a muchas dificultades en el hogar, pero también en la economía por el sistema patriarcal que poseen algunos hombres de la comunidad al ser el quien genere ingresos en el hogar dando como resultado muchos conflictos familiares y económicos, pero a medida que el tiempo va pasando las prácticas de juego que anteriormente hacían solo los hombres algunas mujeres lo han adoptado llegando a ganar, pero también a perder grandes sumas de dinero que los esposos dejan para los gastos del hogar, perdiendo en un abrir y cerrar de ojos; es decir, el tema de las apuestas y juegos de azar no sólo suceden en mujeres como practica recurrente, en los hombres evidentemente se presenta, y es vista de forma diferente, pues, con un propósito de conseguir recursos para el hogar, sin embargo, los riesgos son los mismos que se vienen enunciando a lo largo del presente capítulo: Dedicación de muchas horas a los juegos de azar, conflictos al interior de la familia y a nivel comunitario.

(...) Hay unas que pueden perder de 200.000 hasta más de 1.000.000 de pesos y no buscan para invertir esa plata en algo más productivo y buscan perderla en los juegos de azar (Entrevistada 10, mujer, Yenny, 2022).

(...) Mi marido me dio la plata para comprar la nevera y yo me he puesto a jugar pensando que iba a ganar y pasa el tiempo y ya me iban pelando 540000 pesos de ahí y yo sudaba de solo pensar si me pelan Dios mío mi marido me mato y la verdad jugué y jugué, pero solo recuperé como 100.000 el resto me lo pelaron (Entrevistada 3, mujer, Marlín, 2022).

Esto significa que la economía familiar se ve afectada por el juego desmedido de mujeres y hombres, llegando a perder dineros que son directamente para el sustento del hogar afectando a sus hijos y esposos en la alimentación y otros factores importantes como pasar tiempo con la familia para evitar a futuro situaciones de conflicto que no ayudarían a fortalecer el desarrollo sano de crecimiento de estos hijos y miembros en la familia y la comunidad.

Por lo tanto, la dinámica económica al interior del hogar tiene afectaciones negativas producidas por el juego de azar practicadas por miembros de la misma, porque la dedicación a los juegos de azar, es un factor que tiene repercusiones en el autocontrol, puesto que las personas, han dejado de cumplir con algunas responsabilidades del hogar, relacionadas al pago de recibos y otros gastos, debido al mal manejo del dinero, el cual es invertido en los casinos, en muchas ocasiones sin tener en cuenta los cálculos financieros, o aun sabiendo que no poseen los recursos suficientes para cubrir algunas obligaciones y sin embargo no logran un completo control de su conducta (Zapata y Laozao, 2015).

De todas maneras, esta realidad se devela como un fenómeno compulsivo de los juegos de azar de ciertas personas de la comunidad de Puente Nayero en el Espacio Humanitario, pues, la práctica del mismo es recurrente, existe como consecuencia afectaciones en la vida y convivencia familia y evidentemente, un impacto económico por los desajustes financieros provocados por las pérdidas. La aparición de los jugadores compulsivos tiene graves consecuencias para ellos mismos, sus familiares y la sociedad; algunas de esas consecuencias no son para nada obvias ni inmediatas, pues, como se las ha llamado, se trata de impactos o consecuencias “ocultas” que sólo se conocen cuando se estudian con cuidado la formación de nuevos adictos y sus conductas (Tirado, 2022).

#### 11.4 Conflictividades comunitarias a raíz de los juegos de azar.

Dadas las múltiples problemáticas que se vivieron en el espacio humanitario antes de su constitución por todos los conflictos que ocasionaron los grupos armados, generando temor,



miedo y zozobra a toda la comunidad, debido al accionar tan atroz que desarrollaban no solo en Buenaventura, si no en la comunidad asesinando, desapareciendo y amenazando personas con el fin de someter a la población a sus políticas de destrucción.

Según lo manifestado por Arango (2015), “un espacio humanitario es una zona de vida, nosotros no somos zona humanitaria porque tenemos y necesitamos la presencia de la fuerza pública para que no regresen las bandas criminales” (p.13). La comunidad fue testigo de muchas situaciones de violencia las cuales impulsaron a líderes y miembros de la comunidad a convertirse en un Espacio Humanitario buscando preservar la vida e integridad física de la comunidad, también buscando recuperar las dinámicas y las prácticas que se fragmentaron antes de la creación de la propuesta de Espacio Humanitario.

Los hombres y mujeres que habitan el Espacio Humanitario vuelven a sus actividades cotidianas como los velorios, las fiestas, los juegos de azar y muchas prácticas que la violencia no permitía en su momento.

Nosotros desde que llego la zona humanitaria descansamos de tantas balaceras y corredera porque antes nosotros no podíamos ni salir de su casa a compartir con las amigas, ni ir ningún velorio porque a veces se formaba y a uno le tocaba correr y hasta meterse donde estaba el muerto, ahora uno ya se da su relajo los muchachos andan más en la calle y uno se pega su escapadita a compartir con las otras amigas, juega su bingo, su naipe y se pone a conversar hasta la hora que uno quiera no como antes, que bueno lo que estamos viviendo ahora gracia a Dios (Entrevista 15, Mujer, Martha, 2022).

La tranquilidad que tiene el Espacio Humanitario en términos de seguridad da confianza a la comunidad porque vuelven a estar en los espacios de esparcimiento ocupando de nuevo esos lugares como la calle o las casas de familiares y amigos donde aprovechan los momentos libres que tienen para distraerse y divertirse jugando naipe o bingo.

#### 11.5 Amigas y rivales en el juego.

Las personas que viven al interior de la comunidad de Puente Nayero al momento del juego crean conductas, reglas en aras a la buena comunicación y sana convivencia al momento de jugar naipe con la finalidad de evitar que se presenten conflictos entre los jugadores por diferentes motivos entre esa falta de conocimiento en el juego, sienten que le están haciendo trampa y pactos entre los mismos jugadores para crear estrategias y lograr que los otros pierdan la partida.

Según Pino y Gallegos (2011):

(...) La interacción social determina formas de comportamiento, de relaciones sociales entre los individuos, estos y los grupos, las instituciones y la propia comunidad donde interactúan. Las relaciones se presentan y desarrollan de acuerdo con las percepciones y experiencias comunitarias y grupales, las tendencias para asumir los entornos y escenarios en sus más diversas dimensiones e incluso su influencia en las transformaciones políticas, sociales y económicas (p.14)

Frente a lo señalado con las interacciones que existen entre los individuos que generan conflictos, obedece en algunos casos a la falta de tolerancia y capacidad de poder entender al otro provocando tensiones entre las personas involucradas hasta el punto de verse afectados verbal y físicamente. Según una de las entrevistadas, hace días:

(...) Estábamos jugando articulación y pues habíamos puesto unas reglas pero al día siguiente nos colocamos a jugar de las reglas que ellos colocaron yo cumplí y al otro día nos sentamos a jugar y sucedió el mismo problema y ella no cumplió y entonces por ese medio tuvimos ahí un alegato y yo le dije que no que ella colocaba las reglas y no las cumplía y entonces que no las colocara más para no tener problema con ninguna entonces yo decidí y le dije no juego más y no juego más porque no quiero pelea (Entrevistada 4, Mujer, Margareth, 2022).

Algunas compañeras:

(...) se han agarrado por ese motivo, porque a veces no casan, no casan la plata y uno gana y eso es un irrespeto, si ya la pelaron vallase para que se siente otro y le dicen a uno disque que ya caso entonces uno en el momentico de rabia uno reacciona mal entonces coge uno y se agarra con la persona porque a uno le da mucha rabia. Comienza uno a discutir, discutir y a eso uno lanza una frase que a la otra compañera no le gusta entonces uno ay mismito uno le manda la mano y uno coge y se agarra con esa persona y yo no la trato más y hasta piedra, hasta piedra le han tirado.

El juego de azar, más concretamente el naipe, está afectando la convivencia entre amigas y vecinas el cual no ayuda a la sana convivencia que deben tener en el entorno comunitario y desde un punto de vista sociológico, se analiza como este juego muestra las necesidades que conllevan a las jugadoras a peleas y discusiones poniendo en riesgo relaciones personales y sociofamiliares.

Partiendo del análisis de los capítulos anteriores, la comunidad estudiada en la presente investigación es la aceptación de los juegos de azar como una forma de distracción, pero también de economía, sin tener en cuenta que estos directamente están afectando el entorno familiar y comunitario, que el concepto de una familia se va perdiendo poco a poco por las dificultades negativas que estas prácticas de juego tan extensas traen a los y las jugadoras con sus esposos, hijos y vecinos, generando peleas, rupturas familiares e incluso situaciones que ponen en riesgo la integridad física de las personas jugadoras y no jugadoras de la comunidad.

## **12. CONCLUSIONES.**

En el marco del análisis sobre la forma en que los juegos de azar influyen en las relaciones familiares y sociales en el Espacio Humanitario Puente Nayero en el Distrito de Buenaventura, se destacan las siguientes conclusiones a modo de síntesis, resaltando los objetivos específicos abordados en este proceso de construcción investigativa:

1. Primero, en la comunidad del Espacio Humanitario Puente Nayero hay una tendencia muy marcada por parte de su población tanto masculina como femenina hacia los diversos juegos de azar como lo son el bingo, el billar, el dominó y el naipe. Este último se ha convertido en el favorito por los jugadores de azar en sus diversas modalidades (31, 51, 61, “La Chimba”, el billar, el parques, dominó, el bingo, juegos de dados, entre otras), ya que, a partir del año 2015 cuando la violencia se agudizó en Puente Nayero estos juegos se convirtieron en el aliciente de muchas familias las cuales veían en éstos el único momento de distracción y diversión entre familia y así sobrellevar tantos momentos angustiantes de incursión de grupos armados al margen de la ley y asesinatos. Es ahí que el juego de azar no puede ser visto como algo malo en sí mismo ante la comunidad de Puente Nayero, ya que ha sido en esos momentos tan difíciles de la sociedad el medio más viable y preferido para compartir y pasar momentos agradables entre familiares, amigos y vecinos, y aunque estos juegos hayan sido estigmatizados por muchas personas al interior de la comunidad, tienen muchos aspectos positivos pues como se ha mencionado en líneas anteriores ha servido como puente para unir amigos/as, familiares y parientes.

2. Segundo, los juegos de azar en Puente Nayero, no se pueden definir como malos de manera a priori sin antes conocer la experiencia que cada individuo que lo practica y gran parte de la comunidad haya tenido de él o lo que éste signifique y represente en sus vidas, así como en su entorno sociofamiliar. Por tanto, el juego de azar al interior del Espacio Humanitario, tendría dos concepciones desde el ámbito sociofamiliar; primero como una actividad la cual ayuda a destruir familias, a originar y estimular los conflictos y enemistades entre los miembros de la comunidad, al abandono y descuido de los niños por parte de sus padres y madres, lo cual, según lo arrojado por esta investigación, es irrefutable e innegable, de ahí entonces el rechazo de gran parte de la comunidad hacia los diferentes juegos de azar en particular el naípe. Pero también como ya se dijo antes, los juegos de azar y muy especialmente el naípe, es visto como ese juego que une parientes y amigos y que convoca a las familias a pasar tardes y ratos agradables y olvidarse por unos momentos de momentos desagradables que se viven al interior de la comunidad.
  
3. Tercero, ante la crisis socioeconómica por la cual atraviesa la comunidad de Puente Nayero, muchas mujeres, entre ellas, amas de casa y madres cabezas de familia, han visto en las apuestas a través del juego de azar, en especial el naípe, la única alternativa para obtener un ingreso económico el cual les permita solventar sus gastos personales, así como contribuir con los gastos al interior del hogar. Sin embargo, esta actividad les ha traído a muchas mujeres graves consecuencias sociofamiliares, ya que, se dedican hasta veinticuatro horas consecutivas a apostar al naípe lo que ocasiona agresiones verbales y físicas al interior del hogar por parte de sus parejas sentimentales, disfuncionalidad en la familia, ruptura del hogar, descuido y abandono de los hijos, entre otros factores los cuales en últimas se vuelven un problema para el tejido social al interior de la comunidad. Agregando a lo anterior, cabe resaltar que en lo que concierne al juego de naípe, las mujeres son las que presenta una mayor inclinación a este juego en comparación con los hombres llevándolas a jugar diez, quince y hasta veinte horas consecutivas trayendo esto

consigo consecuencias negativas para las familias de las jugadoras y a la sociedad en general.

4. Cuarto, la comunidad estudiada acepta los juegos de azar como una manera de generar economía para ellos y sus familias sin tener en cuenta e ignorando las afectaciones que se presentan en los hogares debido a las largas horas que les dedican a dichos juegos, teniendo problemas familiares e incluso comunitarios. En este sentido, el naipe está generando muchas situaciones negativas de convivencia familiar y social en Puente Nayero, lo cual no ayuda a la sana convivencia de las familias que allí habitan, teniendo en cuenta como las necesidades económicas conllevan a las jugadoras y jugadores a buscar recursos para este, pero a su vez olvidando las responsabilidades familiares las cuales en su mayoría terminan en peleas poniendo en riesgo relaciones sociofamiliares.

En suma, los juegos de azar en Puente Nayero, han contribuido a una serie de dificultades sociofamiliares al interior de esa comunidad. Desde el ámbito familiar, ha provocado agresiones verbales y físicas, así como el abandono del hogar por algunos padres de familia y el descuido hacia los hijos por parte de sus padres. Por otra parte, desde el aspecto social, la fuerte afición que muchas mujeres presentan hacia los juegos de azar, en especial el naipe, ha desestabilizado las relaciones sociales al interior de la comunidad, ya que se han presentado agresiones tanto verbales como físicas entre jugadoras así como discusiones entre mujeres tanto jugadoras como no jugadoras donde estas últimas manifiestan un fuerte rechazo y malestar por estas prácticas de ocio al ver cómo le dedican tantas horas descuidando por tanto sus deberes la cual en últimas termina desembocando en una problemática social al interior de la comunidad del Espacio Humanitario.

### **13. RECOMENDACIONES**

Luego de analizar los resultados que arrojó esta investigación sociológica, se considera pertinente hacerle una serie de recomendaciones a la administración distrital como representante del Estado colombiano en esta zona del territorio nacional.

1. Hacer un acompañamiento serio y responsable a través de sus políticas públicas en materia de educación y/o formación académica a las mujeres y en especial a las madres cabezas de hogar del Espacio Humanitario Puente Nayero del Distrito de Buenaventura.

2. Impulsar programas de recreación, cultura y deporte para los niños, jóvenes y adolescentes del Espacio Humanitario con el propósito de darles a las nuevas generaciones alternativas de resistencia ante los juegos de azar como única opción de espacios lúdicos, de ingreso monetario y esparcimiento.
3. Generar empleo, así como la gestionar e impulsar proyectos productivos para las mujeres, mujeres que son madres, hermanas, hijas y amigas las cuales no ven otra alternativa ante tanta pobreza, desigualdad social, abandono y olvido por parte del Estado que dedicarse largas horas consecutivas (10, 15 y hasta 24 horas) a jugar naipes poniendo en riesgo con ello la estabilidad de sus hogares, el cuidado y bienestar de sus hijos así como el normal funcionamiento de las dinámicas sociales al interior del Espacio Humanitario Puente Nayero.
4. Que la organización de base que está en la comunidad del Espacio Humanitario Puente Nayero, haga incidencia dentro de la comunidad, con el fin de concientizar a las y los jugadores de la importancia de la familia y la sana convivencia entre vecinos, teniendo en cuenta que los juegos de azar no pueden sobrepasar los límites que generen dificultades familiares y comunitarias.
5. Buscar alternativas para que las familias tengan mayor interacción y así se mitigue el ocio que muchas personas tienen dentro de la comunidad, impulsando actividades de integración, donde el juego no solo se convierta en una apuesta, si no en una forma de compartir con la familia y la comunidad en general.
6. Se recomienda que desde los estudios de la psicología social y la sociología se continúe profundizando en la realidad de los juegos de azar no sólo en Puente Nayero, sino en el territorio bonaverense, para tener una perspectiva más integral respecto de la comprensión del fenómeno y desde luego, el diseño de políticas que tengan un efecto más contextualizado.

## BIBLIOGRAFÍA

Abelló, A. (2018-2019). Problemas con el juego y educación en familia. Universidad de la Laguna.

Acosta, E. (2011). La cara oculta del juego. Recuperado el 23 de junio de 2022. Disponible en: <https://www.zocalo.com.mx/ludopatia-la-cara-oculta-del-juego/>

Alvira, D. (2018), EL PARQUÉS: Un juego entre la innovación y la tradición. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano Facultad de Artes y Diseño Programa de Diseño Industrial Bogotá. Recuperado 10 de junio de 2022. Disponible en: <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co>

Arango, G. (2016). Puente Nayero sin espacios para los violentos. Recuperado 21 de agosto de 2022. Disponible en <https://consejoderedaccion.org/webs/conflictoypaz/puente-nayero-sin-espacio-para-los-violentos/>

Alfaro V. y Cruz O. (2010) Teoría del conflicto social y posmodernidad. Revista de Ciencias Sociales (Cr), vol. II-III, núm. 128-129. Universidad de Costa Rica. San José, Costa Rica. Recuperado 23 de marzo de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/153/15319334005.pdf>

Alvira, D. (2018), EL PARQUÉS: Un juego entre la innovación y la tradición. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano Facultad de Artes y Diseño Programa de Diseño Industrial Bogotá. Recuperado 10 de junio de 2022. Disponible en: <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co>

Ante, L. (2022), La grave crisis humanitaria de la comunidad de paz del Espacio Humanitario de Puente Nayero. Blog - Reconocimiento, Reconocimiento. Recuperado 24 de mayo de 2022. Disponible en: <https://visionafro2025.org/la-grave-crisis-humanitaria-de-la-comunidad-de-paz-del-espacio-humanitario-de-puente-nayero/>

- Amorín, D. (2011). Introducción al juego y al jugar en el desarrollo. En Cuadernos de Psicología Evolutiva. Introducción a los métodos y técnicas para la investigación en Psicología Evolutiva. Montevideo. Psicolibros.
- Arango, G. (2016). Puente Nayero sin espacios para los violentos. Recuperado 21 de agosto de 2022. Disponible en <https://consejoderedaccion.org/webs/conflictoypaz/puente-nayero-sin-espacio-para-los-violentos/>
- Araya, D. y Mora, L. (2009). Aspectos psicológicos asociados con el mantenimiento de la conducta de juego patológico: Estudio de casos. Revista costarricense de psicología. p. 156, 157. Recuperado 20 de mayo de 2022 Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/4767/476748706003.pdf>
- Arcaya, M.; Martina, M.; Gutiérrez, C. y Romero, Y. (2012). Práctica de juegos de azar y su relación con la integración familiar en la población peruana. Revista peruana de Epistemología. Recuperado 10 de febrero de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/2031/203124341006.pdf>
- Astoray, E. (2014). Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica “Perú BIRF-República de Bolivia” Villa El Salvador– 2012. Cybertesis Repositorio Digital. Recuperado 15 de marzo de 2022. Disponible en: <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/3511>
- Bahamón, M. (2006). Juego patológico. Revista Colombiana de Psiquiatría, 35(3), 380-399. Recuperado 08 de marzo de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org>
- Barroso, C. (2003). Las bases sociales de la ludopatía (Tesis doctoral no publicada). Universidad de Granada Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, Granada, España. Briceño, G. (1999), REFLEXIONES EN TORNO AL JUEGO Y EL JUGAR. Revista Electrónica Sinéctica, núm. 14, enero-junio, 1999, pp. 1-8 Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente Jalisco, México. Recuperado 06 de agosto de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/998/99825994006.pdf>



- Barroso, C. (2003). Las bases sociales de la ludopatía. 2003. 403f (Doctoral dissertation, Tesis (doctorado) –Departamento de Sociología. Universidad de Granada, Granada).
- Bauman, Z. (2002). La modernidad líquida. Recuperado 10 de enero de 2022. Disponible en: <https://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2009/05/modernidad-líquida.pdf>
- Bauman, Z. (2006). Liquid Modernity. Polity Press: Cambridge.
- Bauman, Z. (2009). Entrevista sull'identità. Bari: Laterza. Beck, U. (1992). Risk society. Towards a new modernity. London: Sage. Recuperado 18 de Enero de 2022. Disponible en: <https://www.academia.edu>
- Blanco, P., Rodríguez, I. y Martos, C. (2016). Contexto familiar y adicción al juego. Factores que determinan su relación. Alicante-España. Recuperado 16 de abril de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org>
- Beck, U. (1997/1999). Che cos'è la globalizzazione. Rischi e prospettive della società planetaria. Roma: Carocci.
- Belén, M. (2018). ¿Por qué alguien desarrolla la adicción al juego? Síntesis de la tesis de Maestría en Psicoanálisis, Asociación Escuela Argentina de Psicoterapia para Graduados (AEAPG) en convenio con la Universidad Nacional de La Matanza (UNLaM)
- Briceño, G. (1999), REFLEXIONES EN TORNO AL JUEGO Y EL JUGAR. Revista Electrónica Sinéctica, núm. 14, enero-junio, 1999, pp. 1-8 Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente Jalisco, México. Recuperado 06 de agosto de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/998/99825994006.pdf>
- Binde, P. (2005). Gambling, exchange systems, and moralities. *Journal of Gambling Studies*, 21(4), 445-79. Recuperado 22 de mayo de 2022 <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-005-5558-2>
- Binde, P. (2007). Selling dreams-causing nightmares? On gambling advertising and problem gambling. *Journal of Gambling Issue*, 20, 167-192. Recuperado 20 Abril de 2022 <https://doi.org/10.4309/jgi.2007.20.5>

- Binde, Per (2009). Gambling motivation and involvement. A review of social science research. Stockholm: The Swedish national institute of public health. Recuperado 02 de enero de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org>
- Bisso, A. (2007). Ludopatía. Rev. Soc Perú. Med. Interna, 20(2), 63- 67. Recuperado 11 de mayo de 2022 <http://sisbib.unmsm.edu.pe/Bvrevistas/spmi/v20n2/pdf/a06v20n2.pdf>
- Briceño, G. (1999), REFLEXIONES EN TORNO AL JUEGO Y EL JUGAR. Revista Electrónica Sinéctica, núm. 14, enero-junio, 1999, pp. 1-8 Instituto Tecnológico y de Estudios
- Briceño, G. (1999), REFLEXIONES EN TORNO AL JUEGO Y EL JUGAR. Revista Electrónica Sinéctica, núm. 14, enero-junio, 1999, pp. 1-8 Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente Jalisco, México. Recuperado 06 de agosto de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/998/99825994006.pdf>
- Borch, A. (2012). Gambling in the news and the revelation of market power: The case of Norway. International Gambling Studies, 12(1), 55-67. Recuperado 18 de junio de 2022: <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2011.616907>
- Botermans, J. (1989). El libro de los juegos. Madrid: Plaza y Janés. Recuperado 05 de marzo de 2022. Disponible en: <https://repository.libertadores.edu.co>
- Blumer, H. (1969), Symbolic interactionism. Perspective and method, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, Nueva Jersey. Recuperado 13 de abril de 2022: [https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjit1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=375764](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjit1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=375764)
- Cadena, E. (1993). La Teoría del Conflicto. Convergencia, Revista de Ciencias Sociales, núm. 2, Universidad Autónoma del Estado de México. Recuperado 30 de mayo de 2022. Disponible en: <file:///C:/Users/Chava/Downloads/10438-13-37285-1-10-20180517.pdf>
- Cadenas, H. (2015). La familia como sistema social: Conyugalidad y parentalidad Revista Mad. Revista del Magíster en Análisis Sistemático Aplicado a la Sociedad, núm. 33, pp. 29-41.

Facultad de Ciencias Sociales. Santiago de Chile, Chile. Recuperado 20 de marzo de 2022.  
Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=311241654004>.

Caillois, R. (1958/1995). *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Milano: R.C.S. Libri.

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.

Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de cultura económica.  
Recuperado 09 de marzo de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org>

Calderón, G.; Castaño, G. y Storti, M. (2011). *La Ludopatía: una dependencia no química de cuidado*. Fundación Universitaria Luis Amigó. Medellín. Colombia.

Carbonell, J., Carbonell, M. y González, N. (2012) *Las Familias en el siglo XXI: Una mirada desde el Derecho*. Universidad Autónoma del Estado de México, Instituto de investigaciones jurídicas. Serie: Estudios Jurídicos, Núm. 205. Coordinadora México. Editorial: Elvia Lucía Flores Ávalos. Recuperado 10 de septiembre de 2022. Disponible en: <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/7/3174/1.pdf>

Carbonell, X., Talarn, A., Beranuy, M., Oberst, U., y Graner, C. (2009). *Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online*. *Aloma*, 25, 201-220. Recuperado 17 de marzo de 2022. Disponible en: <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/144643-Text%20de%20l'article-196493-1-10-20091224.pdf>

Carmona, C., Díaz, E. y Gallego, I. (2015). *El juego de póker: una mirada desde la psicología social*. Fundación universitaria los libertadores. Facultad de psicología. Santafé de Bogotá, D.C.  
Recuperado 20 de marzo de 2022. Disponible en: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1271/Carmonacindy2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Carbonell, J., Carbonell, M. y González, M. (2012) *Las Familias en el siglo XXI: Una mirada desde el Derecho*. Universidad Autónoma del Estado de México, Instituto de investigaciones jurídicas. Serie: Estudios Jurídicos, Núm. 205. Coordinadora México.

- Castaño G., Calderón, G. y Restrepo, S. (2016). Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia. *Health and Addictions*, 16(2), 135-145. Recuperado 15 de junio de 2022. Disponible en: [ojs.haaj.org/index.php/haaj/article/download/268/273](https://ojs.haaj.org/index.php/haaj/article/download/268/273)
- Castaños, A. y Montesinos, R. (2007). Juego patológico. Un caso clínico. En: Espada, J. P., Olivares, J., y Méndez, F. X. (Coordinadores), *Terapia psicológica* (2ª ed.) (pp. 521-575). Madrid: Ediciones Pirámide.
- Castaños, A. y Montesinos. (2004). *Juego patológico. Un caso clínico*. España: Ediciones pirámide.
- Castellini, F. (2017). *El juego en Psicoanálisis*. Universidad de la República, Facultad de Psicología Trabajo Final de Grado – Monografía
- Chavarriaga, G., Montoya, J. y Pulgarín, S. (2017). Ludopatía y ejercicios parentales. Una mirada reflexiva a la vivencia de las familias con padres ludópatas pertenecientes al grupo de Jugadores Anónimos en Medellín. Medellín-Colombia.
- Celemín, M. (2019). *Espacio Humanitario de Puente Nayero, una apuesta de construcción territorial desde la resistencia activa*. Maestría en estudios sociales. Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Humanidades
- Chicchi, F. (2001). *Derive sociali. Precarizzazione del lavoro, crisi del legame sociale ed. egemonia culturale del rischio*. Milano: Franco Angeli
- Cisneros, A. (1999). Interaccionismo simbólico, un pragmatismo acríptico en el terreno de los movimientos sociales. *Sociológica*, vol. 14, núm. 41, septiembre-diciembre, 1999, pp. 104-126. Universidad Autónoma Metropolitana. Distrito Federal, México. Recuperado 05 de abril de 2022. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=305026706001>
- Coser, L. (1961) “Las Funciones del Conflicto Social”, Fondo de Cultura Económica, México. Recuperado 12 de abril de 2022. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/342146577/Coser-L-A-1961-Las-funciones-del-conflicto-social-Me-xico-Fondo-de-Cultura-Econo-mica>

Coser, L. (1970). Nuevos aportes a la teoría del conflicto social. Traducción: María Rosa Viganó. Buenos Aires. Amorrortu, 256 p. Recuperado 8 de agosto de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/153/15319334005.pdf>

Cosgrave, J. (2006). *The Sociology of Risk and Gambling Reader*. New York: Routledge.

Cosgrave, J. (2010). Embedded addiction: The social production of gambling knowledge and the development of gambling markets. *Canadian Journal of Sociology*, 35(1), 113-134. Recuperado 28 de abril de 2022: <https://journals.library.ualberta.ca/cjs/index.php/CJS/.../6135/6461>

Comisión de Esclarecimiento de la Verdad -CEV. (2019). Los pueblos indígenas de Buenaventura y su aporte a la verdad. Recuperado 13 de mayo de 2022. Disponible en: <https://web.comisiondelaverdad.co/actualidad/noticias/los-pueblos-indigenas-de-buenaventura-y-su-aporte-a-la-verdad>

Dahrendorf, R. (1962). *Sociedad y Libertad*, Madrid, Tecnos. Las clases sociales y sus conflictos en la sociedad industrial, Madrid, Rialp. Recuperado 23 de abril de 2022. Disponible en: <https://issuu.com/brague/docs/las-clases-sociales-y-sus-conflicto>

Dahrendorf, R. (1966) *Sociedad y libertad*. Traducción: José Jiménez Blanco. Madrid. Técnos, 360 p. Recuperado 10 de abril de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/153/15319334005.pdf>

Domínguez, A. (2007). Epidemiología. En Moreno Mariscal, S. (Coord.), *Guía clínica. Actuar ante el juego patológico* (pp. 37-48). Sevilla: Consejería para la Igualdad y Bienestar Social de la Junta de Andalucía.

Domínguez, A. (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico. *Apuntes de psicología*, 27(1), 3-20. Recuperado 20 de febrero de 2022: <http://www.apuntesdepsicologia.es/index.php/revista/article/view/171/173>

Dumont, M. y Ladouceur, R. (1990). Evaluation of motivation among video-poker players. *Psychological Reports*, 66, 95–98.

El Tiempo (2002). Azar, un jugoso mercado de ilusiones. Recuperado el 23 de junio de 2022.  
Disponible en: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1309093>

El Tiempo (2002). Azar, un jugoso mercado de ilusiones. Recuperado el 23 de junio de 2022.  
Disponible en <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1309093>

European, C. (2011). Towards a comprehensive European framework for online gambling.  
Recuperado 30 de enero de 2021: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex:52012DC0596>

Editorial: Elvia Lucía Flores Ávalos. Recuperado 10 de septiembre de 2022. Disponible en:  
<https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/7/3174/1.pdf>

El Tiempo (2002). Azar, un jugoso mercado de ilusiones. Recuperado el 23 de junio de 2022.  
Disponible en <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1309093>

Febvre, L (1961) La tierra y la evolución humana. Introducción geográfica a la historia. Segunda edición en español. Colección la evolución de la humanidad. Tomo 4. México. Unión Tipográfica. Editorial Hispanoamericana. Recuperado 07 de agosto de 2022. Disponible en:  
<https://geografiaehistoriaffyl.files.wordpress.com/2017/01/la-tierra-y-la-evolucic3b3n-humana.pdf>

Frey, J. (1984) Gambling: A Sociological Review. The Annals of the American Academy of Political and Social Science, 474(1), 107-121. Recuperado 05 de junio de 2022  
[https://www.jstor.org/stable/1044368?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/1044368?seq=1#page_scan_tab_contents)

Gallo, A. (2017). Tiempo con los hijos: calidad y cantidad si importan. Recuperado 18 de agosto de 2022. Disponible en: <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/importancia-de-pasar-tiempo-con-los-hijos-158056>

García, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Ágora para la Educación Física y el Deporte* (1), 55-70.

Garrido, A, Reyes, A, Torres, L, P. (2008). Importancia de las expectativas de pareja en la dinámica familiar. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 13(2),231-238. Recuperado 17 de agosto de 2022: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29213203>

- Giddens, A. (1984). *The constitution of society. Outline of the theory of structuration*. Berkeley y Los Angeles: University of California.
- Giddens, A. (1994). *Le conseguenze della modernità*. Bologna: Il Mulino.
- Giddens, A. (1995). *Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Península. Recuperado 18 de marzo de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/595/59519896008.pdf>
- Giddens, A. (1999). *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Madrid: Taurus.
- Gogoratz, D. (1971) *la teoría sociológica: naturaleza y escuelas*, España: Aguilar. Recuperado 02 de febrero de 2022. Disponible en: [https://bibliotecadigital.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/2336/1/RuizJaime\\_2005\\_ElementosTeoriaConflicto.pdf](https://bibliotecadigital.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/2336/1/RuizJaime_2005_ElementosTeoriaConflicto.pdf)
- Gómez, O. y Villa, V. (2014), *Hacia un concepto interdisciplinario de la familia en la globalización*. Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México. Recuperado 02 de septiembre de 2022. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/287554632\\_Hacia\\_un\\_concepto\\_interdisciplinario\\_de\\_la\\_familia\\_en\\_la\\_globalizacion](https://www.researchgate.net/publication/287554632_Hacia_un_concepto_interdisciplinario_de_la_familia_en_la_globalizacion)
- González, A. (1989). *Juego Patológico*. Recuperado 30 de mayo de 2022. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=183968>
- González, N., Salazar A. y Velásquez A. (2009). *Juego y cultura digital... ¿Qué se traen los juegos en línea?* Signo y Pensamiento, vol. XXVIII, núm. 54, enero-junio, 2009, pp. 369-376 Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, Colombia.
- Griffiths, M. (1993). *Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics*. *Journal of Gambling Studies*, 9, 101–120.
- Griffiths, M. (1995). *Adolescent Gambling*. London: Routledge.
- Griffiths, M. y Delfabbro, P. (2001). *The biopsychosocial approach to gambling: Contextual factors in research and clinical interventions*. *Journal of Gambling Issues*, 5, 1-33. Recuperado 12

de marzo de 2022. Disponible en:  
<http://www.camh.net/egambling/issue5/feature/index.html>

Gómez, O. y Villa, V. (2014), Hacia un concepto interdisciplinario de la familia en la globalización. Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México. Recuperado 02 de septiembre de 2022. Disponible en:  
[https://www.researchgate.net/publication/287554632\\_Hacia\\_un\\_concepto\\_interdisciplinario\\_de\\_la\\_familia\\_en\\_la\\_globalizacion](https://www.researchgate.net/publication/287554632_Hacia_un_concepto_interdisciplinario_de_la_familia_en_la_globalizacion)

Guattari, F. (2006). Micropolítica: cartografías del deseo. Madrid: Traficantes de Sueños.

Gustavikno, E. (1987) Derecho de Familia Patrimonial. Bien de Familia. Tomo I. Segunda Edición. Argentina. Recuperado 04 de junio de 2022. Disponible en:  
<https://es.scribd.com/document/260124558/Derecho-de-Familia-Patrimonial-Elias-Gustavino>

Gustavikno, E. (1987) Derecho de Familia Patrimonial. Bien de Familia. Tomo I. Segunda Edición. Argentina. Recuperado 04 de junio de 2022. Disponible en:  
<https://es.scribd.com/document/260124558/Derecho-de-Familia-Patrimonial-Elias-Gustavino>

Huizinga, J. (1943), Homo Ludens, México, Fondo de Cultura Económica.

Huizinga, J. (2007). Homo Ludens. Recuperado 14 de agosto de 2022:  
<http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wpcontent/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf> Informe: “La verdad de las Mujeres de la masacre del Naya”, 15 de Noviembre de 2013. Disponible en: <https://verdadabierta.com/mujeres-victimas-de-la-masacre-del-naya/>.

Irurita, I. (1996). Estudio sobre la prevalencia de los jugadores de azar en Andalucía. Sevilla: FAJER - Junta de Andalucía.

Jiménez, M. (2019-2020). El juego patológico: Una adicción oculta.



- Labrador, F. y Becoña, E. (1994). Juego patológico: aspectos epidemiológicos y teorías explicativas. En Graña, J.L (ed.). Conductas adictivas, teoría, evaluación y tratamiento. Madrid, España: Debate.
- Lederach, John Paul (1994) Un marco englobador en la transformación de los conflictos sociales crónicos, Documento N° 12, Biskaia, España: Gernika. Recuperado 06 de mayo de 2022. Disponible en: <https://bibliotecadigital.udea.edu.co>
- Lemert, Ch. (ed.) (1993), Social theory, Westview Press, San Francisco.
- Llagostera, E. (2011) El ocio en la antigüedad. Juegos del Mundo.
- López, A. (2000) “Ritos sociales y liturgias juveniles de espera” en LÓPEZ, A El arte de la calle. De jóvenes, cultura y compromiso. Zaragoza: Prames.
- Lozano, Y., Ríos, M. y Ríos, J. (2018). Rasgos de personalidad de adictos al juego de azar en la Fundación Hogares de Restauración y Formación NISSI desde el 16 PF. Ibagué-Tolima.
- Luhmann, N. (1990a). Sozialsystem Familie. En Soziologische Aufklärung, Band 5: Konstruktivistische Perspektiven (pp. 196-217). Opladen: Westdeutscher Verlag. Recuperado: 20 de marzo de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org>
- Manrique, A. (2010). Análisis teórico de los juegos de azar como construcción cultural. Recuperado 20 de enero de 2022. Disponible en: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/5474/tesis488.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, M. (2010), Colección de juegos: Los dados. Recuperado 08 de agosto de 2022. Disponible en: [http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos\\_0000000678\\_docu1.pdf](http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000678_docu1.pdf)
- Mead, G. (1972), Mind, self and society, The University of Chicago Press.
- Mendaña, P. (2010), “Colección de juegos infantiles” el juego del billar. Recuperado 9 de 02 de septiembre de 2022. Disponible en: <https://1library.co/document/qoj0ojz-colecci%C3%B3n-de-juegos-infantiles-el-juego-del-billar.html>

- Molina, M. (2011). Los juegos de azar en el Ecuador: prohibiciones, causas y consecuencias. Universidad de Guayaquil. Facultad de ciencias económicas
- Moreno, G. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. Recuperado el 23 de junio de 2022. Disponible en: <file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-JuegoTradicionalColombiano-3157888.pdf>
- Muñoz, Y. (2008). Meta-análisis sobre juego patológico 1997-2007. *Salud pública*, 10 (1), 150-159.
- Muñoz, Y. (2016). La ludopatía: revisión y análisis hacia un modelo integral.
- Mendaña, P. (2010), "Colección de juegos infantiles" el juego del billar. Recuperado 9 de 02 de septiembre de 2022. Disponible en: <https://1library.co/document/qoj0ojz-colecci%C3%B3n-de-juegos-infantiles-el-juego-del-billar.html>
- Ochoa, E. y Labrador, F. (1994). El juego patológico. Barcelona, España: Plaza & Janés.
- Pérez, G. (2007). Historia, geografía y puerto como determinantes de la situación social de Buenaventura. Recuperado 21 de agosto de 2022. Disponible en <https://www.banrep.gov.co/sites/default/files/publicaciones/archivos/DTSER-91.pdf>
- Palacios, J. (2006). La ludopatía o adicción al juego. El diván. *Contraluz. Revista de la Asociación Cultural Arturo Cerdá y Rico*, 3, 229-234. Recuperado 26 de enero de 2022. Disponible en: [file:///C:/Users/srestrepo/Downloads/Dialnet-LaLudopatia-3099532%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/srestrepo/Downloads/Dialnet-LaLudopatia-3099532%20(2).pdf).
- Park, R. (1967), *On Social control and collective behavior*. The University of Chicago Press.
- Parsons, T. (1955). *The American Family: Its Relations to Personality and to the Social Structure*. En T. Parsons y R. Bales (Eds.), *Family. Socialization and Interaction Process* (pp. 3-33). Glencoe, Ill: The Free Press.
- Parsons, T., Bales, R. y Shils, E. (1970). *Apuntes sobre la teoría de la acción*. Traducción: María Rosa Viganó. Buenos Aires. Amorrortu, 264 p.
- Pérez, F. (2012). *Ludopatía (Entrevista) Fundación la esperanza*. Medellín, Colombia.

- Pérez, G. (2007). Historia, geografía y puerto como determinantes de la situación social de Buenaventura. Recuperado 21 de agosto de 2022. Disponible en <https://www.banrep.gov.co/sites/default/files/publicaciones/archivos/DTSER-91.pdf>
- Pérez, S., Alcalá, B. y Pérez, G. (2019) Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes.
- Pino, B, Gallegos, Y. (2011). Las teorías de la interacción social en los estudios sociológicos, en contribuciones a las ciencias sociales. Universidad de Cienfuegos, Cuba. Recuperado 21 de julio de 2022: [www.eumed.net/rev/cccss/14/](http://www.eumed.net/rev/cccss/14/)
- Porras, N. (2009). La psicología social: una aproximación desde la perspectiva ideológica. Revista Electrónica de Psicología Social "Pióesis", (18), 1-9. Recuperado el 19 de marzo de 2022: [www.funlam.edu.co](http://www.funlam.edu.co)
- Portal Verdad Abierta. (2011). Los orígenes de la masacre de El Naya. Disponible en: <http://www.verdadabierta.com/component/content/article/80-versiones/3382-las-escuelas-y-las-finanzas-del-bloque-calima>.
- Portal Verdad Abierta. (2012) Los orígenes de la masacre de El Naya. Recuperada de: <http://www.verdadabierta.com/component/content/article/82-imputaciones/4062-los-origenes-de-la-masacre-de-el-naya/>.
- Rex, John. (1985) "El Conflicto Social Siglo XXI", editores, México. Recuperado 8 de marzo de 2022. Disponible en: <https://convergencia.uaemex.mx>
- Ríos, M. (2009). Johan Huizinga ideal caballeresco, juego y cultura. Filosofía y culturas. Diálogo, (21). 3-18.
- Rosales, A. (2004). La desintegración familiar y su incidencia en el rendimiento escolar de los alumnos del ciclo de educación básica de la zona 19 de Guatemala. Recuperado 21 de agosto de 2022. Disponible en <http://biblioteca.ushttps://www.margen.org/suscri/margen94/Sanchez-94.pdf>

- Sánchez, R. y Valdez, C. (2019), La problemática social del juego patológico: un nuevo campo de exploración para el Trabajo Social. Recuperado 07 de agosto de 2022. Disponible en: [ac.edu.gt/tesis/07/07\\_1463.pdf](http://ac.edu.gt/tesis/07/07_1463.pdf).
- Rupérez, J. y García, M. (2017), Dominó, dominó, dominique. Revista didacta de las matemáticas-Numero. Vol.94. Recuperado 02 de septiembre de 2022. Disponible en: <http://www.sinewton.org/numeros>
- Rupérez, J. y García, M. (2020), Cartas para un confinamiento. Revista didacta de las matemáticas-Numero. Vol.105. Recuperado 09 de mayo de 2022. Disponible en: <http://funes.uniandes.edu.co/23611/1/Rup%C3%A9rez2020Cartas.pdf> Recuperado 21 de agosto de 2022. Disponible en [http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/07/07\\_1463.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/07/07_1463.pdf)
- Rupérez, J. y García, M. (2020), Cartas para un confinamiento. Revista didacta de las matemáticas-Numero. Vol.105. Recuperado 09 de mayo de 2022. Disponible en: <http://funes.uniandes.edu.co/23611/1/Rup%C3%A9rez2020Cartas.pdf>
- Rupérez, J. y García, M. (2017), Dominó, dominó, dominique. Revista didacta de las matemáticas-Numero. Vol.94. Recuperado 02 de septiembre de 2022. Disponible en: <http://www.sinewton.org/numeros>
- Scafoglio, D. (2006). La vita in gioco. Antropologia, letteratura, filosofia dell'azzardo. Cava de' Tirreni (SA): Marlin. Recuperado 20 agosto de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org › journal › html>
- Sánchez, E. (2003). Juego patológico: un trastorno emergente.
- Sánchez, R. (2019). Factores de riesgo que inciden en el juego patológico: experiencia de jugadores patológicos en recuperación de la ciudad de Culiacán. (Tesis de maestría no publicada). Universidad Autónoma de Sinaloa, Facultad de Trabajo Social, Sinaloa, México.
- Scafoglio, D. (2006). La vita in gioco. Antropologia, letteratura, filosofia dell'azzardo. Cava de' Tirreni (SA): Marlin. Recuperado 20 agosto de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org › journal › html>

- Schutz, A. (1974) El problema de la realidad social. Traducción: Néstor Míguez. Buenos Aires. Amorrortu, 1974: 335 p.
- Scimecca, A. (2015). Toward a Sociological Analysis of Pathological Gambling. *Journal of sociology and social work*, 3(1), 1-6. Recuperado 08 de julio de 2022. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.15640/jssw.v3n1a1>
- Silva, G. (1996). "La concepción sobre el crimen. Un punto de partida para la exploración teórica", en *Derecho público, filosofía y sociología jurídicas: perspectivas para el próximo milenio*, Bogotá, Universidad Externado de Colombia y Consejo Superior de la Judicatura.
- Silva, G. (2008). *La teoría del conflicto. Un marco teórico necesario*. Universidad Militar Nueva Granada. Bogotá, Colombia. Recuperado 3 de abril de 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org>
- Simmel, G. (1977). *Sociología*, 2ª. Ed., Vol. I, Madrid, Biblioteca Revista de Occidente.
- Tyrell, H. (1983). Zwischen Interaktion und Organisation II: Die Familie ALS Gruppe. En F. Neidhardt (Ed.), *Gruppensoziologie: Perspektiven und Materialien* (pp. 362-390). Opladen: Sonderheft 25 der Komer Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie.
- Tirado, R. Impactos sociales de los negocios de juegos con apuestas. Recuperado. 01 de agosto de 2022. Disponible en: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/12%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/12%20(4).pdf).
- Urdániz, G. (1997). *Estudio cualitativo de la ludopatía en Navarra*. Navarra, España: Fundación Bartolomé de Carranza.
- Vacchiano, M. y Mejía, C. (2017). Reflexiones sobre los juegos de azar en la sociedad contemporánea: hacia una biografía del riesgo. *Universitat Autònoma de Barcelona; mattia.vacchiano@uab.cat Athenea Digital* - 17(2): 79-94 -ARTÍCULOS
- Vallejo, A. (2014/2015). *Los juegos de azar en España: Un análisis descriptivo*. Universidad de Zaragoza-España.
- Villoria, C., González, J. y Martínez, M. (2006). Un nuevo análisis cognitivo del pensamiento del jugador: componentes motivacionales en los juegos de azar con apuesta.

- Villoria y Martínez, R. (2006). Un nuevo análisis cognitivo del pensamiento del jugador: componentes motivacionales en los juegos de azar con apuesta. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, IX (22), 1-32. Recuperado el 19 de marzo de 2022: <http://reme.uji.es/>
- Weber, M. (1958/1978). *Economy and society. An outline of interpretative sociology*. Berkeley y Los Ángeles: University of California.
- Weber, M. (1969) *Economía y sociedad*, México: F.C.E.
- Yépez, L. (2003). Síntomas ludopáticos en jugadores mayores de 50 años en la Sala de Bingo Proventura de la ciudad de Medellín. Trabajo de pregrado programa gerontología] Medellín, Colombia: Universidad Católica de Oriente.
- Zapata, A., Torres, Y. y Montoya, P. (2011). Riesgo de Juego Patológico. Factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín–Colombia. *Adicciones*, 23(1), 17-25. Recuperado 23 de abril de 2022. Disponible en: <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/163/163>.
- Zapata, M. y Laozao, K. (2015). *Conducta Dedicada a los juegos de Azar y su Influencia en la Vida Familiar*. Medellín-Colombia.
- Zuzanek, J. (1980). Documentación de los estudios sobre el ocio. Actas de la Primera Conferencia Internacional Red de Información sobre el Ocio. Bruselas.

## **ANEXOS**

### **ANEXO 1: FORMATO ENTREVISTA**

**OBJETIVO:** Describir la forma en que los aspectos sociales y culturales han permitido para que los juegos de azar influyan en la fragmentación de las relaciones familiares y sociales en el Espacio Humanitario Nayero del Distrito de Buenaventura en los últimos 5 años.

Nombre del Entrevistado

Entrevistador:

Fecha:

Preguntas:

1. ¿Qué es para usted el juego de azar?
2. ¿Cuáles son los juegos de azar que a usted más le gustan, los que más juega?
3. ¿cuál es el juego de azar que menos ha practicado, el que menos le llama la atención?
4. ¿Ana cuánto ha sido la cantidad de dinero que usted ha llegado a apostar?
5. ¿Cuál es su motivación para jugar?
6. ¿Usted cuánto tiempo le dedica al juego de azar?
7. ¿Actualmente tiene pareja?
8. ¿Hace parte de su vida el juego de azar?
9. ¿Dime un beneficio en particular que te deje el juego de azar?
10. ¿Tú sabes qué hacen tus hijos mientras estás dedicada a los juegos de azar?

**FUENTE:** Propia

## ANEXO 2: FORMATO DE ENTREVISTA PARA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

UNIVERSIDAD DEL PACÍFICO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y BELLAS ARTES

PROGRAMA DE SOCIOLOGÍA

TRABAJO MONOGRÁFICO COMO REQUISITO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE SOCIÓLOGOS

### ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

OBJETIVO: Describir la forma en que los aspectos sociales y culturales han permitido para que los juegos de azar influyan en la fragmentación de las relaciones familiares y sociales en el Espacio Humanitario Nayero del Distrito de Buenaventura en los últimos 5 años.

Nombre del Entrevistado:

Entrevistador:

Fecha:

### PROTOCOLO

Las entrevistas se realizarán a los jugadores de azar, tanto hombres como mujeres, así como a los líderes sociales y comunitarios, jóvenes y mujeres no practicantes de ningún tipo de juego de azar.

1. ¿Hace cuánto tiempo habita en el Espacio Humanitario Puente Nayero?
2. ¿Cuáles son los juegos de azar que se practican en la comunidad?
3. ¿Tú crees que por dedicarle tiempo al juego de azar has descuidado tu vida social?
4. ¿Cómo es tu relación con tus vecinos, amigos y demás miembros de la comunidad?
5. ¿Ha tenido algún tipo de pelea o conflicto con algún vecino a causa de los juegos de azar?
6. ¿Cómo ve usted las relaciones familiares de algunas personas que practican los diversos juegos de azar?



7. ¿Dentro de la comunidad cuáles han sido los conflictos que ha presenciado causados por los juegos de azar?
8. ¿Cree usted que las madres o padres que practican el juego de azar están descuidando a sus hijos?
9. ¿Cree usted que el juego de azar puede alejar a las familias?
10. ¿cómo es el comportamiento de los hijos de las personas que se dedican a los juegos de azar?

**FUENTE:** Propia