

Conducta Dedicada a los Juegos de Azar y su Influencia en la Vida Familiar

Miryam Aleyda Zapata Montoya

Katherine Laozao Arteaga

Trabajo de investigación, presentado como requisito parcial para optar por el título de psicólogas

Asesora: María Orfaley Ortiz Medina, Especialista en estudios sobre juventud y Magister en Psicología de la Universidad de Antioquia

Universidad de Antioquia  
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas  
Departamento de Psicología  
Medellín, Colombia  
Seccional Amalfi

2015

El lugar donde nacen los niños y mueren los hombres,  
donde la libertad y el amor florecen,  
no es una oficina ni un comercio ni una fábrica.  
Ahí veo yo la importancia de la familia.

*Gilbert Keith Chesterton*

Las cosas vivas tienden a unirse,  
a establecer r vínculos, a vivir unas dentro de las otras,  
a regresar a ordenamientos anteriores,  
a coexistir cuando es posible, Es el curso del mundo.

*Lewis Thomas*

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
1 Planteamiento del Problema.....	10
2 Justificación .....	18
3 Tema .....	20
4 Pregunta: .....	20
5 Objetivo General.....	20
6 Objetivos Específicos:.....	20
7 Antecedentes .....	22
8 Marco Conceptual .....	32
8.1 Concepto de familia: .....	32
8.2 Tipos de familia: .....	34
8.3 Función de la familia: .....	35
8.4 Dinámica familiar: .....	36
8.5 Teoría de las interacciones familiares: .....	41
8.6 Noción de interacción: .....	41
8.7 Las Interacciones .....	42
8.8 Concepto de juego: .....	44
8.9 Juego patológico o ludopatía: .....	45
9 Diseño Metodológico.....	47
9.1 Enfoque:.....	47
9.2 Características del enfoque cualitativo: .....	47
10 Estrategias.....	50
10.1 Estudio de caso: .....	50
11 Población: .....	52
11.1 Técnicas de recolección de la información .....	55
11.1.1 Cuestionario: .....	55
11.1.2 Entrevista: .....	56

*CONDUCTA DEDICADA A LOS JUEGOS DE AZAR*

11.2	Procedimiento .....	58
11.3	Técnicas de análisis de la información .....	59
11.4	Proceso.....	60
11.5	Criterios éticos .....	61
11.6	Criterios de validez: .....	61
12	Descripción de Resultados .....	64
12.1	Historia de la conducta de juego .....	66
12.1.1	Profesión u oficios .....	66
12.2	Proceso de la conducta de juego .....	68
12.2.1	Conducta de Juego .....	68
12.2.2	Inicio de conducta .....	69
12.2.3	Horario – tiempo .....	72
12.2.4	Inicio cambio de conducta: .....	74
12.2.5	Negación Conducta de juego: .....	76
12.2.6	Experiencia de vida.....	76
12.2.7	Juegos que atraen .....	77
12.2.8	El juego como diversión .....	78
12.2.9	Llaman la atención.....	78
12.2.10	Relación Juego – Dinero.....	80
12.2.11	Perder – Ganar .....	80
12.2.12	Familia-Economía.....	82
12.3	Dinámica Familiar .....	84
12.3.1	Familia .....	85
12.3.2	Tiempo libre en la Familia .....	85
12.3.3	Roles en la Familia.....	88
12.3.4	Familia y Comunicación .....	91
13	Discusión.....	93
14	Limitaciones del presente estudio investigativo .....	104
17	Conclusiones .....	105

18	Recomendaciones .....	108
	Bibliografía .....	110
19	Anexos .....	114
19.1	Cuestionario: .....	114
19.2	Entrevista no 1 .....	115
19.3	Entrevista no. 2 .....	117
19.4	Consentimiento para el desarrollo de la investigación:.....	119

**Resumen**

La familia es comprendida como un conjunto de interacciones y en constante transformación, donde el comportamiento de un integrante puede influir notablemente de forma positiva o negativa, favoreciendo y aportando al equilibrio, o por el contrario afectándolo; es por esto que en la presente investigación se describieron algunos aspectos emergentes del proceso de desarrollo de la conducta de juego en personas con alta dedicación a los juegos de azar en el municipio de Amalfi y algunas influencias de esta conducta tiene en la vida familiar, para ello se utilizó un enfoque cualitativo, con una muestra de 5 participantes, obteniendo como resultado que los juegos de azar son tomados como un elemento lúdico, de entretenimiento y relajación, pero puede causar efectos de doble vía, puesto que ofrece beneficios de recreación, pero a su vez también riesgos de desarrollar una ludopatía, además de influir en la dinámica familiar.

**Palabras clave:** Familia, familia como sistema, dinámica familiar, interacciones, juego, juegos de azar, juego patológico,

## **Introducción**

La familia es un sistema fundamental en la vida del ser humano, es un espacio en el que se fundamentan valores, se adquieren hábitos y se comparten experiencias, así mismo, es un núcleo que se ve afectado o fortalecido por las decisiones y acciones de cada uno de los integrantes que la componen; existen algunos factores externos que pueden intervenir en el equilibrio familiar y en sus interacciones, siendo los juegos de azar, para quienes lo practican, un factor que ejerce influencias en dicho sistema; es por esto que se realizó una investigación en la cual se intentó conocer y describir los elementos más relevantes que emergen ante la conducta de juego y se relacionan directamente con la familia.

En el presente trabajo se dará a conocer un proceso de recopilación de los antecedentes históricos, acerca de los hallazgos e investigaciones realizadas, con relación a la conducta con alta dedicación a los juegos de azar, así mismo, se situarán los conceptos teóricos más relevantes dentro de esta investigación: familia, dinámica familiar, interacciones, conducta de juego, ludopatía o juego patológico.

En cuanto al tema de la conducta de juego se hace necesario realizar esta investigación, puesto que en el municipio de Amalfi no se encuentran evidencias de investigaciones anteriores sobre esta problemática, sobre las medidas de prevención, leyes y autoridades que regulen la

apertura de establecimientos recreativos como casinos, horarios de atención y entrada de menores de edad.

Este informe, es un intento por describir una de las problemáticas presentes en el municipio de Amalfi, puede dar elementos para promover futuros programas y políticas orientados al fortalecimiento de diferentes actividades de ocio y utilización óptima del tiempo libre, creación de espacios recreativos, deportivos y culturales, para compartir en familia y amigos.

Otro de los aspectos que se resalta en esta investigación, es el aporte que brinda al que hacer profesional del psicólogo, el cual posibilita una comprensión acerca de fenómenos que afectan funcionalmente las diferentes áreas del individuo, en cuanto a lo que tiene que ver con lo familiar, laboral, económico, académico, personal y social; a través de las herramientas teóricas obtenidas en la academia, además, de una revisión conceptual que sea de aporte para dicha comprensión.

Los resultados obtenidos en esta investigación, se alcanzaron por medio de la implementación del método de enfoque cualitativo, a través, de un estudio de caso en una muestra de diez personas del municipio de Amalfi, que manifestaron una conducta con alta dedicación a los juegos de azar, de éstas, se seleccionaron cinco para aplicarle una entrevista individual, y quienes lo permitieron se les realizó una segunda entrevista; dicha información obtenida a través de este

*CONDUCTA DEDICADA A LOS JUEGOS DE AZAR*

medio, facilitó la descripción y posteriormente el análisis del proceso de inicio de la conducta de juego y su influencia en la vida familiar de cada participante.

## 1 Planteamiento del Problema

Para tener una mayor claridad frente a la pregunta de investigación, se hace necesario tener un conocimiento previo respecto al territorio, la población, actividad económica, educación, espacios recreativos, uso del tiempo libre y el ocio.

Teniendo en cuenta estos elementos se realiza una contextualización del municipio de Amalfi y se argumenta la importancia de la investigación.

Según el Plan de Desarrollo Municipal, periodo 2012-2015, el municipio de Amalfi, Antioquia fue fundado en abril del año 1838 por el cura párroco Juan José Rojas, un sacerdote oriundo del municipio de Copacabana; Amalfi se encuentra localizado en la cordillera central de los Andes, en la subregión del nordeste antioqueño; tiene una extensión de 1.210 km<sup>2</sup> y está a 144 km de Medellín. Sus límites son: por el Occidente: Gómez Plata, Anorí, Guadalupe; Oriente: Segovia, Remedios, Vegachí; por el Norte con los municipios de Anorí y Segovia, por el Sur con los municipios de Vegachí, Yalí, Yolombó y Gómez Plata, y por el oeste con los municipios de Carolina y Anorí.

Amalfi cuenta con una Extensión total: 1210 Km<sup>2</sup>, extensión área urbana: 0.6 Km<sup>2</sup>, extensión área rural: 1209.4 Km<sup>2</sup>.

La altura de la cabecera municipal es de 1550 msnm y la temperatura promedio es de 22 °C, las coordenadas geográficas son las siguientes: se localiza en los 6°54',17" de latitud norte y

75°04'36" de longitud oeste. El clima es tropical de montaña con diversidades según los diferentes pisos térmicos (de clima templado a frío). (Isaza, Pérez, Gómez & Atehortúa 2012, p. 21-22)

El municipio de Amalfi para el año 2012 tenía una población total de 21.615 habitantes, de los cuales, 11.869 vivían en la cabecera municipal y 9.746 habitantes en las 54 veredas del municipio, es de tener en cuenta, que la población ha presentado una estructura poblacional joven promedio así: por cada 100 menores de 15 años en el municipio de encontraban 18.26 adultos mayores de 65 años. En cuanto a la razón de masculinidad, en Amalfi por cada mujer existe 1.1 hombre. (Isaza, Pérez, Gómez & Atehortúa 2012, p. 21-22).

En el año 2012, según el Sistema Integrado de Formación, Organización, Información, Planeación y Gestión Zonal Comunitaria (SIPLAN), Amalfi tenía 5.651 viviendas y 5.849 hogares, con una diferencia de 198 hogares superiores a las viviendas existentes. Los resultados arrojados en éste Sistema, realizan la clasificación de 4.560 mujeres y 6.384 hombres económicamente activos, para un 53% del total de la población.; 3.031 personas laboran en la actividad mixta del rebusque o subempleo, 2005 como empleados, 2.291 como independientes y 3.617 que no están trabajando; el número de hogares que reciben sus ingresos con una frecuencia diaria son 430, con una frecuencia mensual o quincenal 2.642, con una frecuencia ocasional 2.213, con una frecuencia a periodos de cosecha 562, familias cuyos ingresos están dados por la persona cabeza de hogar, sea hombre o mujer 3.144, cuyo ingreso está dado por varios

integrantes es de 2705; el número de hogares que cuentan con menos de medio salario mínimo mensual son 2.227, con medio salario mínimo 1.998, con un salario mínimo 870, con dos salarios mínimos 607, con más de dos salarios mínimos 155; en cuanto a los ahorros, el número de jefes de hogar que ahorran al mes, por lo menos una porción de sus ingresos en alcancías o en ahorros comunitarios es de 433, los jefes de hogar que ahorran al mes, por lo menos una porción de sus ingresos en una institución financiera es 741 y los que no ahorran son 4675. (López, 2012, p. 3).

Otro dato importante que nos aporta el SIPLAN, es con respecto a la conflictividad en el hogar, el cual nos indica que el número de familias que consideran que han mejorado su calidad de vida en los últimos cinco años es de 2.466, los que consideran que no han mejorado su calidad de vida en los últimos cinco años es de 3.383, el número de hogares donde uno de sus integrantes posee problemas de alcoholismo o drogadicción es 291, el número de familias donde por lo menos uno de sus miembros tiene una enfermedad de alto costo es de 544, los hogares que están atravesando por problemas de abandono- separación o violencia intrafamiliar son 375, las familias que cuentan con algún nivel de conflictividad complejo son 1.210 y las que no tienen conflictividad compleja 4.639 (López 2012, p. 3).

Referente a la actividad artística, recreativa y comunitaria, 3.166 personas realizan alguna de éstas actividades por lo menos una vez al mes, 17.679 no realiza ningún tipo de esas actividades por lo menos una vez al mes, 4.282 practican deporte o hacen ejercicio tres veces a la semana,

16.563 no practica ningún deporte ni ejercicio por lo menos tres veces por semana, 2.570 habitantes participan activamente en alguna organización de carácter comunitario, 18.275 no participan en ninguna organización comunitaria, 12.208 individuos realizan periódicamente actividades de crecimiento personal y desarrollo espiritual, 8.637 no realizan actividades de crecimiento personal ni desarrollo espiritual, 3.010 hogares comparten actividades de tiempo libre por lo menos una vez a la semana y 2.839 no comparten actividades de tiempo libre por lo menos una vez a la semana (López 2012, p. 3).

Por otro lado, la economía de Amalfi está basada en el sector primario, concentrándose en el trabajo de la agricultura y en la producción de panela a partir de caña de azúcar. La producción cafetera, representa una escala media de ingresos en sus habitantes ayudando a la economía local. La ganadería, la explotación forestal y la minería con una importante participación en la explotación de oro, son otros renglones importantes generadores de divisas (Isaza, Pérez, Gómez & Atehortúa 2012, p. 21-22); sin embargo, la economía de éste municipio ha presentado diversos cambios, con el ingreso de la tecnología, agregándose, los juegos de azar, como otro componente que aporta ingresos y funciona como otro medio del desarrollo económico.

A través de un pequeño trabajo de campo, se observó, que en la actualidad, el sector del comercio se ha diversificado con la prestación de servicios y oferta de productos recreativos, tales como casinos y sitios disponibles para diferentes juegos de azar, entendiéndose por éstos, aquellos juegos cuyos resultados no dependen exclusivamente de la habilidad o destreza de los

jugadores, sino esencialmente de la suerte; dichos establecimientos se encuentran registrados legalmente en Industria y Comercio y Cámara de Comercio con una actividad diferente a la que realmente realizan, por ejemplo: cafeterías y confiterías; es así, como al hacer una somera observación se identificaron seis establecimientos de éste tipo, los cuales manejan un amplio horario de atención y son muy frecuentados por hombres y mujeres de diferentes edades. Los administradores de dichos establecimientos expresaron que generalmente en los días de semana, asiste un promedio de 30 personas por día y los fines de semana entre 50 y 60 personas.

Como consecuencia de esta nueva actividad económica, es posible que algunas personas con alto grado de dedicación a los juegos de azar, sean vulnerables a desarrollar una Ludopatía o juego patológico, que se caracteriza por un comportamiento lúdico desadaptativo, persistente y recurrente, que altera notablemente la continuidad de la vida personal, familiar, profesional y económica del sujeto que la padece (Bisso-Andrade 2007, p.64); presentando un juego descontrolado e impulsivo con una frecuencia y una inversión tanto del tiempo como de dinero desmedido (Echeburúa 1992, p.14).

Según el rastreo realizado en el municipio de Amalfi, a través de la observación y la indagación a algunos funcionarios públicos, se evidenció, que las entidades gubernamentales y la institucionalidad, no realiza un seguimiento y control de los sitios que prestan el servicio de actividades recreativas como los juegos de azar. Así mismo, ésta conducta no es considerada

como un problema de salud pública y someramente se ha ejecutado un monitoreo a las adicciones de sustancias psicotrópicas que se han presentado en algunos casos.

En los últimos años ha surgido una inquietud a nivel internacional sobre el daño que el juego puede ocasionar en ciertas personas y en las diferentes áreas de la vida de los sujetos (familiar, académica, laboral, social, emocional) con esta conducta, además lo vulnerables que pueden ser a una ludopatía o juego patológico, siendo ésta una enfermedad así reconocida por la Organización Mundial de la Salud y otros prestigiosos organismos sanitarios; ya que cualquier conducta normal placentera, es susceptible de convertirse en un comportamiento adictivo; el impacto de la tecnología y el juego en las personas, requiere de todo el cuidado y la atención de los países en que los juegos de azar están legalizados y se han convertido en una actividad atrayente para desarrollar en el tiempo libre, y aquellos otros países que también sufren las consecuencias de contar con una creciente población con otras conductas adictivas.

En esta sociedad, se ha generado e implementado la práctica de actividades que incrementan las adicciones a sustancias no tóxicas como el uso del computador, los videojuegos, teléfonos celulares e internet, las tablets y las máquinas traga monedas, los bingos, loterías y cualquier otro juego de azar; este último es el caso de particular atención para esta investigación, ya que trae grandes repercusiones frecuentemente negativas para el sujeto y su dinámica familiar; puesto que es una actividad que se ha venido implementando como ocio, tiempo libre y recreación. Estas prácticas, provocan en muchas ocasiones deserción escolar, ausentismo laboral, conflictos familiares (comunicación, afectividad, distribución de roles, entre otros) ya que existe una gran

inversión de tiempo en este tipo de juego y se puede manifestar un abandono del hogar, además puede ocasionar un aislamiento social; convirtiéndose en un asunto de preocupación al manifestarse como un factor de riesgo a desarrollar una ludopatía o juego patológico.

A nivel mundial, la gran mayoría de investigaciones sobre juego patológico, se han realizado en países Europeos, un ejemplo de esto es la publicación de Ramos Brieva, el 2006 en España, dando a conocer la existencia de 1.299.531 personas con problemas de juego y ludópatas, convirtiéndose en un problema de salud pública (2006, p.9-11).

Las conclusiones a las que llegan algunas investigaciones indican que gran parte de la población de países europeos, dedican una parte considerable de su tiempo a los juegos, en lugar de compartir con la familia, al parecer no les interesa fomentar prácticas de autocuidado, puesto que no realizan actividades deportivas o académicas y utilizan éste como una estrategia para calmar la ansiedad, ante problemas que requieren solución (Cano & Pérez 2008, p. 437-457)

Otras investigaciones establecen que la adicción en los hombres, va disminuyendo conforme aumenta la edad, caso contrario ocurre en las mujeres, donde la conducta de juego va en aumento con relación a su edad y confirman que las máquinas tragamonedas son las de mayor preferencia y las que generan mayores problemas de adicción (Fernández; Rodríguez & Blanco 2006, p.231-247).

A la fecha en Colombia se han realizado muy pocas investigaciones que faciliten la comprensión de este fenómeno. Uno de ellos se ejecutó en la Universidad de San Buenaventura, Seccional de Medellín; dicho estudio consistía en la descripción psicológica de la comunidad educativa (estudiantes, docentes, empleados) que tienden a designar gran parte de su tiempo a los juegos de azar y los video juegos (Cano & Pérez 2008, p. 437-457).

Este trabajo es pertinente para el municipio si se tiene en cuenta que hay muy pocas investigaciones a nivel nacional e internacional, además a nivel municipal no existe una regulación frente a las actividades comerciales con respecto a los juegos de azar, así mismo, en el trabajo de campo y mediante la observación se logró identificar que existe una población con alta dedicación a los juegos de azar, igualmente que el desarrollo de dicha conducta puede influir en la dinámica familiar.

Esta investigación puede aportar mayor comprensión a las autoridades, entes territoriales y actores locales para desarrollar acciones preventivas, de sensibilización e intervención frente a un fenómeno que se viene incrementando y que puede generar dificultades en las familias y por ende en la estructura social.

## **2 Justificación**

En los últimos años en el municipio de Amalfi Antioquia, se ha identificado el incremento de la conducta de juego en algunos habitantes de éste, especialmente a los juegos de azar; esto se debe a los diversos cambios que se han presentado en la economía, a partir del ingreso de la tecnología, que incluye la prestación de servicios y oferta de productos recreativos como juegos de azar, siendo otro componente que aporta ingresos y funciona como otro medio de desarrollo socio económico de dicho municipio.

A partir de estos hallazgos nos surgió el interés de realizar dicha investigación, puesto que las personas que manifiestan una conducta con alta dedicación a los juegos de azar, son vulnerables a desarrollar una ludopatía y se afectarían notablemente diferentes áreas de su vida, especialmente la dinámica familiar en aspectos como la comunicación, la cohesión, la autoridad y los roles asumidos en la familia.

La familia posee características propias de un sistema abierto, dentro del cual actúan unas fuerzas que pueden ser tanto positivas como negativas y posiblemente determinan el buen o mal funcionamiento de dicha unidad, puesto que las acciones de cada uno de los integrantes que la conforman, producen reacciones y contra reacciones en los demás y en ellos mismos, generando resultados que facilitan o perjudican el equilibrio de la misma.

Siendo la integración un aspecto fundamental dentro de la dinámica familiar, la cual se refleja en los vínculos emocionales que se establecen entre los integrantes de la familia, favoreciendo las interacciones, la cohesión y la identificación emocional entre los mismos, así como el establecimiento de vínculos afectivos sólidos y un fuerte sentido de pertenencia a ésta; dicha integración familiar, podría ser un componente afectado por la conducta de alta dedicación a los juegos de azar; así mismo otras áreas de la vida de las personas, como la académica, laboral y social.

Además de lo anterior, existe un interés académico, puesto que éste hace parte del proceso de formación profesional en el programa de psicología, el cual, se concluye con la elaboración y sustentación de un trabajo de grados; ya que todo proceso de formación profesional exige esfuerzo, calidad, documentación y excelencia de sus estudiantes; una de las estrategias pedagógicas que se sugiere y se implementa para lograrlo, es la realización de un proceso investigativo, por medio del cual se pretende que los estudiantes adquieran competencias, para el ejercicio integral de su profesión.

### **3 Tema**

El proceso de la conducta de juego y su influencia en la vida familiar, en personas con alta dedicación a los juegos de azar en el municipio de Amalfi

### **4 Pregunta:**

¿Cómo se da el proceso de desarrollo de la conducta de juego en personas con alta dedicación a los juegos de azar en el municipio de Amalfi y qué influencia tiene en la vida familiar?

### **5 Objetivo General**

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.

### **6 Objetivos Específicos:**

- Describir la forma cómo se inicia y desarrolla la conducta de juego, en personas con alta dedicación a los juegos de azar en el municipio de Amalfi

*CONDUCTA DEDICADA A LOS JUEGOS DE AZAR*

- Analizar los elementos emergentes en la relación con el juego, en personas con alta dedicación a los juegos de azar en el municipio de Amalfi.
- Describir los aspectos relevantes del desarrollo de la conducta de juego, que influyen en la vida familiar, en personas con alta dedicación a los juegos de azar en el municipio de Amalfi.

## 7 Antecedentes

Los antecedentes son la recopilación de diferentes trabajos investigativos, los cuales se obtiene a través de un rastreo minucioso, para obtener información relevante y que se encuentre relacionada al tema y la pregunta de investigación, que consiste en el proceso de la conducta de juego y su influencia en la vida familiar, en personas con alta dedicación a los juegos de azar en el municipio de Amalfi.

Las personas que tienen una conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar, son vulnerables a desarrollar una adicción o una Ludopatía (juego patológico), ya que prefieren el juego en lugar de realizar otras actividades alternativas; afectándose notablemente los diferentes ámbitos de su vida familiar, social, laboral, profesional y personal. Esta conducta tiene diferentes factores asociados como: tendencia a la competitividad, situaciones estresantes, fracaso en relaciones interpersonales, problemas familiares y/o laborales, tener un grupo de amigos limitado o puede estar relacionado con trastornos del estado del ánimo y con trastornos del control de los impulsos, entre otras circunstancias también puede estar inducido por sustancias (Echeburúa 1992 p .14).

En esta conducta se deben distinguir dos tipos de jugadores: El jugador social y el jugador patológico. El jugador social lo hace ocasionalmente, por entretenimiento o interacción, independientemente de las ganancias y puede controlarse e interrumpir el juego; por el contrario,

el jugador patológico presenta un juego descontrolado, con una frecuencia y una inversión de tiempo y de dinero desmedido (Echeburúa 1992, p. 14). Por otra parte, los rasgos de carácter de una persona con conducta dedicada a los juegos de azar son: “personas extrovertidas, impulsivas, amantes al riesgo, incapaces de aprender de sus propios errores; pero para llegar a considerarse como un ludópata se debe presentar: el juego- emoción- riesgo, rasgos de personalidad y condiciones sociales” (Cano & Pérez 2008, p. 440).

Según Garrido & Domínguez (2002), otro de los aspectos importantes de la conducta de juego, es que se convierte en el centro de atención y de mayor interés en el sujeto, es por esto que tiene múltiples efectos en él, especialmente en las relaciones familiares y de pareja, debido a que adquieren comportamientos como: mentiras, deudas, abandono de las responsabilidades, desinterés por la familia y en ocasiones pueden presentarse conductas delictivas como fraude o hurto; por lo cual se vivencian situaciones conflictivas que incrementan la desconfianza y el resentimientos; notablemente se ve afectada la comunicación y termina convirtiéndose en un factor grave y causa de divorcio en muchos casos. Por lo cual, se hace referencia a la importancia y a la necesidad de que ambos miembros conyugales reciban tratamiento psicoterapéutico para lograr mejores resultados (p. 3-4).

Adicionalmente se identifica otra dimensión que se ve notablemente afectada en el sujeto, la laboral, debido a que la persona presenta una disminución en el desempeño, dificultades de concentración por los pensamientos constantes en el juego, ausencias del sitio de trabajo porque

juega durante las horas laborales, conflictos con los compañeros y en los casos más graves robos o estafas en la institución donde labora (Fernández, Báez & Echeburúa 2000, p. 10-12).

Otra consideración importante, que vale la pena resaltar, es el incremento de personas con conducta dedicada a los juegos de azar, el cual, en gran medida, se debe a la ambición, pero en otros muchos casos, el juego funciona como una especie de entretenimiento y un escape de la realidad, una huida de los problemas o se realiza como una actividad alternativa de solución. El tipo de juego que prefieren regularmente éstos sujetos, son las máquinas traga monedas o máquinas recreativas y el bingo, la edad de inicio de ésta conducta oscila entre los 10 y los 20 años, generalmente acompañados de amigos y en algunas ocasiones va unido por otras conductas o adicciones como el cigarrillo, etc. En cuanto al sexo, se deduce que la mayor población son hombres, aunque existen muchas mujeres con ésta conducta dedicada a los juegos de azar (Fernández, Rodríguez & Blanco 2006, p. 232-244).

Este hábito de jugar y de apostar es muy susceptible de ser aprendido por adolescentes y jóvenes viendo a otros jugar, en muchos de los casos a los propios familiares; dicha conducta se favorece y aumenta por la ausencia de la realización de otras actividades alternativas de ocio y de diversión (Villa & Villa 1999, p. 703). Siguiendo con lo anterior, varios estudios plantean que la mayoría de los jóvenes ha tenido contacto con el juego, en alguna de sus diferentes modalidades, siendo la población adolescente y juvenil muy vulnerable, quienes constituyen un grupo de alto riesgo a desarrollar conductas adictivas o dedicadas a los juegos de azar; puesto que el mayor

porcentaje de adultos ludópatas tuvieron su inicio en la adolescencia (Fernández & Luengo 2004, p.8).

Es de resaltar, que las máquinas tragamonedas y máquinas recreativas son las más utilizadas por ser de fácil acceso, debido a que se encuentran en muchos sitios y son llamativas por sus luces, colores, música y sonidos estruendosos de las monedas, además de la inmediatez del refuerzo (premio), que suscita una tensión emocional que funciona como estimulación; y proporcionan un falso estado de control, ya que el jugador puede manipularlas personalmente, realizar movimientos y operaciones como: Iniciar, interrumpir, reprogramar y acelerar el ritmo del juego (Echeburúa 1992, p. 9).

Por otro lado, teniendo en cuenta a García (2001), es pertinente mencionar que las adicciones a los juegos son denominadas: adicciones psicológicas y las adicciones a sustancias son denominadas: adicciones químicas; el núcleo común y fundamental en estas adicciones es el aumento vivencial del Yo; en ambas la conducta resulta placentera, el sujeto puede establecer con ellas una relación muy estrecha y se puede producir experimentar el síndrome de abstinencia cuando no se realiza el hábito, aunque éste puede ser más notorio en las adicciones químicas (p.79).

Al margen de lo anterior, pero de igual relevancia, son los aspectos facilitadores de la conducta dedicada a los juegos de azar, en los cuales se destacan, la disponibilidad y la

proliferación de casinos en zonas urbanas; siendo ésta una nueva forma de comercio, que la sociedad aprueba y legaliza, pero con un corto y superficial análisis de sus consecuencias (Zapata, Torres de G & Montoya 2020, p. 18); convirtiéndose dicho hábito en un conflicto que afecta a un gran número de ciudadanos, de ésta manera, pasa a ser una problemática de salud pública, ya que por cada adicto o individuo que desarrolle dicha conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar, hay al menos un familiar que sufre las consecuencias tanto económicas, como emocionales, de éste fenómeno (Brieva 2006, p. 10).

En cuanto a las investigaciones halladas, se encontró que la Universidad de San Buenaventura, Seccional de Medellín, se realizó un estudio, el cual consistía en la descripción psicológica de la comunidad educativa (estudiantes, docentes, empleados) que tienden a designar gran parte de su tiempo a los juegos de azar y los videos juegos. En la primera fase, se aplicó un cuestionario a una muestra de 461 estudiantes, de una población de 2.930 del primer semestre del 2006 y se tuvieron en cuenta variables como: la edad, el sexo, el nivel socio económico, los semestres y programas académicos.

Algunos de los resultados más significativos son:

- 79 estudiantes tienen pensamientos constantes en el juego.
- 130 estudiantes cuando pierden el juego, lo reinician, sin importar el tiempo y los recursos.
- 180 personas prefieren jugar solos.

*CONDUCTA DEDICADA A LOS JUEGOS DE AZAR*

- 115 estudiantes prefieren el juego, en lugar de las prácticas deportivas.
- 34 personas han intentado dejar el juego, pero presentan dificultades para hacerlo y tienen cambios en su estado de ánimo.

Este estudio llegó a la conclusión de que en general, la mayor parte de la población, manifestó dedicar una gran parte de su tiempo a los juegos, en lugar de compartir con la familia, al parecer no les interesa el cuidado de su cuerpo, ya que no realizan actividades deportivas y utilizan éste como una estrategia para calmar la ansiedad, ante problemas que requieren solución (Cano & Pérez 2008, p. 437-457).

En cuanto a la relación de pareja, donde uno de los miembros tiene una conducta dedicada a los juegos de azar, se realizó un estudio, a través de la Escala de Ajuste Diádico (DAS) de Spainer. En una muestra de 22 matrimonios, con edades comprendidas entre los 22 y 61 años, llevan aproximadamente 20 años de casados y en todos los casos se trataba del primer y único matrimonio. Se tuvieron en cuenta variables como: el sexo, la edad, la profesión, los ingresos, situación laboral, años de noviazgo, años de matrimonio, número de hijos, antecedentes familiares y psiquiátricos. “La Escala de Ajuste Diádico, está conformada por 32 ítems relacionados con cuatro áreas de las relaciones de pareja: El área de consenso, área de satisfacción, área de cohesión y área de expresividad afectiva” (Garrido & Domínguez 2002, p. 1-13).

Dentro de los resultados más significativos se encuentra, que las parejas donde el esposo tiene problemas con el juego, presentan un menor ajuste diádico general, en comparación con la muestra del baremo utilizado por Spainer; además se concluye, que a menor edad y a menor número de hijos, hay un mayor ajuste diádico (Garrido Jaén & Domínguez 2002, p. 1-13).

Por otro lado, se efectuó un estudio en Madrid, con jugadores patológicos de máquinas recreativas, que se encontraban en tratamiento, con una muestra de 53 varones. Se aplicó una entrevista semiestructurada, la cual tenía una duración aproximada de una hora y media, teniendo en cuenta variables sociodemográficas como: edad, nivel de estudios, situación laboral, estado civil y número de hijos. Como resultado final, se obtuvo que la mayor parte de la muestra no presenta ningún trastorno del estado del ánimo, un elevado porcentaje de sujetos manifestó tener el hábito de fumar y refieren el uso de sustancias ilegales, ya sea en el pasado o en la actualidad y en cuanto a la historia de juego, la edad media de inicio, oscila entre los 15 y los 17 años de edad (Fernández & Luengo 2004, p. 7-18).

En otra investigación, realizada en el Centro de Orientación Familiar de León, se desarrolló un estudio, con el fin de conocer los ludópatas, atendidos desde el año de 1991 hasta el 2004; dicho estudio estuvo centrado en el protocolo que se aplica en las primeras entrevistas, antes de comenzar el tratamiento y se tuvieron en cuenta las variables de datos de identificación, antecedentes familiares y personales, características de la enfermedad con sus consecuencias tanto clínicas como externas. Como conclusión se puede establecer, que la adicción en los

hombres, va disminuyendo conforme aumenta la edad, por el contrario, en las mujeres, la conducta de juego va en aumento, aparte de esto, se reitera una vez más, que las máquinas tragamonedas o tragaperras son las de mayor preferencia y las que generan mayores problemas de adicción (Fernández, Rodríguez & Blanco 2006, p. 231-247).

En cuanto la investigación realizada por Echeburúa sobre Ludopatía y trabajo, las alteraciones laborales en una muestra de 121 jugadores patológicos de máquinas tragaperras, se encontró que los sujetos seleccionados para el estudio, cumplieron con los siguientes criterios: a) diagnósticos de juego patológico según el DSM-IV (APA, 1994); b) tener una puntuación igual o superior a 4 en la versión española (Echeburúa, Báez, Fernández-Montalvo & Páez, 1994) del cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS) (Lesieur & Blume, 1987); c) no estar afectado por otro trastorno mental; d) contar con una edad entre 18 y 65 años; y e) hallarse laboralmente en activo o en paro. El procedimiento consistió en identificar las situaciones laborales, así como las posibles implicaciones laborales por la adicción al juego, posteriormente agruparon todas las repercusiones laborales y categorizarlas.

En los resultados obtenidos, se encontró que el 81% de los jugadores son laboralmente activos, sólo hay un margen del 19 % (23 sujetos) que no se encuentran laborando, de los 23 sujetos, 15 de ellos no están laborando por factores asociados a la adicción del juego. En este estudio se identificaron las principales repercusiones laborales por la conducta adictiva al juego, como son: ausentismo laboral, problemas de concentración, y disminución del rendimiento, hurtos o estafas en el trabajo, conflictos con los compañeros, despido o no renovación del

contrato, dificultades para encontrar un nuevo empleo, cambios de puesto por problemas derivados del juego y, por último, accidentabilidad laboral (Echeburúa 1992, p.8-10).

En el 2006, Brieva, publicó un artículo sobre la ludopatía en España, evidenció la existencia de 1.299.531 personas con problemas de juego y ludópatas, esta cifra, convierte la situación en un problema de salud pública, en donde por cada ludópata existe por lo menos un familiar que sufre las consecuencias emocionales y sociales. Un 2% de la población adulta y adolescente es afectada por la ludopatía, a lo que hay que añadir un 3% más de jugadores problemas (p. 9-11).

Otro estudio realizado en España, da cuenta que es el país de Europa que más variedad de juegos ofrece a sus habitantes, en 1985 tenía 19 casinos, 718 bingos, 13.294 empresas de máquinas recreativas y de azar, 2187 establecimientos de lotería Nacional, 13.000 vendedores del Cupón de Ciegos, además, numerosos hipódromos, canódromos y frontones donde se realizaban apuestas. En 1992 las máquinas recreativas, junto con el Bingo son el tipo de juego que más se ha desarrollado, con 450.000 máquinas distribuidas por todo el país. La tendencia de los hombres es a jugar más en los casinos, loterías, quinielas y las máquinas recreativas, mientras que las mujeres prefieren el bingo (Echeburúa 1992, p. 7-9).

En Colombia también se han realizado investigaciones sobre la ludopatía, es así como en el 2010 el Grupo de Investigación en Salud Mental, Facultad de Medicina Universidad CES, Medellín, investigaron el riesgo del juego patológico y su posible relación con trastornos mentales, problemas escolares y familiares, en una población escolarizada de la ciudad de Medellín (Colombia), para orientar la atención en salud mental. Para éste tomaron una muestra

*CONDUCTA DEDICADA A LOS JUEGOS DE AZAR*

de 3.486 estudiantes entre los 10 y los 19 años de edad, se aplicó el instrumento El instrumento SOGS (South Oaks Gambling Screening), el cual arrojó los siguientes resultados: El 48,6% sin problemas, 37,6% están en riesgo y 13,8% son posibles jugadores patológicos. Los hombres tienen mayor riesgo que las mujeres, la mayor proporción de posibles jugadores patológicos pertenecen al grupo de 10-14 años (58,7%) vs. 15-19 (41,3%). El Juego Patológico presenta asociación con ansiedad  $RD=2,1(1,69-2,60)$ , depresión  $RD=1,73(1,33-2,24)$ , intento de suicidio  $RD=1,85(1,20-2,85)$ , impulsividad  $RD=3,48(2,85-4,26)$ , comportamiento violento  $RD=4,64(3,57-5,58)$ , problemas en la escuela  $RD=2,46(1,97-3,06)$ ; el uso de cigarrillo, alcohol hasta la embriaguez y el uso-adicción a drogas ilegales (Zapata, Torres de G & Montoya 2010, p.17-19-20)

## **8 Marco Conceptual**

El marco conceptual contiene la base teórica que sustenta este trabajo investigativo y describe los diferentes elementos o conceptos relevantes, que son de gran utilidad para sustentar los componentes emergentes durante el proceso de investigación; dichos conceptos son: familia, tipos de familia, dinámica familiar, función de la familia, familia sistémica, interacciones familiares, juego y juego patológico.

### **8.1 Concepto de familia:**

Etimológicamente la palabra familia procede del latín, es una palabra derivada de "fámulos". La palabra incluía también a los esclavos, al amo y los demás miembros de la familia (Enciclopedia Británica en Español, 2009, p. 2).

Minuchin & Fishman (2004), define a la familia con un grupo natural que en el transcurrir del tiempo ha diseñado modelos de interacciones. Los elementos emergentes constituyen la estructura familiar, además definen las funciones, las posibilidades de las conductas de los miembros y elementos que facilitan la interacción recíproca.

El ser humano es considerado una unidad, es un todo al interactuar con otras unidades, en donde las acciones realizadas influyen en la conducta de los otros. Cada ser humano sabe que al

insertarse en una sociedad estará sujeto a las costumbres y normas que rigen dicha cultura. (p. 26).

La Convención sobre los derechos del Niño otorga a la familia el carácter de medio natural y la define como un grupo fundamental de la sociedad para el crecimiento y el bienestar de todos sus miembros, y en particular de los niños. Asimismo, aboga por el reconocimiento y la aceptación de las diversas configuraciones y estructuras familiares asumiéndolas como aptas y capacitadas para la crianza y constitución de la identidad de los niños (Azevedo, Silva, Acosta & Lara, 2003, p. 8).

Según la Declaración Universal de los Derechos Humanos en su artículo 16 menciona que los hombres y las mujeres, a partir de la edad núbil, tienen derecho, sin restricción alguna por motivos de raza, nacionalidad o religión, a casarse y fundar una familia; y disfrutarán de iguales derechos en cuanto al matrimonio, durante el matrimonio y en caso de disolución del matrimonio.

La familia es el elemento natural y fundamental de la sociedad y tiene derecho a la protección de la sociedad y del Estado (1948, p. 4).

Por otra parte, la Constitución Política de Colombia estableció en relación con la familia en el Artículo 42: “La familia es el núcleo fundamental de la sociedad. Se constituye por vínculos naturales o jurídicos, por la decisión libre de un hombre y una mujer de contraer matrimonio o por la voluntad responsable de conformarla” (1991, p. 8).

Al margen de lo anterior, desde la perspectiva de la teoría general de sistemas, la familia es considerada como un sistema dinámico, el cual se encuentra sometido a un continuo establecimiento de reglas y la búsqueda de acuerdos y de conciliación entre ellas (González Gallegos 2007, p. 1). Siguiendo la misma línea, la palabra sistema indica un conjunto de cosas relacionadas entre sí y que contribuyen a un fin determinado; por lo tanto, en el grupo familiar, el comportamiento de cada sujeto está conectado de un modo dinámico con el de los otros miembros de la familia; dicha conducta, favorecerá y buscará el equilibrio o afectará a todo el sistema, que se haya dispuesto a cambios y transformaciones (González 2007, p. 1).

## **8.2 Tipos de familia:**

Ente la diversidad de tipos de familia existentes, Cami i Idealbert (2009) menciona algunos de ellos:

Familia Nuclear: Compuesta por padre, madre e hijos

Familias Agregadas: Hombre y mujer que viven juntos pero sin haber formalizado el matrimonio.

Familias Monoparentales: Convivencia de solo miembro de la pareja (hombre o mujer) con hijos no emancipados.

Familias Mezcladas o reconstituidas: Formadas por uniones en la que al menos uno de los miembros tienen hijos de una relación previa

Familias Nucleares sin hijos: Son parejas que no tienen hijos en el hogar, en esta relación se pueden dar mayor atención el uno en el otro.

Familia Extensa: Además de los padres e hijos, incluye a otros parientes.

Familia de Complementación o suplencia: Son aquellos grupos familiares con o sin hijos biológicos, que se ocupan de atender hijos que no son de ninguno miembro de la pareja.

Familia Homoparentales: Son aquellas que están constituidas por dos miembros del mismo sexo, con o sin hijos, biológicos o adoptados (2009, p. 6-7).

### **8.3 Función de la familia:**

La familia en la sociedad juega un papel fundamental para conservar la integridad y bienestar de los seres humanos, según el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar I.C.B.F., la funcionalidad de ésta se clasifica en:

Supervivencia: Son aquellos grupos humanos sin parentesco que por razones estratégicas (económicas, afectivas, de protección y apoyo) se conforman como familia

Conyugalidad: Son aquellas parejas que se constituyen sin intención de tener hijos, generar doble ingresos pero no hijos

Con intención de tener hijos: Parejas que se conforman con la intencionalidad de tener hijos, éstas pueden ser del mismo sexo.

En cuanto al objetivo o funciones del sistema familia, se entiende que su finalidad, por excelencia, es la de generar nuevos individuos a la sociedad, a través de la reproducción; pero, éste incluye varios aspectos como: dar a todos los miembros seguridad afectiva, seguridad

económica, proporcionar a la pareja pleno goce, dar a los hijos un modelo sexual firme, que les permita identificaciones clara y adecuadas y enseñarles respuestas adaptativas para la interacción social (González 2007, p. 1).

#### **8.4 Dinámica familiar:**

Para hablar de dinámica Familiar, es importante definir el término “Dinámica”, que se entiende, por la interacción y el proceso que se genera al interior de algún grupo, siguiendo éste contexto, la “dinámica familiar” es el manejo tanto de las relaciones como de las interacciones que se dan en la familia, dentro de la cual se incluyen normas y roles que garanticen su funcionamiento; además de la cooperación, el intercambio de ideas, el poder e incluso los conflictos que se dan en cuanto a la delegación de funciones y la toma de decisiones entre hombres y mujeres que la componen. Con respecto a la división del trabajo, se asume tradicionalmente, que está basado en el sexo biológico, por lo cual, a la mujer le corresponden las labores domésticas y de los hijos, y al hombre es el proveedor de todos los recursos económicos (Torres, Ortega, Garrido & Reyes 2008, p. 33-34).

Según Viveros y otros (2006), citando a Minuchin y Fishman (2004) de su libro Técnicas de la Terapia Familiar, en la dinámica familiar existen varios componentes, uno de ellos es la comunicación, la cual se entiende como la capacidad que tiene un miembro de la familia para influir en los demás miembros de la misma. La manera cómo se influyen entre sí puede tener

efectos tanto negativos como positivos; por lo que se llamaría disfuncional o funcional, respectivamente de acuerdo a los efectos (p. 29).

La comunicación funcional es la que permite un acercamiento entre los miembros de una familia, donde éstos pueden manifestar y expresar sentimientos, emociones y pensamientos, con la certeza de que los otros integrantes los escucharán con atención y los interpretarán. Con base en este tipo de comunicación funcional una familia construye las pautas de organización interna y, por lo tanto, permite la cohesión grupal; favoreciendo y fortaleciendo las relaciones interpersonales y dándose una mediación adecuada entre los miembros familiares, buscando un equilibrio que logre una cohesión entre los integrantes de una familia (Viveros & otros, 2006, p. 29).

Por su parte, la comunicación disfuncional es aquella que obstaculiza el acercamiento directo y asertivo entre los miembros que componen una familia, bloqueando la posibilidad de manifestar y construir y mantener relaciones simétricas, complementarias y equilibradas. Como consecuencia de éste tipo de comunicación, los mecanismos de interacción que tiene una familia tanto internos como con el medio, se tornan rígidos, generando estrés en las relaciones. La capacidad de adaptación, de afrontamiento y superación de obstáculos de manera exitosa se torna más lenta e ineficaz para satisfacer las necesidades básicas familiares (Viveros & otros, 2006, p. 29).

En cuanto a la autoridad familiar, se entiende como el modelo que los padres establecen en su núcleo familiar para enseñarle e impartirle a los hijos, o demás miembros; esto implica una aclaración sobre dos conceptos indispensables: el poder y la acción. El primero se refiere a la posibilidad de sugerir o de influenciar la forma de comportamiento o conducta de otro sujeto, siempre y cuando esto no se utilice como un medio de dominación o de subordinación de una voluntad sobre la otra; el segundo, indica que obrar incluye una decisión que está atravesada por la responsabilidad del sujeto hacia las consecuencias que conllevan tal acto (Viveros & otros, 2006, p. 29-30).

Por el contrario, la autoridad democrática, es aquella que permite el consenso, el diálogo y los acuerdos comunes, centrándose y buscando el bienestar para todos los integrantes de la familia. Por su parte, el autoritarismo, se comprende como una sumisión total hacia el representante de la autoridad, el cual se vale de la imposición para hacerse reconocer por medio del temor, sin dar espacio para el diálogo y la concertación (Viveros & otros, 2006, p. 30).

Otro componente son los roles, pero para abordar el concepto de rol, se hace necesario mencionar el término status, el cual se define como la posición de una persona en grupo, o de un grupo con relación a otros. Así pues, el rol es el comportamiento esperado de una persona que adquiere un status particular dentro de un grupo, en este caso, sería el grupo familiar. Cada persona puede ocupar varios status y puede esperarse que desempeñe los roles apropiados y correspondientes a ellos. Siendo entonces, status y rol, dos aspectos propios del mismo

fenómeno. Un status conlleva una cadena de privilegios y obligaciones; un rol es el desempeño de dichas serie de obligaciones y privilegios. A través de los roles se genera una mediación cultural; la cual, condiciona al sujeto para que actúen de una u otra manera en una sociedad determinada. De acuerdo con esto, existen diferencias en la forma como la cultura enseña y direcciona a un hombre y a una mujer un modelo de comportamiento, que implica el desempeño de diferentes roles, tanto en las comunidades como al interior de las familias y demás grupos sociales; incluyendo una diversidad de tareas, funciones y responsabilidades específicas (Viveros & otros, 2006, p. 31).

El tercer componente de la dinámica familiar, son las relaciones afectivas, que son comprendidas como el clima interaccional que se experimenta al interior de la familia, es decir, la disposición que existe entre los miembros para complementarse, crear y mantener lazos de simetría a través del nivel de cercanía que se da entre ellos.

Las relaciones afectivas son aquellas que permiten a todo ser humano satisfacer en forma apropiada una de sus mayores necesidades: la de ser querido, apoyado, escuchado, tenido en cuenta, valorado por otros seres humanos con los cuales pueda generar una relación centrada en el reconocimiento (Viveros & otros, 2006, p. 32-33)

Es importante señalar que las relaciones afectivas en una familia están dadas por tres términos: expresiones afectivas, caricias positivas, caricias negativas. Las expresiones afectivas se relacionan con la manifestación y expresión del amor o de la cercanía que un miembro siente por otro y que promueve el fortalecimiento y la duración de la relación establecida entre ambos; las caricias positivas indican la expresión de afecto de un ser humano a otro, en el cual, a este último, se le resaltan los aspectos cualitativos, es decir las cualidades y valores que lo caracterizan y que fortalecen su amor propio o autoestima; las caricias negativas tienen como propósito agredir al otro de manera verbal, física o psicológica y, por ende, disminuir su amor propio y bloquear o deteriorar su capacidad de resiliencia y superación (Viveros & otros, 2006, p.33).

Los anteriores componentes son una herramienta que promueve y permite que haya una cohesión grupal en el sistema familiar.

Finalmente, se puede introducir el término de tiempo libre como otro componente fundamental dentro de la dinámica familiar; que según Viveros y otros (2006) puede entenderse como una de las actividades que posibilitan la creatividad del grupo familiar y puede realizarse en espacios diferentes al laboral, académico, y al de las tareas domésticas. Cada miembro de la familia decide si quiere vincularse a tales propuestas o salirse de ellas y disfrutar de su tiempo libre con otras personas ajenas al núcleo familiar (Viveros & otros, 2006, p. 33).

### **8.5 Teoría de las interacciones familiares:**

La observación de la familia se hace a partir de sus formas de comunicación, ideas, creencias, costumbres e interacciones y por medio de sus patrones de comportamiento, se logra establecer diferencias entre una familia y otra. La familia está en un proceso evolutivo de cambios, en búsqueda del crecimiento, y en dicho proceso es muy frecuente que tenga que enfrentarse a diferentes crisis, las cuales permiten que haya una superación y una adaptación; de no ser así las interacciones se tornan rígidas y se crea un rechazo al cambio y una falta de flexibilidad (Fairlie & Frisancho 1998, p. 42-45).

### **8.6 Noción de interacción:**

Según Fairlie y Frisancho (1998), las interacciones son aquellos rasgos del comportamiento familiar, que pueden ser observables o detectables, algunos de estos rasgos son comunes en varias familias, por lo que se pueden diferenciar unas familias de otras. En los miembros de cada familia, se va creando una cadena de interacciones que incluyen elementos verbales o no verbales, afectivos, acercamiento, distanciamiento, etc (p.46-49).

## 8.7 Las Interacciones

Según Fairlie & Frisancho (1998), las interacciones son todas aquellas transacciones que se dan al interior de la familia, no sólo diádicas, sino que incluyen por lo menos a tres miembros de ella; a continuación se darán a conocer los diferentes tipos de interacciones.

-Interacciones con énfasis en la comunicación:

**Comunicación Paradójica:** Es una comunicación que lleva mensajes contradictorios, no es una mentira o un engaño intencional; en ella se intercalan mensajes ambiguos.

**Mistificación:** Es una forma de confundir, ocultar o enmascarar lo que está ocurriendo, a través de interpretaciones falsas y describiendo problemas falsos para ocultar los reales o verdaderos.

**Descalificación, desconfirmación:** Es desvirtuar, desautorizar o anular una decisión o posición de otro miembro de la familia y en el mismo sentido , se puede descalificar lo que uno mismo está diciendo; afirmar algo y refutarlo.

-Comunicación Amorfa: Es una comunicación vaga y no dirigida, se expresan ideas sin claridad alguna, por lo tanto no se sabe cuándo son desmentidas.

**Parloteo Sintomático:** Se describe como un embrollo verbal, la persona dice cosas que no significan nada.

**Risa no relacionada con el humor:** Es una risa inapropiada, inadecuada; esta risa en ocasiones aparece cuando hay intenciones de ocultar algo.

*CONDUCTA DEDICADA A LOS JUEGOS DE AZAR*

Aplicación de marbetes injustos: son calificativos o nombres sustitutos que se le asignan a determinado miembro de la familia, los cuales tienen un significado o caracterización.

Estrategias de silenciamiento: Es guardar silencio o, en ocasiones, obligar a otro a guardarlo, con el fin de obtener dominio o como forma de castigo tras alguna transgresión.

-Interacciones con énfasis en procesos psíquicos:

Proyección Familiar: El problema de los padres se proyecta en los hijos; la necesidad de echar la culpa al otro es una de las características del funcionamiento familiar.

Divorcio Emocional: Se refiere a la relación de los padres; son aquellos que aparentan llevarse muy bien ante la sociedad, pero realmente no pueden tolerarse el uno al otro cuando se encuentran solos.

Mitos y ritos familiares: Es el conjunto de creencias y rituales, que expresan las ideas compartidas por los miembros de la familia y se pueden exteriorizar de forma verbal y no verbal.

Lucha por la identidad: Cada individuo de la familia está en la búsqueda pretende lograr el reconocimiento de los demás.

Falta de atención selectiva: Ocurre cuando los padres dejan de prestarle atención a las necesidades a uno de sus hijos.

-Interacciones con énfasis en la vinculación:

Alianzas y coaliciones: La primera hace referencia a la unión de dos personas por un interés común, independiente de otra persona y la segunda se refiere a la acción que ejercen dos personas en contra de otra.

**Pseudomutualidad:** Se refiere a una alienación que no es auténtica, es aparente, fría y vacía. Hay una preocupación excesiva por aparentar unión familiar.

**Pseudohostilidad:** No hay un reconocimiento de la experimentación de emociones de ternura y afecto. Hay expresiones de mutua hostilidad falsas, para ocultar sentimientos positivos.

**Distanciamiento fijo y errático:** Los miembros de la familia tienen la necesidad de acercarse al otro y compartir sentimientos, pero al mismo tiempo experimentan sentimientos de imposibilidad de aproximación; los miembros ni se aproximan emocionalmente, ni se alejan y actúan con independencia.

**Miembros desapegados:** Hay descuido y desinterés de unos miembros por otros (p. 50-73).

## **8.8 Concepto de juego:**

“Es una actividad en la que el sujeto arriesga un objeto de valor, que por lo general es dinero, con la posibilidad de conseguir un valor superior” (Bisso-Andrade 2007, p. 64). Existen varios tipos de juego, entre ellos tenemos los juegos de técnica, en los cuales interviene la capacidad y el entrenamiento de los jugadores y además el respeto por las normas establecidas; los juegos de azar, son aquellos donde existe una independencia entre la conducta del sujeto y el éxito o fracaso final; el juego social, se realiza con relaciones presentes, donde se establece la duración y se determinan las pérdidas; el juego profesional, es una disciplina donde la prioridad es la destreza y no el azar o la suerte. Por otro lado tenemos los juegos patológicos o ludopatía, que incluyen conductas descontroladas y adictivas (Bisso-Andrade 2007).

### **8.9 Juego patológico o ludopatía:**

Etimológicamente, la palabra “Ludopatía” proviene del latín *ludus* que significa yo juego o juego y la palabra griega *pato* que significa enfermedad o pasión. Por lo cual tendría dos significados, enfermedad del juego y pasión por el juego. (Bisso-Andrade 2007, p. 64). Históricamente, “Desde 2000 años a.c., los juegos de azar se han estado presentando en numerosas civilizaciones antiguas, tales como la Egipcia, la Griega y la Romana y se les consideraba una de las principales pasiones de las clases más altas”. En cuanto a la definición de ludopatía o juego patológico (p.64); según la Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5 (2013), el juego patológico se encuentra descrito entre los trastornos no relacionados con sustancias 312.31 (F63.0). Juego patológico problemático persistente y recurrente, provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses:

1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (ejemplo: reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (ejemplo: desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).

*CONDUCTA DEDICADA A LOS JUEGOS DE AZAR*

6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).

7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.

8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.

9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

B. Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco.

Juego patológico 317.

Especificar si:

Episódico: Cumple los criterios diagnósticos en más de una ocasión, si bien los síntomas se apaciguan durante varios meses por lo menos entre periodos de juego patológico.

Persistente: Experimenta síntomas continuamente, cumple los criterios diagnósticos durante varios años.

Especificar si:

En remisión inicial: Tras haber cumplido previamente todos los criterios del juego patológico, no ha cumplido ninguno de ellos durante un mínimo de 3 meses pero sin llegar a 12 meses.

En remisión continuada: Tras haber cumplido previamente todos los criterios del juego patológico, no ha cumplido ninguno de ellos durante un periodo de doce meses o más.

Especificar la gravedad actual:

Leve: Cumple 4–5 criterios.

Moderado: Cumple 6–7 criterios.

Grave: Cumple 8–9 criterios. (p. 316-317)

## **9 Diseño Metodológico**

### **9.1 Enfoque:**

Según Hernández, Fernández & Baptista (2010), el Enfoque Cualitativo, no se inicia con ideas preconcebidas sobre cómo se relacionan los conceptos o variables; por el contrario, consiste en reunir datos verbales, escritos y/o audiovisuales, que se integran en una base de datos compuesta por texto y/o elementos visuales, la cual se analiza para determinar significados y describir el fenómeno estudiado desde el punto de vista de sus actores (p. 14).

### **9.2 Características del enfoque cualitativo:**

Salamanca & Crespo (2007) plantean que el enfoque cualitativo, es flexible, es decir, se puede adaptar de acuerdo a los datos que se van recogiendo en el transcurso de la investigación, lo cual le permite hacer modificaciones y obtener un conocimiento más profundo del objeto de estudio; se concentra en comprender el fenómeno, más no busca generalizar o hacer predicciones acerca de éste, y tiende a ser un enfoque con interpretaciones holistas, tomando como foco de interés todo el fenómeno como tal y no una de sus partes (p. 1).

El enfoque cualitativo es el más pertinente y fue el utilizado para la investigación emprendida sobre la problemática de la conducta con alta dedicación a los juegos de azar, puesto que el

interés consistía en realizar un estudio profundo de la historia de la conducta de juego y las implicaciones en la dinámica familiar, el cual incluye la recolección de información, el análisis y la interpretación de la misma.

### **El Método Fenomenológico:**

Hernández et al. (2010) citan a Mertens quien plantea que el diseño fenomenológico se enfoca en recopilar los aportes subjetivos y experiencias individuales de los participantes, otros autores como Bogden y Biklen mencionan que las pretensiones de éste diseño es tratar de recolectar las percepciones de las personas y el significado de un fenómeno o experiencia. La pregunta transversal de toda investigación de un estudio fenomenológico contiene: ¿cuál es el significado, estructura y esencia de una experiencia vivida por una persona, grupo o comunidad respecto a un fenómeno?

Según Creswell (1998), Álvarez-Gayou (2003) y Mertens (2005), la fenomenología se cimienta en los siguientes aspectos:

- Se trata relatar y entender los fenómenos desde el punto de vista de cada participante y desde la perspectiva construida colectivamente.
- Este diseño fenomenológico se basa en el análisis de discursos y temas específicos, así como en la búsqueda de sus posibles significados.
- El investigador confía en la intuición, imaginación y en las estructuras universales para lograr aprehender la experiencia de los participantes.

- El investigador contextualiza las experiencias en términos de su temporalidad (tiempo en que sucedieron), espacio (lugar en el cual ocurrieron), corporalidad (las personas físicas que la vivieron) y el contexto relacional (los lazos que se generaron durante las experiencias).
- Las entrevistas, grupos de enfoque, recolección de documentos y materiales e historias de vida se dirigen a encontrar temas sobre experiencias cotidianas y excepcionales.
- En la recolección enfocada se obtiene información de las personas que han experimentado el fenómeno que se estudia. (Hernández et al .2010, p. 515-516)

El diseño fenomenológico es implementado en la investigación puesto que es de vital importancia el relato de las experiencias que han tenido los participantes, las cuales están relacionadas con la conducta de juego y la vida familiar, dicha historia de vida contiene significados y percepciones individuales sobre el fenómeno objeto de investigación. Estos discursos permiten ser analizados partiendo de un contraste con la teoría.

## **10 Estrategias**

### **10.1 Estudio de caso:**

“Un caso es, un suceso o aspecto social localizado en un espacio y un tiempo específicos, y que es objeto de interés de un estudio” (Galeano 2004, p. 66); y complementa, que el término estudio de caso se refiere a la recolección, al análisis y la presentación minuciosa y estructurada de información sobre un individuo, un grupo o una institución, la cual es esencial para entender el comportamiento humano (Galeano 2004, p. 68).

Según la autora, el estudio de caso incluye en la investigación un pequeño número de casos que ocurren naturalmente (no son simulados o creados por el investigador), ésta estrategia metodológica del enfoque cualitativo, le permite al investigador alcanzar mayor comprensión y claridad sobre un tema concreto, o indagar sobre un fenómeno, una población o una condición en particular. Su objetivo es comprender el significado de una experiencia, lo que implica un estudio profundo de todos los aspectos que se manifiestan en un fenómeno específico, que puede ser en un programa, un evento, una persona, un proceso, una institución o un grupo social, en los cuales se pueden analizar factores como: creencias, prácticas, ritos, interacciones (p. 68-69).

Siguiendo con la misma línea, el estudio de caso, por su carácter holístico, se considera que los fenómenos sociales, los dilemas humanos y la naturaleza de los casos corresponden a situaciones particulares, las cuales están influenciadas por múltiples factores, por lo cual, se estudia dicho fenómeno globalmente. En cuanto al carácter heurístico, indica que el investigador puede comprender el objeto de estudio, descubrir nuevos significados o confirmar la información que ya tenía o en otro caso puede replantear el tema de investigación (p.70).

Además de lo anteriormente descrito, los estudios de caso se clasifican en descriptivos e interpretativos; los descriptivos presentan un informe detallado del fenómeno estudiado, esto lo hacen sin una fundamentación teórica previa; no se guían por generalizaciones, ni se interesan en formular hipótesis o teorías generales acerca del objeto de estudio; por el contrario, pretenden aportar toda la información posible, pertinente y clara sobre el tema de investigación; los interpretativos incluyen descripciones muy ricas y densas en su contenido con un alto grado de complejidad, profundidad y análisis (p.72).

El estudio de caso como estrategia metodológica del enfoque cualitativo, fue la herramienta más adecuada para realizar esta investigación, ya que nos permitió recolectar la información necesaria para lograr describir e interpretar a profundidad el tema específico de la dinámica familiar, en donde uno de los padres presenta una conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar, siendo éste el objeto de estudio, no se pretendía indagar acerca de las causas y efectos, ni crear hipótesis generales y universales de tal conducta, por el contrario, la intención era observar y hacer un informe minucioso de la historia de la conducta de juego, de la dinámica familiar y los diferentes factores que inciden y están presentes en ella.

## 11 Población:

Para la realización de esta investigación se identificó la población que permitiera indagar e investigar frente a la pregunta planteada en este trabajo, participantes que tuvieran una familia conformada por esposa(o), hijos y que presentara una conducta con alta dedicación a los juegos de azar en el municipio de Amalfi.

Es así como se realizó el rastreo inicial de 10 participantes que se relaciona a continuación:

ENTREVISTADO	ESTADO CIVIL	EDAD	SEXO	No DE HIJOS
Participante No 1	Unión libre	65 años	Masculino	4
Participante No 2	Unión libre	21 años	Masculino	1
Participante No 3	Unión libre	22 años	Masculino	2
Participante No 4	Casado	39 años	Masculino	2
Participante No 5	Soltera	55 años	Femenino	2
Participante No 6	Soltero	43 años	Masculino	2
Participante No 7	Unión libre	19 años	Masculino	1
Participante No 8	Soltera	38 años	Femenino	3
Participante No 9	Casada	49 años	Femenino	2
Participante No 10	Unión libre	22 años	Masculino	0

Después de realizar el rastreo inicial, partiendo del diligenciamiento de la encuesta, se procedió a elegir una muestra representativa, la cual está conformada por cinco participantes, los cuales cumplen los criterios o requisitos anteriormente descritos.

ENTREVISTADO	ESTADO CIVIL	EDAD	SEXO	No DE HIJOS
Entrevistado No 1	Unión libre	65 años	Masculino	4
Entrevistado No 2	Unión libre	21 años	Masculino	1
Entrevistado No 3	Unión libre	22 años	Masculino	2
Entrevistado No 5	Soltera	55 años	Femenino	2
Entrevistado No 6	Soltero	43 años	Masculino	2

Según los autores Hernández et al. (2010), el muestreo, se determina antes o durante de la inmersión social, se puede ajustar en cualquier momento de la investigación y no busca hacer generalizaciones; busca casos de análisis, los cuales se encuentran en el ambiente o contexto; el número puede surgir a partir de la naturaleza del fenómeno y la capacidad de recolección y análisis (p. 393).

Sandoval (2002) plantea que el muestreo es orientado por dos principios: pertinencia y adecuación; en cuanto a la pertinencia, se refiere a la identificación y obtención de los participantes que puedan proporcionar la mayor y mejor información a la investigación; la adecuación, indica contar con los datos suficientes y adecuados para desarrollar una descripción completa y profunda del fenómeno (p.136).

Existen diferentes tipos de muestra orientadas hacia la investigación cualitativa, dentro de los cuales tenemos: muestras diversas o de máxima variación, muestras homogéneas, muestras en cadenas o por redes, muestras de casos extremos, muestras por oportunidad, muestras teóricas o conceptuales, muestras confirmativas, muestras de casos sumamente importantes para el problema analizado y muestras por conveniencia (Hernández et al .2010, p. 397-401)

En la realización de la investigación, se eligió el tipo de muestra homogénea, ya que éste es el mecanismo que permitió hacer la elección de una “población que posee un mismo perfil o característica y comparten rasgos similares” (Hernández et al. p. 398). La población que se estudió, son las familias del municipio de Amalfi y la muestra estaba conformada por 25 personas, las cuales debían reunir los siguiente criterios para ser parte de dicha investigación: ser padre de familia y presentar una conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar; a partir de esa muestra, se seleccionaron cinco participantes, los cuales fueron estudiados a profundidad y nos proporcionaron la mayor información que posibilitó la descripción detallada de su historia de juego y la dinámica familiar

## **11.1 Técnicas de recolección de la información**

En cuanto a lo que tiene que ver con las herramientas para reunir la información y los datos para la investigación, se realizó a través de un cuestionario corto y una entrevista personal; los cuales se definirán conceptualmente a continuación.

### **11.1.1 Cuestionario:**

De acuerdo a Hernández et al. (2010), el cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables que se pretenden medir y debe ser congruente con el planteamiento del problema; puede estar elaborado por preguntas abiertas o cerradas (p. 217).

Una de sus modalidades es el Autoadministrado: El cual se proporciona directamente a los participantes, quienes lo contestan; no hay intermediarios y las respuestas las marcan ellos, pero la forma de autoadministración puede tener distintos contextos: individual y grupal.

En el caso individual, el cuestionario se entrega al participante y éste lo responde, ya sea que acuda a un lugar para hacerlo o lo conteste en su lugar de trabajo, hogar o estudio.

En el caso grupal, se reúne a los participantes en grupos pequeños (cuatro a seis personas), otras en grupos intermedios (entre siete y 20 sujetos), incluso en grupos grandes (de 21 a 40 individuos). (Hernández et al. p. 235-236).

### 11.1.2 Entrevista:

La entrevista se define en el texto Metodología de la Investigación, como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (entrevistador) y otra (entrevistado) u otras (entrevistados). La entrevista puede aplicarse de forma individual, a una pareja o a un grupo pequeño como una familia; a través de la dinámica de las preguntas y respuestas se logra la comunicación. (Hernández et al. 2010, p.418). La principal característica que tiene, es que debe ser aplicada por una persona calificada, la cual se le asigna el rol de entrevistador, el cual administra los cuestionarios a los participantes, de manera individual o grupal, según sea el caso. El entrevistador realizará las preguntas y tomara nota de la información suministrada por los entrevistados, éste debe conocer a fondo el cuestionario aplicado, no debe sesgar o influenciar en las respuestas dadas, contestar con gestos neutros, no manifestar aprobación o desacuerdo frente a la posición de los participantes; por el contrario él debe propiciar los medios que permitan lograr el propósito que fue manifestado al inicio de la entrevista, el cual se obtendrá a través de la concentración, el interés, la comunicación fluida, seguridad, confidencialidad y la cordialidad, para lograr que se culmine exitosamente la entrevista (p. 239).

Hernández et al. (2010) describen las divisiones de la entrevista de la siguiente manera: estructuradas, semiestructuradas o no estructuradas, y abiertas.

Entrevistas estructuradas: el entrevistador tiene como base una guía de preguntas específicas y se sujeta rigurosamente a ésta, teniendo en cuenta tanto las preguntas como el orden. Las entrevistas

semiestructuradas, por su parte, tienen una guía de preguntas, pero el entrevistador tiene la libertad de introducir otros interrogantes adicionales, para precisar conceptos y aclarar dudas. Finalmente las entrevistas abiertas, se fundamentan en una guía general de contenido y el entrevistador posee toda la autonomía y flexibilidad para manejarla, manejando su propio ritmo y estructura (p. 418).

Teniendo en cuenta lo anterior, el cuestionario es la técnica que nos permitió seleccionar adecuadamente la muestra de la población apta y que cumplieran con los criterios necesarios para la investigación, tales como: ser padre de familia y tener la conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar.

Por otra parte, la entrevista es el medio que facilitó la recolección de la información precisa, clara y veraz, que posteriormente fue analizada para entender, describir y generar conclusiones acerca de la historia de inicio de la conducta de juego, de los roles y funciones, el proceso de comunicación, factores de cohesión y la afectividad que se presentan en la dinámica familiar, en las familias en donde uno de los padres presenta una conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar; siendo la entrevista semiestructurada la mejor forma para obtener dicha información, ya que ésta es flexible y pudo someterse a modificaciones y sirvió como guía para orientar y darle una secuencia y coherencia a los datos, pero a la vez no condicionó y por el contrario permitió que dicha comunicación fuera fluida y espontánea.

## 11.2 Procedimiento

Para obtener la información necesaria para la investigación, en primer lugar, nos dirigimos a los establecimientos que ofrecen el servicio de los juegos de azar y se le pidió el permiso y la autorización pertinente a los propietarios o administradores de dichos lugares, para realizar una observación y poder identificar las personas que manifestaban una conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar; a partir de esto, se eligió una muestra de 10 personas, a las cuales abordamos para informarles acerca de la investigación y se les solicitó el consentimiento para tomar sus datos personales y aplicarles un cuestionario, el cual podían diligenciar dentro del mismo establecimiento, ya que éste era muy corto y sencillo, pues sólo constaba de cinco preguntas. Después de esto se revisaron las respuestas dadas por los participantes de la muestra, para determinar cuáles de ellos presentan los requerimientos adecuados para la investigación, que como se había mencionado antes, era indispensable que sean padres de familia y que presenten una conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar, con base a ello, se seleccionaron 5 integrantes y fueron contactados telefónicamente y se acordó con ellos la fecha para realizar una entrevista individual y se les solicitó la aprobación para posteriormente realizar otra segunda entrevista a quienes lo permitieron; finalmente se transcribieron las entrevistas obtenidas y se prosiguió con el análisis y descripción de diferentes elementos, tales como: la historia de inicio de la conducta de juego, elementos emergentes de la relación con el juego, y los diferentes aspectos relevantes de la dinámica familiar, de las personas con alta dedicación a los juegos de azar en el municipio de Amalfi.

### 11.3 Técnicas de análisis de la información

En el proceso de análisis de datos en la investigación cualitativa, se realizó paralelamente a la recopilación de información, además el análisis no es esquemático, cada estudio se profundiza de manera particular (Hernández et al. 2010, p. 439).

Hernández et al; enumeran las características que definen el análisis cualitativo de los datos, aquí mencionaremos algunas de ellas: -Recopilar la información no ordenada para luego estructurarla. -Los fines centrales del análisis cualitativo son: darle estructura a los datos, describir las experiencias de las personas desde su punto de vista, su lenguaje y expresiones, comprender a fondo el contexto que rodea los datos, interpretar y evaluar unidades, categorías, temas y patrones, explicar ambientes, situaciones, hechos y fenómenos, reconstruir historias y encontrar sentido en el marco del planteamiento del problema (p. 439).

En el proceso de análisis de datos, los mismos autores, indican el procedimiento que se debe llevar a cabo:

## 11.4 Proceso

### Recolección de los datos

- 1- Organización de los datos de información
- 2- Preparar los datos para el análisis
- 3- Revisión de los datos (lectura y observación)
- 4- Descubrir unidades de análisis
- 5- Codificación de las unidades -Describir las categorías analizadas del primer nivel –  
Codificación de categorías segundo nivel
- 6- Generar teorías, hipótesis y explicaciones. (Hernández et al. 2010, p. 445).

En el caso específico de la investigación planteada sobre el proceso de desarrollo de la conducta de juego y su influencia en la vida familiar, en personas con alta dedicación a los juegos de azar, se utilizó la entrevista, lo que implica que en el análisis de la información recopilada, se debe organizar, revisar y preparar detalladamente los datos acumulados, es importante a la hora de revisar la información, verificar que se encuentre completo y de buena calidad. El primer paso, es revisar la información si se encuentra en buen estado, si son grabaciones que sean claras, o si se encuentran escritas que estén en buen estado. Segundo paso se debe escanear y archivar en el procesador o si se encuentra en audio o video, será pertinente que se transcriba para realizar un análisis profundo del lenguaje. El tercer paso es organizar la información según criterios establecidos por los investigadores, esto puede ser posible si se ha manipulado y reflexionado en la información. Estos criterios pueden ser: Cronológico, por

secuencia de sucesos, por tipo de datos, por grupo o participante, por ubicación del ambiente, por tema o por importancia del integrante (Hernández et al. 2010, p. 446-447).

### **11.5 Criterios éticos**

Según el Código Deontológico de psicología, ley 1090 de 2006, en el capítulo siete de La Investigación Científica, La Propiedad Intelectual y las Publicaciones, en su artículo 50, menciona los principios éticos que son importantes a la hora de emprender una investigación, siendo ellos: el respeto, la dignidad y la confidencialidad (p. 17).

Por otra parte, Galeano (2004) considera que el investigador cualitativo es un visitante de un espacio privado, el cual debe tener claramente presente todos los principios éticos, así también, como asegurar el anonimato del o de los sujetos investigados, no vulnerar los límites pactados y tratar de no abordarlos en situaciones que no puedan tener control de sus actos verbales y físicos (p. 80-81).

### **11.6 Criterios de validez:**

Cuando se habla de la calidad y efectividad de un estudio, se refiere al rigor científico con que se realiza una investigación, para ello Hernández y Otros, han enumerado algunos criterios de

validez en la investigación cualitativa necesarios para dar calidad al estudio, como son: Dependencia, Credibilidad y Transferencia.

Dependencia: Consiste en el grado en que diferentes investigadores, recolecten datos similares en el campo y efectúen los mismos análisis pero que generen resultados equivalentes.

Credibilidad: Se refiere a la capacidad del investigador en obtener a fondo las experiencias particulares sobre los planteamientos de la problemática, según el autor, la credibilidad se relaciona con la capacidad de comunicar el lenguaje, pensamientos, sentimientos, emociones y posturas de los participantes.

Transferencia: Éste criterio tiene que ver con la utilidad que el usuario o lector de la investigación le dé al estudio realizado, que le permiten tener elementos para comprender el fenómeno particular, claro está que sin generalizar, por esta razón es realmente importante que el enfoque, técnicas, población y procedimientos queden claros en la producción del texto.

Confirmación o Confirmabilidad: Permite realizar un rastreo de la información aplicándole la lógica, el investigador aporta información a la confirmación con el trabajo de campo, la auditoria y el análisis sobre los prejuicios, creencias y nociones (Hernández et al. 2010, p. 471-478).

Tashakkori & Teddlie (2008) y Teddlie & Tashakkori (2009) citados por Hernández et al. (2010), proponen otros criterios de validez importantes para tener en cuenta y darle rigor a la investigación:

Fundamentación: Se refiere a todo el rastreo teórico y filosófico del tema que se desea investigar, así como las razones por la que se escogió el enfoque cualitativo.

Aproximación: la especificidad del investigador en los procedimientos implementados y los razonamientos lógicos que condujeron la investigación.

Representatividad de voces: Se refiere a la inclusión de todos los grupos de interés o al menos la mayoría.

Capacidad de otorgar significado: la intensidad con que se presentan nuevos hallazgos, así como la comprensión de éstos en el proceso de investigación (2010, p. 248).

## 12 Descripción de Resultados

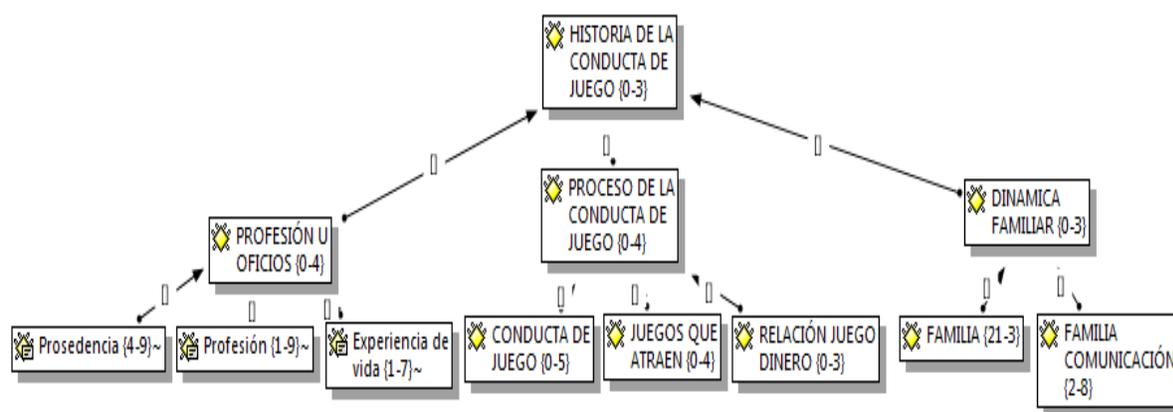
Para dar inicio al proceso de investigación se realizó una visita a los casinos hallados en el municipio de Amalfi, allí se aplicó 10 encuestas de 5 preguntas a las personas que se encontraban en el lugar. Entre los resultados obtenidos se halló la negación de ser partícipe de la investigación, omitiendo información de contacto como dirección y teléfono.

Por otro lado, la aplicación de la encuesta fue un instrumento de filtro para seleccionar las personas que cumplieran con los criterios anteriormente descritos en el proceso (ser padre de familia y tener la conducta con alta dedicación a los juegos de azar), encontrando solo 5 personas que contaban con estos criterios y con la disponibilidad de participar en la investigación (cuatro hombres y una mujer) sus edades oscilaban entre los 24 y los 50 años de edad, en cuanto a la procedencia, dos de ellos provienen del municipio de Chigorodó, pero en la actualidad se encuentran residentes en el municipio de Amalfi desde hace cinco años aproximadamente, donde llegaron como turistas inicialmente, pero al final se instalaron y los demás son oriundos de este municipio.

La descripción de resultados es el elemento, que permite dar a conocer los diferentes aspectos relacionados con el proceso de desarrollo de la conducta de juego y su influencia en la vida familiar, en personas con alta dedicación a los juegos de azar, siendo éstos aspectos el objetivo principal de la investigación; dichos resultados, fueron obtenidos a través de una entrevista, la

CONDUCTA DEDICADA A LOS JUEGOS DE AZAR

cual contenía preguntas relacionadas con esos elementos, teniendo en cuenta esto, la información que se presentará a continuación hace parte del análisis a partir de las respuestas obtenidas de los entrevistados y es relevante dar a conocer que algunos de los participantes se sintieron un poco intimidados al ser indagados por la relación entre la dinámica familiar y la conducta de juego, observándose una evasión ante algunas preguntas y prometieron segundas entrevistas para profundizar en el tema de investigación, pero no cumplieron con esto. Por tal motivo dichos resultados y descripción se encuentran sujetos a las manifestaciones de cada uno de los entrevistados.



## **12.1 Historia de la conducta de juego**

La historia de la conducta de juego, es el concepto que encierra los datos más relevantes del tema de investigación, obtenido del relato de los participantes, a través de la indagación realizada, teniendo en cuenta la actividad laboral, proceso de la conducta de juego y la dinámica familiar; situando como elementos fundamentales el inicio, desarrollo y el proceso de cambio de la conducta de juego, identificando en algunos casos una constante denominada un ser superior que parte de sus creencias, lo cual influye notablemente en dicho proceso de cambio, es decir, su cambio se debe a la intervención de una deidad; también se da a conocer el motivo que los impulsa a desarrollar tal conducta y cómo se establece una relación directa entre el juego y la familia. A continuación se expondrán los detalles obtenidos en cada una de las categorías.

### **12.1.1 Profesión u oficios**

Esta categoría contiene información sobre la procedencia, profesión, hobbies y demás datos personales de cada uno de los entrevistados.

Se identificó que los participantes tienen diferentes profesiones u oficios como barbería, docencia, construcción y técnico electricista, dentro de los cuales algunos no poseen una formación formal, ésta ha sido adquirida empíricamente, cabe resaltar, que una las entrevistadas tiene formación profesional, la cual ejerce actualmente a pesar de estar pensionada.

Algunos participantes mencionaron, que la conducta de juego la toman como un hobbies, puesto que otras actividades que realizaban anteriormente, como la música y el deporte, no cuentan con

apoyo de la administración municipal en contrataciones como monitores de baile y ello no genera dinero.

Para los entrevistados el juego es una forma de distracción, ante la falta de actividades o lugares de recreación y deporte en el municipio.

Uno de los entrevistados manifestó: “Yo ese juego lo cogí fue acá en Amalfi por la falta de entretenimiento que le falta a este municipio, no es más nada, osea, yo tenía otro hobbies que era bailar, yo bailaba, tenía un grupo acá en Amalfi, pero el cambio de administración me obligó a que no siguiera con el grupo; el deporte lo practicaba hace mucho tiempo, ya no lo practico porque por medio de mi trabajo lo dejé de hacer y ya no tengo pues ni físico ni esas cosas y ya no volví a hacer más el deporte, entonces llegó este hobbie y me daba plata y lo cogí”. (Entrevista No 2)

Al parecer el municipio de Amalfi carece de espacios y escenarios que permitan realizar actividades lúdicas y deportivas, en los cuales puedan utilizar y aprovechar su tiempo libre en compañía de sus familias invirtiéndolo en actividades de ocio y así evitar que los habitantes recurran a este tipo de conductas de juego, así mismo, se puede inferir que los habitantes son pasivos respecto a la presentación de iniciativas frente a las necesidades de espacios para utilizar el tiempo libre y el ocio, generando propuestas innovadoras que los beneficien.

## **12.2 Proceso de la conducta de juego**

Esta categoría es muy importante, ya que hace referencia a la forma en que se desarrolló la conducta de juego, es decir, los detalles del inicio de la conducta, las motivaciones y la duración o tiempo invertido en los juegos de azar y el proceso de superación de dicha conducta experimentado por algunos participantes; a través de la narración se logró obtener detalladamente algunos datos interesantes para la investigación y que están relacionados con dicha categoría, la cual se expondrá a continuación.

### **12.2.1 Conducta de Juego**

El análisis de la información, permitió encontrar algunos aspectos que facilitan entender la conducta de juego, así, el inicio de esta, el tiempo invertido en ella, los momentos que tiene el desarrollo de esta conducta, los intentos para dejarla, la negación frente al hecho de que hay una dedicación grande a esta actividad; son aspectos que permiten comprenderla en un marco amplio, donde ella se convierte en una experiencia de vida de la que dan cuenta los distintos entrevistados.

### 12.2.2 Inicio de conducta

En este estudio, pudo encontrarse que hay una constante en los relatos de los entrevistados en cuanto al modo de inicio de la conducta de juego, en la que predomina una aproximación inicial a los juegos de azar siempre en compañía de conocidos o amigos, sobresale en este sentido, una significación muy ligada a la diversión y el entretenimiento. En esta línea llama la atención que los participantes refieren la falta de espacios y actividades alternativas en el municipio para el uso del tiempo libre y el ocio como una de las razones por las que se vincularon con la práctica de los juegos de azar.

Otro de los significados vinculados con el inicio de la conducta de juego, hace referencia a los vacíos emocionales, dos de los entrevistados hacen referencia a que esto implica una vulnerabilidad, esto desde su experiencia. De este modo, puede verse en la siguiente descripción de esta subcategoría.

Otro de los aspectos fundamentales mencionados por algunos de los entrevistados y que están relacionados con el inicio de la conducta de juego, tiene que ver con los refrigerios y premios que ofrecen en los casinos, por una mínima inversión inicial de dos mil pesos; adicionalmente, se destaca la expresión manifestada por un participante, a quien le ha gustado jugar todo tipo de juegos de azar, sustentando que "el que no juega no gana". (Entrevista No 2).

Para ilustrar mejor estos aspectos del inicio de la conducta de juego, se toma en cuenta lo relatado por uno de los entrevistados, en donde se evidencia el proceso de iniciación, a partir de una invitación ocasional:

“El juego maldita la hora en que lo conocí, eso fue aquí en Amalfi, en compañía de unos compañeros que, pues que les gustaba como las máquinas y, sí me fueron, bueno digamos me invitaron una vez, vacano; por la primer vez me dijeron que metiera dos mil barras, oiga pues como empezó la historia, dos mil barras porque en esos casinos daban unos refrigerios, nos íbamos a tomarnos los refrigerios, entonces metíamos dos mil barras y bueno la primer vez metí dos mil barras, me comí el refrigerio, me gané quince mil; por ahí empezó el cuento, sólo iba a las tres de la tarde cuando iban a repartir el refrigerio y hoy en día pues estuve muy agarrado cuándo fue y ahora lo frecuento muy muy poco, muy suave y ahorita si ya lo controlo aunque antes no, todo prácticamente todo el sueldo lo estaba era dejando allá” (Entrevista No 2).

En esta investigación se encontró un aspecto relevante que tiene que ver con el perfil del jugador, a partir de la manifestación de un participante, quien menciona que no poseía el perfil para manifestar la conducta de juego, puesto que piensa que los más vulnerables son personas viudas, separadas mayores de cuarenta en condición de soledad y por el contrario él era joven, con empleo, esposa e hijos; también menciona que esto podía llegar a ser hereditario, ya que expresa que a su abuela le gustaba demasiado hacer chance y comprar rifas y relaciona esto un

*CONDUCTA DEDICADA A LOS JUEGOS DE AZAR*

poco con su conducta de juego, de tal manera que se considera estar preparado ante la posibilidad de que uno de sus hijos desarrolle la misma conducta.

Éste a su vez, expresó que algunos de los factores que incidieron para que él iniciara esta conducta dedicada a los juegos de azar, tiene que ver con los momentos de tristeza y angustia que llegó a experimentar en algunas situaciones y recurría a esto, siendo los casinos un espacio de relajación y de no pensar en nada.

En los antecedentes tenidos en cuenta para este estudio, no se encontró evidencia que asevere que el inicio de la conducta de juego esté relacionado con aspectos de carácter hereditario o se desarrolle en personas viudas, separadas, pensionadas, entre otras; a lo que sí alude, es a la edad de inicio, la cual oscila entre los 10 y los 20 años; en cuanto al género se atribuye que la mayor población que presenta esta conducta son los hombres, la cual va disminuyendo en la medida que la edad aumenta, caso contrario en las mujeres, en quienes aumenta la conducta en la medida que aumenta su edad.

Otro de los hallazgos en este estudio, hace referencia al aspecto social y familiar que incide en el inicio de la conducta de juego, el cual, para uno de los entrevistados es fundamental y posiblemente está relacionado directamente con ésta conducta, así lo ilustra en su discurso:

“Yo no tuve ni papá ni mamá, o sea, los tengo físicos, pero a mí me crió mi abuela, mi abuela se murió cuando yo tenía once años, luego siguió una tía a fuerza de lidias porque estaba muy duro pa sostener los hermanos y pa sostenerme

a mí, entonces, no hubo como esa acogida social, osea como sí, mire en los colegios en el caso del bullying, todas esas cosas, a pesar de que yo he sido fuerte, todo eso afecta, entonces de pronto uno siente autocompasión y al encontrar una entretención como un juego, como un juguete, termina entregando todo lo que tiene por algo que no vale mayor cosa, eso es lo que yo considero pues que de pronto por eso llegué yo a jugar; de pronto me sentía triste, me sentía angustiado y allá encontraba como algo que relajaba, porque uno en ese momento no estaba pensando, es como un trabajo, una actividad, un deporte” (Entrevista No 3).

Este entrevistado considera que el inicio de la conducta de juego en las personas puede estar relacionado con vivencias traumáticas de la infancia y a lo largo de la vida, lo cual influye notablemente en la adquisición de ciertos comportamientos.

### **12.2.3 Horario – tiempo**

Dentro de los aspectos encontrados en el proceso de investigación, se halló como un elemento relevante que los horarios en que los participantes frecuentan los casinos, son los nocturnos y los fines de semana (viernes, sábado y domingo); entre lunes y jueves sólo asisten ocasionalmente:

“Generalmente voy los viernes, aunque también puede ser cualquier día de la semana, eso es cuando me dan ganas de ir; pero normalmente los fines de semana y sobre todo los viernes no me encuentran en la casa porque siempre estoy allá” (Entrevista No 5).

Se encontró que la mayoría de los participantes manifestaron los mismos horarios, aunque hay que aclarar que uno dice que lo hace a cualquier hora, que no tiene un horario o día establecido, sólo lo hace cuando le dan ganas de jugar.

Además es de suma importancia dar a conocer que la conducta de juego, afectó notablemente la vida laboral de uno de los entrevistados, así como lo dio a conocer en su relato, mencionando que asistía de manera muy frecuente a los casinos, e incluso no llegaba a su lugar de trabajo puesto que se quedaba jugando:

“No había llegado el medio día yo ya estaba zampado allá, hay veces que salía de la casa a trabajar y me metía era allá y me quedaba todo el día o o o cuando me quitaba lo poquito que tenía pues ya ahí es donde me mandaba a trabajar, como igualmente pa volver otra vez allá” (Entrevista No 2).

Otro manifestó que la enfermedad tuvo una duración de tres años de constante actividad y dos años más ocasional” (Entrevista No 3).

#### **12.2.4 Inicio cambio de conducta:**

En dicho trabajo de investigación se pudo observar que de las cinco personas entrevistadas, tres iniciaron un proceso de disminución de la conducta de juego por diferentes medios, en general hacen referencia a la fé como una herramienta o medio del que se han valido para hacer éste proceso.

Uno de ellos relata que logró hacerlo gracias a que depositaba toda su confianza en ese ser supremo y por el apoyo de la esposa, quien manejaba el dinero que ingresaba al hogar, de esta manera tenía menos oportunidad de visitar los casinos, pero mencionaba que aunque dejaba de ir por meses, siempre pensaba en el juego:

“Yo decía me voy a quedar un año sin jugar pues, y yo podía quedarme hasta cinco, seis meses sin jugar, pero todos los días pensaba en el juego, entonces yo un día dije si Dios me pone esto a mí es porque me va a ayudar a solucionarlo, él quiere que yo viva ésta experiencia y empecé a tomarlo, yo ya no me veía como un adicto, sino que me veía más bien como una persona enferma con, que podía tener un tratamiento, y a partir de ahí yo siento que gracias a Dios que me ha respaldado” (Entrevista No 3)

Otro de los entrevistados, manifestó que inició voluntariamente a disminuir la frecuencia con que asistía a los casinos:

“Ah sí yo dije, imagínese que una vez, en los tiempos que le cuento, estaba tan verraca la vaina que yo perdía tanta plata que la otra vez me dio por arrodillarme casi en medio del parque y decirle a mi Dios que me ayudara con ese vicio y bueno y más sin embargo con eso, pues yo me metía en mi mentalidad no yo tengo que salir de ésta, yo tengo que salir de ésta y ya, yo salí normal; igualmente sí, igualmente yo pa dejarlo no lo dejé digamos tin lo dejé no, sino que ya yo iba, por ejemplo si iba todos los días, dejé de ir todos los días, iba día por medio, después ya dejé en la semana ya iba fin de semana y así, que si echaba cien mil ya no echaba cien mil sino veinte y así por ay pa allá” (Entrevista No 2).

Un participante manifestó que ya ha superado la situación de la conducta de juego, pero cuando se encontraba con una alta dedicación a éste, buscó soluciones y ayuda en internet o en otras personas que hubieran pasado por lo mismo y que ya lo hubieran superado; siendo negativa la búsqueda de éste modelo, sólo quedaba la indagación por internet, aunque en ese época era muy difícil el acceso a un computador; adicionalmente, expresó que hizo un cambio en su vida, trasladándose de domicilio.

Los demás entrevistados aún poseen la conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar y es muy probable que no pretenden disminuirla o dejar de hacerlo.

### **12.2.5 Negación Conducta de juego:**

A través de las entrevistas realizadas, para el proceso de investigación, se encontró que un elemento fundamental es la negación, la cual experimentan algunas personas que presentan una conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar; dicho elemento fue expuesto por uno de los participantes, quien mencionó que conoce algunos casos en que los jugadores o personas con problemas con el juego, les cuesta aceptar que lo tienen, niegan que frecuentan casinos, y las cantidades de dinero que invierten. Esta negación maximiza la dificultad en la conducta; y como ejemplo de esto, se observó que la mayoría de los entrevistados expresaron no tener una conducta adictiva, ya que juegan de manera ocasional e incluso hay momentos en los que sólo asisten para observar a las otras personas jugar o juegan muy poco tiempo y muy poco dinero.

### **12.2.6 Experiencia de vida**

Superar una conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar, es una experiencia de vida muy importante para las personas que en algún momento manifestaron tal conducta y lo expresaron durante el proceso de recolección de datos para la investigación, argumentando que su experiencia de vida con relación al juego podría ser útil para orientar a otras personas en la misma condición, puesto que creen que haber superado satisfactoriamente ésta situación, y pueden servir como ejemplo, para dar testimonio y ayudar a otros a encontrar soluciones ante

dicha dificultad. Esta importante resaltar, que esta subcategoría se relaciona con la anterior y es tomada en cuenta para ampliar evolución del proceso de cambio de la conducta de juego.

Además, varios de los entrevistados expresaron que en el proceso de superación y en la lucha para lograr salir de esta conducta de juego, han sentido la ayuda de un ser supremo, quien los acompañó en ese camino tan difícil; de acuerdo a la creencia que tienen arraigada cada uno de ellos; se refugiaron en ese ser, ya que consideraban que no tenían la suficiente voluntad y que solos no podían lograrlo:

“Yo siento que gracias a Dios que me ha respaldado y le tengo miedo a una recaída, más sin embargo aprendí de que uno no, los problemas no tiene que solucionarlos inmediatamente, o sea, el juego, a pesar de que estaba en lo más espeso de la guerra, en medio de esa lucha tan inmensa, yo sentía la presencia de Dios que me hablaba” (Entrevista No 3).

### **12.2.7 Juegos que atraen**

En esta subcategoría se dan a conocer los juegos de preferencia y que más le atrae a las personas, también contiene información acerca de la relación juego-ocio o entretenimiento, relación juego-dinero, economía-familia y concepción de adicción-juegos por parte de los entrevistados.

### **12.2.8 El juego como diversión**

Los participantes de la investigación manifestaron que el juego para ellos es un medio para "entretenerse", una forma de distracción, descanso, relajación y tranquilidad para mitigar el estrés causado por cuestiones laborales:

“Siento mucha tranquilidad, es como una forma de olvidarme de otras cosas, porque yo voy y le digo a las muchachas que trabajan allá, que voy a jugar y a tomarme unos traguitos y así me tomo unos rones y juego y me olvido de todo el cansancio y me distraigo” (Entrevista No 5).

La mayoría de los participantes de la investigación, expresaron que prefieren frecuentar los casinos en compañía de amigos que buscan un rato de diversión, en lugar de ir solos: “La primera vez que jugué yo fui con unas amigas y estábamos muy prendas y entramos allá y le echamos moneda y eso nos causaba mucha risa y gracia y nos quedamos jugando y tomando” (Entrevista No 5).

### **12.2.9 Llaman la atención**

Son diversas las estrategias que implementan los casinos para atraer a las personas a practicar los juegos que allí se ofrecen, dichos lugares permiten la posibilidad de estar en otro

espacio diferente en los que cotidianamente se desenvuelve como el hogar y el sitio de trabajo; que ofrezca una buena atención, partiendo de una buena atención, premios sin mucho esfuerzo, y actividades novedosas como las máquinas con sus colores, sonidos y premios.

En la investigación se observó que una conducta constante en los entrevistados, consiste que cuando asisten a los casinos, inician observando todas las máquinas para identificar cuál de ellas tienen un acumulado y cual puede dar más fácilmente el premio; además también se logra identificar que existen algunas máquinas que atraen más que otras, como las que tienen comodines, éstas presentan más oportunidades de ganar a quienes juegan en ellas.

La música, las luces, las bebidas y comestibles que ofrecen gratis, son elementos que hacen parte de la táctica de los casinos para atraer y prolongar la estadía de las personas en esos lugares.

Otro factor que atrae a las personas, son los premios que se pueden ganar por asistir a los casinos, como las rifas de electrodomésticos, bingos. Así lo describe uno de los entrevistados:

“los juegos en sí traen, traen figuras que son del agrado de uno sí, entonces por ejemplo usted tira una ruleta, en la tragamonedas es una ruleta, entonces usted tira una ruleta y no tiene ningún premio y le aparece disque un mago y le cambia tres partes y lo pone ganador sí esos son los comodines, entonces ponen música, eso tiene mucha cosa que atrae, entonces la persona quiere estar ahí y cuando, en el casino a la persona le dan gaseosa, le dan pasa bocas, le dan cosas así, cuando uno viene a reaccionar es porque ya está pelado sí, entonces ya uno reacciona y de pronto ni el pasaje” (Entrevista No3)

### **12.2.10 Relación Juego – Dinero**

Esta subcategoría da cuenta de las sensaciones que se generan al perder y ganar cuando practican los juegos de azar, así, como la importancia de la economía en la familia, en la satisfacción de las necesidades básicas de sustento familiar.

### **12.2.11 Perder – Ganar**

Las sensaciones experimentadas por los entrevistados cuando jugaban son variadas y en ocasiones muy similares. En el proceso de recolección de la información se logró identificar una constante en todos los participantes, eran conscientes de que los juegos de azar los diseñaron para atraer a las personas y que por medio de los dispositivos de permanencia que emplean en estos lugares, dejaran allí todo su dinero; sin embargo esta conducta era frecuente y persistente.

Un hallazgo importante encontrado en el proceso de investigación, el cual es una constante en la mayoría de participantes y consiste en que ganar genera alegría, pero el perder también lleva a experimentar algunos sentimientos de tristeza, generando una ambivalencia; estas emociones se convierten en la motivación para continuar en la búsqueda del placer inicial. El perder, se vuelve casi un estímulo para seguir jugando, para seguir intentando recuperar las sensaciones placenteras y posiblemente la esperanza de obtener alguna ganancia económica.

Otro de los aspectos fundamentales encontrados en la investigación, es el tema del dinero, el cual representa inversiones significativas que les permitían su asistencia y permanencia a estos lugares con la intención de ganar, pero las cantidades que jugaban iban desde los dos mil pesos a todo el dinero que tienen en el momento, algunos expresaban que lo jugaban todo, que buscan ganar grandes cantidades y que se marchaban cuando hubieran ganado mucho o lo hubiesen perdido todo.

Para ilustrar mejor la expresión de sus emociones, los entrevistados lo describen: “Si los quitó bien, sin los gano bien también y pa pa la casa”, “Yo cuando estoy ganando pues estoy contento” (Entrevista No 1). Otro menciona “pero uno sabe que no va, va casi a perder, si me entiende” (Entrevista No 1), “o cuando me quitaba lo poquito que tenía pues ya ahí es donde me mandaba a trabajar, como igualmente pa volver otra vez allá” (Entrevista No 2) “Depende, yo jugaba hasta que quedara pelado o hasta que sacara un premio grande, pero casi siempre era jugar hasta quedar pelado” (Entrevista No 4).

“Depende, yo por ejemplo al principio cuando empecé y me ganaba diez mil pesos y yo me iba, pero yo ya no, yo ya me gano setenta, ochenta mil pesos y yo quiero más, yo hasta que no tenga cien, doscientos mil pesos no me vengo; y cuando me está quitando me lo tiene que quitar todo, todo, hasta que me de o me pela, yo soy de los que gana o pierde” (Entrevista No 4)

### **12.2.12 Familia-Economía**

El factor económico juega un papel fundamental en las relaciones familiares, González Gallegos 2007 menciona este factor como función de seguridad que brinda el sistema familiar a todos los miembros.

Un patrón de comportamiento que se identificó a través del discurso de los entrevistados, es la prioridad dada a las necesidades del hogar, antes de disponer dinero para el juego; también es cierto que reconocían que es común que las deudas se presenten y que en ocasiones es difícil cancelarlas oportunamente; lo que demuestra que es posible que en algunos momentos olvidaron que los asuntos y responsabilidades familiares requerían mayor importancia que el juego.

Como evidencia de lo descrito anteriormente, se cita uno de los participantes: “yo primero como lo de la casa y después si sobró pues ahí sí, ahí sí lo jugábamos, entonces por eso no se pasaba trabajo pues así” (Entrevista No 1), otro entrevistado cuenta:

“pero en la casa no hubo pues como hambre, que cortaran servicios, eso nunca, o sea pues yo no llegué a los extremos, como personas que llegan y hacen un crédito en un banco y van y se lo juegan, yo no, para mí no, pues yo no toqué el asiento, que mucha gente llega a la indigencia y al final a robar y a perder la confianza con todo mundo, yo no” (Entrevista No 3)

Otro aspecto importante hallado en el proceso investigativo, hace referencia a la dificultad de poner límites a la inversión del dinero cuando se encontraban jugando, en ocasiones dejaban de comprar objetos que necesitaban a título personal o familiar por invertirlo en el juego.

Esta situación se describe mejor a partir de uno de los entrevistados:

“ya o sea si a mí me quedan trescientos o cuatrocientos mil pa comprarme un par de tennis, yo no me lo compro y voy y me lo juego, pa sacarme de pronto dos pares de tennis, uno nunca sabe. Sí me entiende, no yo no mezclo mis cosas personales, por eso mi mujer yo nunca tengo problemas por ese lado con ella”  
(Entrevista No 4)

El dinero se convierte en un elemento muy significativo en esta investigación, sin embargo se encuentra dificultades para profundizar al respecto; identificando que en las narraciones realizadas por los participantes, no mencionan la existencia de dificultades familiares por causa del juego y la inversión de dinero que hacen, desviando las descripciones y evadiendo los interrogantes.

Un entrevistado dice “igualmente ella me dice su plata es suya usted verá en que se la gasta, después de que a mí no me falte nada, ella dice jumm, usted verá qué hace con su plata”  
(Entrevista No 2).

Uno de los participantes, expuso que cuando disponía de un dinero para jugar y lo perdía todo, en ocasiones conseguía prestado algo porque sabía que trabajando los podía pagar.

Es así como uno de ellos expresa “pero hay veces los juega uno, porque uno tiene opciones de que se va a conseguir la plata prestada o la va a conseguir” (Entrevista No 1)

Es evidente que los entrevistados no manifestaron claramente tener dificultades en la familia por el elemento económico, dicen satisfacer todas las necesidades de la familia como prioridades en la inversión del dinero, y como proveedores económicos decidían qué hacer con el remanente, que en la mayoría de los casos era la inversión en los juegos de azar. Se nota una ambivalencia en los relatos de los participantes relacionada a la conducta de juego y la economía familiar.

### **12.3 Dinámica Familiar**

De esta tercera categoría se derivan dos subcategorías, a través de las cuales se presenta la información recopilada en la investigación acerca de la familia, en ella se da cuenta de los hallazgos de algunas ambigüedades entre la comunicación verbal y la no verbal de elementos como la inversión económica que en la mayoría de situaciones no se fijan límites de la inversión en el juego y los puede llevar a adquirir deudas que para intentar saldar, implica disminuir el presupuesto destinado para los gastos familiares, todo ello genera dificultades económicas en las familia; así mismo, los entrevistados describen que poseen poco tiempo para dedicarle a sus familia, pero se observa la ambivalencia en los relatos al describir los momentos y horarios de juego que invierten diariamente.

Adicionalmente, no se logró profundizar en algunos elementos de la dinámica familiar, como la comunicación, las crisis, la autoridad, la cohesión y los lazos afectivos, puesto que no se tuvieron entrevistas de los familiares de los participantes de la investigación, además, los entrevistados evadían dar respuestas más amplias y que dieran lugar a profundizar e indagar a cerca de la dinámica de su familia.

### **12.3.1 Familia**

Este concepto pretende agrupar elementos que surgieron de la investigación sobre la familia, noción que según González Gallegos 2007 es considerada como un sistema dinámico, el cual se encuentra sometido a un continuo establecimiento de reglas y la búsqueda de acuerdos y de conciliación entre ellas.

### **12.3.2 Tiempo libre en la Familia**

El tiempo libre en la familia se convierte en un espacio en el cual los integrantes pueden compartir actividades deportivas, recreativas, saludables, de fortalecimiento en la comunicación y los vínculos familiares, sin embargo, en esta investigación los entrevistados manifestaron que les quedaba poco tiempo para compartir con su familia por motivos laborales, los únicos días para hacerlo eran los miércoles y domingos; algunas de las actividades que realizaban en esos

días eran: ir a misa, visitar el parque, ver películas, algunos comían en la calle, otros realizaban juegos de mesa, cuidaban sus nietos, veían televisión y en vacaciones les gustaba ir de paseo; estos relatos dan cuenta de una contradicción frente al tiempo libre y el tiempo invertido en la familia y en el juego. Los participantes manifiestan que por motivos laborales les queda poco tiempo para compartir con la familia, sin embargo se infiere que las pocas horas que les queda las invierten en el juego.

Los entrevistados dan cuenta de ello en las siguientes expresiones:

“pues eee los Domingos salimos a comer con la mujer y mi niño, los Miércoles a veces nos vamos pa la Y pa el bañadero y a comer helado; esos los únicos días que a mí me quedan prácticamente libre; los Miércoles porque no trabajo, entonces yo me quedo en la casa, a veces me voy con ellos pa la Y a comer helado a comer alguna picadita, alguna vaina, sí me entiende, o a veces ella quiere ir a piscina con el niño y yo los llevo a piscina y los Domingos, los Domingos si es bendito a comer a la calle, pa el parque o en cualquiera de esos negocios públicos; esos son pues los días que yo más comparto con el niño y con mi familia y de resto los otros días de la semana yo trabajo, juego un rato y ya me voy pa la casa pa donde mi hijo a ver televisión” (Entrevista No 2).

Otro por su parte dice “De vez en cuando salimos a un paseo, pero así que actividades o algo familiares, no” (Entrevista No 3).

Uno de los entrevistados describe que en su familia cada uno de los integrantes en el tiempo libre, realiza las actividades del interés individual:

“La mayor parte del tiempo lo dedico al trabajo, lo cual quiero y valoro mucho; con mi familia comparto poco, por las diversa actividades de los tres..... Por ejemplo el hijo a jugar, montar en la tabla, la hija en el tiempo libre yo creo que dormir, ver televisión y andar la calle. Mi hijo juega micro, fútbol y todo lo que sea voliar pata y la tabla que; él a veces llega aquí seis, siete de la noche a los vuelos, se cambia y sale. Yo en mis tiempos libre normalmente duermo y veo televisión, es a lo que más me dedico” (Entrevista No 7).

Otra familia dice no compartir espacios libres, “No nosotros no, porque nosotros somos muy aparte, ella en la casa y yo, o sea que nosotros no andamos ni juntos pues mejor dicho, somos así, yo cuando voy y merco me llevo una de las muchachas” (Entrevista No 6).

Se puede evidenciar que la mayoría de las familias argumentan que les quedaba poco tiempo para invertir en la familia, pero no es coherente con relación al tiempo que invertían en los juegos de azar, dejando a un lado la posibilidad de brindar más tiempo a los hijos o a la pareja.

Así lo nombra uno de los entrevistados de sus actividades los fines de semana:

“Ah los fines de semana porque allá los fines de semana dan premios, dan un premio entonces uno va por el premio; no cuando estoy aburrido, ah si, nooo cuando estoy aburrido, sino cuando no tengo nada qué hacer en la barbería,

cuando está muy sola, entonces nosotros cogemos pa allá y nos vamos a echar una cacería; sisas la cacería” (Entrevista No 2).

### **12.3.3 Roles en la Familia**

Dentro del funcionamiento de las familias se hace significativo la distribución de los roles en el sistema familiar, así, como la variación de las actividades que cada miembro debe de cumplir y desarrollar dentro de ella. Encontrando en sus relatos que las funciones están distribuidas en la familia según las necesidades que se presentan en cada una, esto hace posible que la familia tenga cohesión y una organización con normas definidas.

Las familias entrevistadas, manifestaron que las funciones eran distribuidas de acuerdo a la capacidad de responsabilidad que cada uno tuviese, es decir, el padre era el proveedor, la madre era quien asumía las actividades domésticas del hogar, algunos hijos apoyaban estas o también realizaban actividades de estudio o personales como el trabajo.

Los entrevistados lo mencionan así:

“Del oficio la señora, las hijas están estudiando, si ella amanece enferma, ella me dice tengo tal cosa, entonces uno, uno pues llega y va y le compra una pastilla o alguna cosa o si tiene que ir al hospital uno arranca y se va, las hijas las

ponen a cocinar y la una la ponen a cocinar y la otra la ponen a arreglar la casa y así” (Entrevista No 6)

En otra familia la madre retomó otras actividades laborales y académicas, esto ha implicado que las labores domésticas sean realizadas por todos los integrantes:

“y entonces yo me les llevé a su mamá porque yo la necesito arriba, porque nosotros ya no estamos pa estar dirigiendo niños, de pronto a ellos en este momento les está dando duro la falta de la mamá, porque la mamá ya está en el trabajo, ella volvió a retomar los estudios, está estudiando los sábados, ella descansa los miércoles sí, entonces” (Entrevista No 3).

Otro de los aspectos que se resaltan son los castigos, estos hacen parte del control de la norma que los padres tienen en el hogar, aunque, en cada una de las familias son practicados de manera diferentes, de acuerdo a las edades y comportamientos de los hijos, sin embargo, se observa que en algunos participantes expresan que sus hijos son adolescentes y que no hay ninguna dificultad porque acatan las pautas y no generan motivos para sancionarlos.

Esto es nombrado por un entrevistado:

“No aquí no hay porque ya están muy grandes. A la nieta yo solamente la regaño o la amenazo con que la voy a regañar porque cuando hace una pataleta o cuando se poposea en la ropa” agrega además, “No yo las normas las establezco, porque es que ya las normas como somos todos adultos ya son diferentes y

poquitas, como por ejemplo mantener los espacios comunes organizados, horarios de entrada y de salida, o sea ya las normas así” (Entrevista No 7)

En cuanto a los estímulos, dieron cuenta que solo hacían algunas actividades en las fechas de cumpleaños y en navidad, pero en la medida que los hijos fueron creciendo, la dinámica cambio y eran pocos los incentivos que se otorgaban a los miembros de la familia.

Ellos lo expresan así:

“de pronto en Diciembre pues que el aguinaldito que uno les da, pues eso es entre lo normal en toda familia, en las fechas especiales se les hace alguna comida o una torta o algo, pues se tienen en cuenta; para todos porque aquí pues para los hijos o para mí, porque ellos también me tienen en cuenta siempre y no lo pasan por alto” (Entrevista No 6)

Otro menciona

“No aquí o sea es que todo el ambiente familiar cambia mucho, aquí por ejemplo yo tenía establecido un estímulo que era un paseo familiar cada año, pero mi hijo empezó que por el trabajo no podía y entonces mi hija es la única que se beneficia de los paseos, entonces éste año ya yo dije no hay más paseos, ya cada uno se da sus paseos y yo me voy sola a pasear, yo me voy con mi grupo, con el que resulta; pues eso es como los estímulos” (Entrevista No 7)

#### 12.3.4 Familia y Comunicación

Tal vez la comunicación se convierte en el factor más esencial en las relaciones familiares, medio por el cual se cuenta con la capacidad para influir en los demás positiva o negativamente. La comunicación es funcional cuando permite expresar los sentimientos, emociones y pensamientos, en el caso de los entrevistados, expresaron que era el medio por el cual daban soluciones a las dificultades que se presentaban entre los miembros de la familia, la mayoría de las familias contaron con el diálogo para manifestar los conflictos que se presentaron. Cabe aclarar que expresaron que las familias no vivenciaron situaciones conflictivas que surgieran a partir de la conducta dedicada al juego.

Esas mínimas dificultades mencionadas y experimentadas en las familias, se pueden observar en las siguientes expresiones:

“Aquí surgen conflictos por ejemplo con él hijo porque yo echo cantaleta, porque es tan desorganizado, porque deja las cosas tiradas, porque hace daños porque es muy brusco, pero igual no se vuelve un conflicto, eso no pasa de, sino de un alegato mío y él más bien coge y sale y se va y entonces y me deja hablando sola y entonces no hay con quién pelear” (Entrevista No 6)

Otro menciona “No porque como nosotros no, somos unas personas que no peleamos por nada; si alguna cosa o un problema, nosotros no alegamos ni nada y los hijos no ellos no pelean”

(Entrevista No 7)

El proceso de investigación permitió identificar que aunque los participantes manifestaron no tener dificultades familiares en ningún aspecto, se percibió que se estaba ocultando información al respecto, elemento observado a través de la comunicación no verbal como gestos, ademanes, miradas y evasivas en el discurso cuando daban respuestas a los interrogantes con relación a las dificultades y conflictos presentados en la familia.

Frente al concepto de la comunicación, se observa que las familias asumen éste elemento como si fuera sólo el medio para solucionar dificultades o conflictos, lo cual les dificulta hacer un buen uso de todos los elementos que permiten transmitir información y estar enterados de todo lo que sucede con los miembros de la familia.

### 13 Discusión

La discusión teórica es un componente del proceso de investigación que permite evidenciar los principales hallazgos, los cuales serán relacionados con la teoría y los antecedentes tenidos en cuenta para dicho trabajo investigativo, dando a conocer así los resultados obtenidos ya habían sido evidenciados a través de alguna investigación anterior o por el contrario son completamente nuevos y no se encuentran ubicados dentro de los antecedentes consultados.

Durante el proceso emergieron diversas categorías de análisis, las cuales están consignadas en la descripción, estas son agrupadas en la discusión mencionando aspectos relevantes como el inicio y desarrollo de la conducta inversión de tiempo, cambio o disminución de la conducta, aspecto lúdico, ¿por qué atraen los juegos?, emociones emergentes, la familia, economía familiar, tiempo libre en la familia, roles asumidos en la familia, comunicación familiar

Estos elementos que se darán a conocer, son el resultado de los hallazgos obtenidos a través del proceso investigativo, emergentes a partir de la experiencia de observación, los discursos de los entrevistados y algunos planteamientos teóricos, relacionados a la conducta de juego y su influencia en la vida familiar.

El proceso investigativo de la conducta de juego, nos permitió observar, que las personas entrevistadas tuvieron una edad de inicio durante la juventud, período en el cual desarrollaron dicha conducta con alto grado de dedicación y que fue disminuyendo con el paso de los años, en el caso de los participantes hombre; caso contrario para la mujer quien manifiesta haber iniciado hace unos pocos años y aún la manifiesta con la misma intensidad.

Para ilustrar mejor el resultado se tiene en cuenta el siguiente relato:

Uno de los entrevistados resaltó que él no poseía el perfil para manifestar la conducta de juego, puesto que piensa que los más vulnerables son personas viudas, separadas o mayores de cuarenta en condición de soledad y por el contrario él era joven, con empleo, esposa e hijos. (Entrevista N° 3)

En cuanto a la opinión que tiene el anterior entrevistado, se encontró dentro de los antecedentes que Fernández & Luengo 2004, a través de un estudio realizado en Madrid, manifestaron que en cuanto a la historia de juego, la edad media de inicio, oscila entre los 15 y los 17 años de edad (p. 7-18)

En otra investigación, realizada en el Centro de Orientación Familiar de León, se desarrolló un estudio, a cerca de la ludopatía y como conclusión se puede establecer, que la adicción en los hombres, va disminuyendo conforme aumenta su edad y por el contrario, en las mujeres, la conducta de juego va en aumento (Fernández, Rodríguez & Blanco 2006, p. 231-247)

Otro de los aspectos importantes encontrados a través de la investigación, tiene que ver con el factor laboral, aunque sólo uno de los participantes lo mencionó con claridad, ya que los demás no proporcionaron suficiente información de dicho tema.

El relato expresa que su vida laboral se vió notablemente afectada por la conducta de juego; mencionó que asistía de manera muy frecuente a los casinos, e incluso no llegaba a su lugar de trabajo, puesto que se quedaba jugando. (Entrevista N° 2)

Algunos autores mencionados en los antecedentes, explican que la dimensión laboral se ve notablemente afectada en el sujeto que manifiesta una conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar, como lo expresa anteriormente un entrevistado; dichos autores explican que se puede presentar una disminución en el desempeño, dificultades de concentración por los pensamientos constantes en el juego, ausencias del sitio de trabajo porque juega durante las horas laborales, conflictos con los compañeros y en los casos más graves robos o estafas en la institución donde labora (Fernández-Montalvo, Báez & Echeburúa 2000, p. 10-12).

Un aspecto de mucha importancia que se relaciona con el cambio de la conducta de juego, tiene que ver con las creencias de un ser supremo; dicho elemento fue evidenciado por los participantes, pero no se encuentra una investigación anterior ubicada dentro de los antecedentes que fueron tenidos en cuenta para este trabajo de investigación. Algunos participantes que creen haber superado la dificultad de presentar una conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar, expresan que su éxito radica principalmente por las fuerzas divinas.

De dicha forma lo relata uno de ellos: a través de la mediación de Dios, ya que depositaba toda su confianza en ese ser supremo en quien creía firmemente y por el apoyo de la esposa, quien manejaba el dinero que ingresaba al hogar, de esta manera tenía menos oportunidad de visitar los casinos, pero mencionaba que aunque dejaba de ir por meses, siempre pensaba en el juego. (Entrevista N°2)

Así mismo lo expresan otros entrevistados, quienes manifiestan haber logrado sobresalir de esta conducta de juego por medio de la ayuda de un ser supremo, de acuerdo a la creencia que tiene arraigada cada uno de ellos; se refugiaron en ese ser, ya que consideraban que no tenían la suficiente voluntad y que solos no podían lograrlo.

A través de la investigación pudo identificarse que la conducta de juego es posiblemente adquirida como un medio de diversión o entretenimiento, es una forma de distracción, descanso, relajación y tranquilidad para mitigar el estrés causado generalmente por cuestiones laborales; también se identifica que en su mayoría prefieren frecuentar los casinos en compañía de amigos que buscan un rato de diversión, en lugar de ir solos.

Lo expresado por los entrevistados lo explica Gadamer, citado por Chaparro 2010, ya que jugar implica salirse de uno mismo pues el jugar está relacionado con la diversión, es decir, “ir hacia lo distinto”, “salir de uno mismo” y “separarse de uno mismo”, es desprenderse de los conflictos y situaciones estresantes actuales y refugiarse en otro mundo en el que no se tienen en cuenta esas problemáticas. El elemento lúdico del juego aparece como la libertad, el no estar sujeto a un fin, es como un impulso libre, que no tiene limitaciones y que es representado por el

movimiento, es decir, implica una libertad de movimiento o, mejor, de automovimiento, en el cual el sujeto actúa libremente. (Chaparro 2010, p.126)

Winnicott, citado por Chaparro 2010, menciona que en el juego sólo importa lo que sucede en ese momento presente: quien juega habita el presente; siendo el tiempo fugaz para el que juega; es por esto que el jugador olvida sus conflictos y se sumerge en el mundo del juego, el cual lo lleva a otra realidad, que es la que realmente importa en ese momento.

El juego permite producir un estado de libertad en el cual el sujeto cae en la imaginación, la fantasía, la incertidumbre y la divagación; olvidándose del mundo natural y cultural, cuando la persona juega de manera espontánea, siente la emancipación de aquello que le une y lo aliena a comportarse como la naturaleza o la sociedad le dictaminan (pág. 30-37)

En el transcurso de la investigación se observó que una de las estrategias que implementan en los casinos para atraer a las personas, es por medio de la música, las luces, las bebidas y comestibles que ofrecen gratis; así como también las rifas de electrodomésticos y bingos. Además el espacio se encuentra ambientado por diferentes colores y sonidos que hacen que se prolongue la estadía de las personas en dicho lugar, garantizando una buena atención por parte de la administración y diferentes empleadas del lugar; esto es nombrado por los participantes, los cuales tienen la misma percepción e identifican que esos elementos generan un vínculo con estos lugares, tal como lo mencionan en sus relatos.

Este elemento lo encontramos expuesto en uno de los antecedentes en el cual se explica que las máquinas tragamonedas y máquinas recreativas son las más utilizadas por ser de fácil acceso, debido a que se encuentran en muchos sitios y son llamativas por sus luces, colores, música y sonidos estruendosos de las monedas, además de la inmediatez del refuerzo (premio), que suscita una tensión emocional que funciona como estimulación; y proporcionan un falso estado de control, ya que el jugador puede manipularlas personalmente, realizar movimientos y operaciones como: Iniciar, interrumpir, reprogramar y acelerar el ritmo del juego (Echeburúa Odriozola 1992, p. 9).

En los relatos mencionados por los participantes, nombran las emociones que generan el ganar o perder, estas eran variadas y que ello influía notablemente el aumento de la dedicación a los juegos de azar, buscando cada vez repetir aquellas sensaciones que en otro lugar no encuentran.

En la mayoría de participantes el ganar, no trae ni alegría ni gratificaciones a los entrevistados, sino que es la opción para continuar en la búsqueda del placer inicial. El perder, se vuelve casi un estímulo para seguir jugando, para seguir intentando recuperar las sensaciones placenteras.

De hecho, los participantes eran conscientes que estos juegos son diseñados para generar adicción y para que cada persona que se acerque a ellas y dejen una cifra significativa de dinero, convirtiéndose esta actividad como prioritaria en su lista de inversiones económicas.

Según González Gallegos (2007) la familia es considerada como un sistema dinámico, el cual se encuentra sometido a un continuo establecimiento de reglas y la búsqueda de acuerdos y de conciliación entre ellas. Mencionan además que el sistema indica un conjunto de cosas relacionadas entre sí y que contribuyen a un fin determinado; por lo tanto, en el grupo familiar, el comportamiento de cada sujeto está conectado de un modo dinámico con el de los otros miembros de la familia; dicha conducta, favorecerá y buscará el equilibrio o afectará a todo el sistema, que se halla dispuesto a cambios y transformaciones (González Gallegos 2007, p. 1).

En cuanto al objetivo o funciones del sistema familiar, se entiende que su finalidad, por excelencia, es la de generar nuevos individuos a la sociedad, a través de la reproducción; pero, éste incluye varios aspectos como: dar a todos los miembros seguridad afectiva, seguridad económica, proporcionar a la pareja pleno goce, dar a los hijos un modelo sexual firme, que les permita identificaciones clara y adecuadas y enseñarles respuestas adaptativas para la interacción social (González Gallegos 2007, p. 1).

El factor económico juega un papel fundamental en las relaciones familiares, González Gallegos (2007) menciona este factor como función de seguridad que brinda el sistema familiar a todos los miembros.

La mayoría de participantes, expresaron que daban prioridad a las necesidades del hogar, antes de disponer dinero para el juego; adicionalmente era común que las deudas se presentaran y que en ocasiones fuera difícil cancelarlas oportunamente; frente a esto se infiere una ambivalencia, puesto que también mencionaban además, que se les dificultaba poner límites

cuando jugaban, en ocasiones dejaban de comprar objetos que necesitan a título personal o familiar por invertir en el juego.

Es evidente que los entrevistados no manifestaban claramente haber tenido dificultades en la familia por el elemento económico, decían satisfacer todas las necesidades familiares como prioridades en la inversión del dinero, y como proveedores económicos decidían qué hacer con el resto, que en la mayoría de los casos es la inversión en los juegos de azar.

El tiempo libre puede entenderse como una de las actividades que posibilitan la creatividad del grupo familiar y puede realizarse en espacios diferentes al laboral, académico, y al de las tareas domésticas. Cada miembro de la familia decide si quiere vincularse a tales propuestas o salirse de ellas y disfrutar de su tiempo libre con otras personas ajenas al núcleo familiar (Viveros & otros, 2006, p. 33).

Los entrevistados manifestaron que les quedaba poco tiempo para compartir con su familia por motivos laborales, las actividades que realizaban en familia eran pocas, solo las cotidianas en los espacios de alimentación, o de estar en casa.

Dentro del funcionamiento de las familias se hace significativo la distribución de los roles en el sistema familiar, así, como la variación de las actividades que cada miembro debe de cumplir y desarrollar.

Las familias entrevistadas, manifestaron que las funciones eran distribuidas de acuerdo a la capacidad de responsabilidad que cada uno tuviese, es decir, el padre era el proveedor, la madre era quien asumía las actividades domésticas del hogar, algunos hijos apoyaban estas o también realizaban actividades de estudio o personales como el trabajo.

Otro componente son los roles, pero para abordar el concepto de rol, se hace necesario mencionar el término status, el cual se define como la posición de una persona en grupo, o de un grupo con relación a otros. Así pues, el rol es el comportamiento esperado de una persona que adquiere un status particular dentro de un grupo

Tal vez la comunicación se convierte en el factor más esencial en las relaciones familiares, medio por el cual se cuenta con la capacidad para influir en los demás positiva o negativamente. La comunicación es funcional cuando permite expresar los sentimientos, emociones y pensamientos, en el caso de los entrevistados, expresaron que era el medio por el cual daban soluciones a las dificultades que se presentaban entre los miembros de la familia, la mayoría de las familias contaron con el dialogo para manifestar los conflictos que se presentaron por el juego.

A pesar de que los participantes expresaron que no tenían dificultades familiares, se percibió que se estaba ocultando información al respecto, elemento observado a través de la comunicación no verbal como gestos, ademanes, miradas y evasivas en el discurso cuando daban respuestas a los interrogantes con relación a las dificultades y conflictos presentados en la familia.

Una de las investigaciones que amplía la visualización frente a las dificultades que se presentan en la pareja, donde uno de los miembros tiene una conducta dedicada a los juegos de azar, se realizó un estudio, a través de la Escala de Ajuste Diádico (DAS) de Spainer. Esta herramienta comprende 32 ítems relacionados con cuatro áreas de las relaciones de pareja: El área de consenso, área de satisfacción, área de cohesión y área de expresividad afectiva” (Garrido Jaén & Domínguez 2002, p. 1-13).

Dentro de los resultados más significativos se encuentra, que las parejas donde el esposo tiene problemas con el juego, presentan un menor ajuste diádico general, en comparación con la muestra del baremo utilizado por Spainer; además se concluye, que a menor edad y a menor número de hijos, hay un mayor ajuste diádico (Garrido Jaén & Domínguez 2002, p. 1-13).

Según Viveros y otros (2006) en la dinámica familiar existen varios componentes, uno de ellos es la comunicación, la cual se entiende como la capacidad que tiene un miembro de la familia para influir en los demás miembros de la misma. La comunicación funcional es la que permite un acercamiento entre los miembros de una familia, donde éstos pueden manifestar y expresar sentimientos, emociones y pensamientos, con la certeza de que los otros integrantes los escucharán con atención y los interpretarán. Con base en este tipo de comunicación funcional una familia construye las pautas de organización interna y, por lo tanto, permite la cohesión grupal; favoreciendo y fortaleciendo las relaciones interpersonales y dándose una complementación entre los miembros familiares, buscando un equilibrio (Viveros & otros, 2006, p. 29).

Los participantes de la investigación expresaron que tenían una buena comunicación entre todos los integrantes de la familia, sin embargo no fue posible identificar si dicha comunicación era funcional, puesto que la información proporcionada provenía de un solo miembro en donde era necesario las versiones de los demás

#### **14 Limitaciones del presente estudio investigativo**

En el proceso de investigación se presentaron algunos limitantes que no permitieron ampliar la información requerida para el análisis.

Una vez seleccionada la muestra, algunos participantes se negaron a conceder la entrevista, siendo necesario el contacto telefónico con otras personas que anteriormente habían diligenciado la encuesta inicial.

Otra limitación presente, fue la negación de una participante debido al temor que le producía que su voz fuera grabada.

Por otro lado, se evidenció que algunos se sintieron un poco intimidados con las preguntas, tratando de evadirlas y quizá no hablando de las dificultades que han experimentado a nivel familiar y que se relacionan con la conducta de juego.

## 17 Conclusiones

La conducta con alta dedicación a los juegos de azar, trae consigo algunas influencias en la vida familiar de las personas que desarrollan dicha conducta, interfiriendo en factores como: manejo del dinero y del tiempo libre, lazos afectivos, cohesión y comunicación familiar. De acuerdo a los resultados obtenidos en la presente investigación, es posible concluir que:

Existe un componente social, puesto que a la hora de frecuentar los casinos, la mayoría de las personas, prefiere hacerlo en compañía de amigos, los cuales son compañeros de diferentes experiencias de vida, incluyendo las de juego.

Los juegos de azar tienen un carácter lúdico, son tomados como una diversión o distracción para las personas, frente a la falta de otras actividades de ocio y de lugares recreativos que ayudarían 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.

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; cada uno realiza acciones por separado, sin incluir a los demás integrantes, sin tener en cuenta gusto o afinidades; no se observa un sentido de pertenencia a dicho núcleo familiar, adicionalmente, en los

entrevistados hay una negación cuando se alude al tema directamente, pero al hablar de otros aspectos puede verse este asunto de manera parcial sin proporcionar suficiente información que posibilite ahondar en el tema.

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.

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 aún sabiendo que no poseen los recursos suficientes para cubrir algunas obligaciones y sin embargo no logran un completo control de su conducta.

Existe una negación de las personas, frente a dicha conducta, se observó que generalmente no reconocen poseer una dificultad con el juego, por el contrario, afirman que es una diversión que tienen muy controlada, la cual no les ha llegado a ocasionar problemas al interior de su hogar y que pueden dejar de realizarla en cualquier momento que lo deseen y que tienen muy claro que no obtienen ganancias sino por el contrario pérdidas.

Además se identificó que los participantes tienen unas creencias muy arraigadas en un ser supremo, el cual ha interferido positivamente en el proceso de abandono de dicha conducta con alta dedicación a los juegos de azar; se atribuye que dichos cambios se deben a la ayuda celestial que reciben al momento de querer abandonar ese comportamiento.

Por otro lado se evidenció que los casinos han desarrollado una gran estrategia para atraer a las personas e inducirlas al mundo de los juegos de azar, utilizando diferentes herramientas llamativas como: colores, luces, sonidos y diversos incentivos, los cuales son un medio muy efectivo para garantizar la permanencia de la población en dichos lugares.

## 18 Recomendaciones

En esta investigación emergieron algunos elementos que pueden ser de utilidad para futuros estudios en familias que presenten dificultades con los juegos de azar, entre esos elementos se puede identificar una ambivalencia que hace relación al tiempo libre y las actividades que realizan; así mismo, se presenta en el manejo de la economía familiar y la inversión en los juegos de azar.

Para sustentar lo expuesto anteriormente, se retoman algunas investigaciones que indican que gran parte de la población de países europeos, dedican una parte considerable de su tiempo a los juegos, en lugar de compartir con la familia, al parecer no les interesa fomentar prácticas de autocuidado, puesto que no realizan actividades deportivas o académicas y utilizan éste como una estrategia para calmar la ansiedad, ante problemas que requieren solución (Cano & Pérez 2008, p. 437-457)

Es importante tener en cuenta la elección de otras metodologías para la investigación, las cuales permitan acercarse más a los objetivos planteados y a la profundización de elementos fundamentales para el análisis desde la perspectiva de otros integrantes de la familia, propiciando encuentros con las familias para escuchar sus relatos espontáneos y experiencias de vida frente al fenómeno de investigación, teniendo en cuenta los intereses de los miembros de la familia, no sólo los del padre o madre como cabeza de hogar, sino todos los integrantes de la familia, en los

cuales se podrá identificar los significados que construyen al rededor del juego y la influencia de éste en los componentes de la dinámica familiar.

Otro de los aspectos recomendados, sería ampliar la muestra poblacional con la que se desea realizar la investigación, esto permitirá recopilar mayor información para el proceso, obteniendo una diversidad de elementos que proporcionen un análisis más amplio y descriptivo del fenomeno emergente.

## Bibliografía

- Asociación Americana de Psiquiatría,. (2013). Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría, 2013
- Azevedo, F. d., Silva, L., & Lara, E. A. (Noviembre de 2003). Nuevas Formas de Familia. *Unicef-Udelar*, 1-321. Obtenido de [http://www.unicef.org/uruguay/spanish/libro\\_familia.pdf](http://www.unicef.org/uruguay/spanish/libro_familia.pdf)
- Bisso-Andrade, A. (2007). Ludopatía. *Rev Soc Perú Med Interna*, 20(2), 63-67. Obtenido de <http://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/spmi/v20n2/pdf/a06v20n2.pdf>
- Bolívar, H. A. (2005). Relaciones que dan origen a la familia. Obtenido de <http://tesis.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/348/1/RelacionesOrigenFamilia.pdf>
- Bolívar, H. A. (2005). Relaciones que dan origen a la Familia. 1-60. Recuperado el 07 de Mayo de 2014
- Brieva, J. R. (11 de 2006). Ludopatía: El Otro Lado del Juego. *Revista eEstadística y sociedad*, 19, 9-11. Obtenido de <http://www.revistaindice.com/numero19/p9.pdf>
- Cano & Pérez. (30 de Noviembre de 2008). La Ludopatía, Una Mirada desde la Psicología. *Investigación Universidad de San Buenaventura Medellín Grupo GIEPSA*, 8(2), 437-458. Obtenido de <http://aplicacionesbiblioteca.udea.edu.co:3628/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=c40447d7-c835-440f-bca5-f52a4aacd2af%40sessionmgr4003&vid=5&hid=4214>
- Carlos A, s. C. (2002). Investigación Cualitativa. *Programa de Especialización en Teorías, Métodos y Técnicas de Investigación Social*, 312. Obtenido de [http://epistemologia-doctoradounermb.bligoo.es/media/users/16/812365/files/142090/INVESTIGACION\\_CUALITATIVA.pdf](http://epistemologia-doctoradounermb.bligoo.es/media/users/16/812365/files/142090/INVESTIGACION_CUALITATIVA.pdf)
- Colombia, E. C. (Septiembre de 2006). Ley 1090 de 2006. por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones. 46.383, 27.
- Constitución Política de Colombia, 1991, p.8
- Dealbert, A. C. (26-27 de Noviembre de 2009). Introducción al Trabajo Familiar en Casos de Vulnerabilidad. *Coordinadora Estatal de Plataformas Sociales Salesianas*, 1-29. Obtenido de <http://www.psocialsalesianas.org/image/01%20Trabajo%20Familiar.pdf>

- Declaración Universal de Derechos Humanos. (10 de Diciembre de 1948). *Adoptada y Proclamada Por la Asamblea General en Resolución 217 A (III)*., 1-5. Obtenido de <http://www.acnur.org/t3/fileadmin/scripts/doc.php?file=biblioteca/pdf/0013>
- Díaz, B. L. (2012). Caracterización de las familias en Colombia. *Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Dirección de Prevención*, 1-48. Obtenido de [http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/IntranetICBF/macro\\_procesos/MP\\_misionales/G\\_atencion\\_familiasycomunidades/InstrumentosPublicaciones/Caracterizaci%C3%B3n%20de%20Familias%20\(Doc%20Final-Rev%20%20ACTUALIZACION%20MA.pdf](http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/IntranetICBF/macro_procesos/MP_misionales/G_atencion_familiasycomunidades/InstrumentosPublicaciones/Caracterizaci%C3%B3n%20de%20Familias%20(Doc%20Final-Rev%20%20ACTUALIZACION%20MA.pdf)
- Echeburúa Odriozola, E. (1992). Psicopatología, variables de Personalidad y Vulnerabilidad psicológica al Juego Patológico. *Psicothema*, 4(1), 7-20. Obtenido de <http://www.psicothema.com/pdf/812.pdf>
- Enciclopedia Británica en Español, 2009, p. 2
- Espinal, I., Gimeno, A., & González, F. (s.f.). El enfoque sistémico en los estudios sobre la familia. 1-14.
- Fairlie, A., & Frisancho, D. (1998). Teoría de las Interacciones Familiares. *IPSI Revista de Investigación en Psicología*, 1(2), 41-74.
- Fernández, Báez, & Echeburúa (2000). Ludopatía y Trabajo: Análisis de las Repercusiones Laborales de los jugadores Patológicos de máquinas tragaperras. *Revista de psicología Clínica y Salud*, 11(1), 5-14. Obtenido de <http://aplicacionesbiblioteca.udea.edu.co:3628/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=c40447d7-c835-440f-bca5-f52a4aacd2af%40sessionmgr4003&vid=7&hid=4214>
- Fernández & Luengo, A. (2004). Características Clínicas y Comorbilidad Psiquiátrica en Jugadores Patológicos de máquinas Recreativas con Premio, en Tratamiento: Estudio de la población menor de 30 años. *Adicciones*, 16(1), 7-17. Obtenido de [http://aplicacionesbiblioteca.udea.edu.co:2852/files/7-18CaracterClinic\\_.pdf](http://aplicacionesbiblioteca.udea.edu.co:2852/files/7-18CaracterClinic_.pdf)
- Galeano, M. E. (2004). Estrategias de Investigación Social Cualitativa. *El Giro en la Mirada*, 63-83.
- García, M. J. (octubre de 2001). Ludopatía y otras Adicciones. Su tratamiento Jurisprudencial. *Revista Española de Derecho Canónico*, 75-102. Obtenido de <http://aplicacionesbiblioteca.udea.edu.co:3628/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=c40447d7-c835-440f-bca5-f52a4aacd2af%40sessionmgr4003&vid=5&hid=4214>
- Garrido Fernández, M., Jaén Rincón, P., & Domínguez Álvarez, A. M. (2002). Relaciones de Pareja y Juego Patológico: Un Estudio Descriptivo a través de la Escala de Ajuste Diádico (DAS). 20(1), 1-14. Obtenido de [http://www.cop.es/delegaci/andocci/files/contenidos/VOL20\\_1\\_3.pdf](http://www.cop.es/delegaci/andocci/files/contenidos/VOL20_1_3.pdf)

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2010). Metodología de la Investigación. *Quinta Edición*, 656.
- Isaza Cardona, J., Pérez Cortés, Y., & Gómez Atehortúa, C. (2012). Plan de Desarrollo Período 2012-2015. 1-278. Obtenido de [www.amalfi@antioquia.gov.co](http://www.amalfi@antioquia.gov.co)
- La Familia: conceptos, tipos y evolución. (2009). *Enciclopedia Británica en Español*, 1-6. Obtenido de [http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/BV/S0103/Unidad%204/lec\\_42\\_LaFam\\_ConcTip&Evo.pdf](http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/BV/S0103/Unidad%204/lec_42_LaFam_ConcTip&Evo.pdf)
- López, L. F. (2013). SIPLAN-Sistema integrado de Formación, Organización, Información, Planeación y Gestión zonal comunitaria. 1-5.
- María, F. R., Laura, R. G., & Purificación, B. M. (10 de 02 de 2006). Perfil de los Ludópatas atendidos en el Centro de Orientación Familiar de León desde 1991 hasta 2004. *Humanismo y Trabajo Social*, 5, 231-248. Obtenido de [http://buleria.unileon.es/xmlui/bitstream/handle/10612/1496/HUM5\\_Art10.pdf?sequence=1](http://buleria.unileon.es/xmlui/bitstream/handle/10612/1496/HUM5_Art10.pdf?sequence=1)
- Mario, Z., Yolanda, T., & Liliana, M. (2011). Riesgo de Juego Patológico. Factores y Trastornos Mentales Asociados en Jóvenes de Medellín-Colombia. *adicciones*, 23(1). Obtenido de <http://aplicacionesbiblioteca.udea.edu.co:2852/files/17-26%20zapata%2023-1.pdf>
- Max, G. G. (2007). La Familia como Sistema. *Revista Pacea de Medicina Familiar*, 4(6), 111-114.
- Minuchin, S., & Fishman, C. (2004). Técnicas de Terapia Familiar. Argentina: Paidós SAICF.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). Ginebra (2004), Neurociencia del consumo y dependencia de sustancias psicoactivas. Concepto de ludopatía por la Organización Mundial de la Salud (OMS). Disponible en: [http://www.ludopatia.org/web/faq\\_es.htm](http://www.ludopatia.org/web/faq_es.htm)
- Salamanca Castro, A. B., & Crespo Blanco, C. M. (Enero-Febrero de 2007). El Diseño de la Investigación Cualitativa. *Nure Investigación*(26), 6. Obtenido de [http://www.nureinvestigacion.es/ficheros\\_administrador/f\\_metodologica/fmetodologica\\_26.pdf](http://www.nureinvestigacion.es/ficheros_administrador/f_metodologica/fmetodologica_26.pdf)
- Torres Velásquez, L. E., Ortega Silva, P., Garrido Garduño, A., & Reyes Luna, A. G. (Julio-Diciembre de 2008). Dinámica Familiar en familias con hijos e hijas. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 10(2), 31-56. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80212387003#>
- Villa, A., & Villa, R. S. (1999). El Juego Patológico. Prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia. *Psicothema*, 11(3), 702-703. Obtenido de <http://www.psicothema.com/pdf/322.pdf>

- Viveros, y Otros (Abril de 2006). Dinámicas internas de las familias con jefatura femenina y menores de edad en conflicto con la ley penal: características interaccionales. *Línea de investigación calidad de vida, 1*. Obtenido de [http://www.funlam.edu.co/uploads/facultadpsicologia/623\\_Dinamica\\_intena\\_familias\\_monoparentales.pdf](http://www.funlam.edu.co/uploads/facultadpsicologia/623_Dinamica_intena_familias_monoparentales.pdf)
- worchel, S., Cooper, J., Goethals, G., & Olson, J. (2003). *Psicología Social*. Cap. 1. 14-29.
- Zigmond, M. J., Bloom, F. E., Landys, S. C., Roberts, J. L., & Squire, L. R. (1999). Revisión de Libros. *Psicothema*, 699-703. Recuperado el 30 de 04 de 2014

## 19 Anexos

### 19.1 Cuestionario:

El siguiente cuestionario, pretende recolectar datos e identificar los posibles participantes para un trabajo de investigación, acerca de la descripción de la dinámica familiar, en donde uno de los padres manifiesta una conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar; dicha investigación, hace parte de nuestro trabajo de grados como estudiantes de Psicología, de la Universidad de Antioquia, del programa de Regionalización. Éste es un cuestionario corto y no le llevará mucho tiempo, por favor diligencie sus datos personales, con el fin de poder contactarlo más adelante, en caso de que sea elegido como uno de los participantes; trate de responder con la mayor sinceridad que le sea posible cada una de las preguntas, ya que tanto sus respuestas, como sus datos personales, sólo serán usados confidencialmente y su nombre en ningún momento será revelado.

NOMBRES Y APELLIDOS.....  
 SEXO: M – F EDAD..... ESTADO CIVIL.....  
 NÚMERO DE HIJOS..... OCUPACIÓN.....  
 TELÉFONO.....  
 DIRECCIÓN.....

1. ¿Qué tipo de actividades realiza en su tiempo libre?
2. ¿Le gustan los juegos de azar?
3. ¿Qué juego de azar es de su preferencia?
4. ¿Juega diariamente?
5. ¿Cuántas horas diarias dedica a los juegos de azar?

Le damos las gracias por toda su colaboración y disposición, para responder el cuestionario y permitirnos realizar satisfactoriamente dicha actividad.

## 19.2 Entrevista no 1

Buenos \_\_\_\_\_. Como parte de nuestro trabajo de grados del programa de Psicología de la Universidad de Antioquia, estamos realizando una investigación acerca del proceso de desarrollo de la conducta de juego, en personas con alta dedicación a los juegos de azar en el municipio de Amalfi y su influencia en la vida familiar. La información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial, solo será utilizada para los propósitos de la investigación.

FECHA.....

NOMBRE COMPLETO.....

LUGAR QUE OCUPA EN LA FAMILIA.....

DIRECCIÓN.....

TELÉFONO.....

Hábleme un poco de quién es usted

- 1- ¿Cuál es su ocupación?
- 2- ¿Cómo combina los horarios de trabajo, la familia y el juego?
- 3- ¿Qué le gusta hacer en su tiempo libre?
- 4- ¿Por qué le llama la atención ese tipo de juego?
- 5- ¿Qué siente cuando juega?
- 6- ¿Frecuenta esos sitios de juego solo o en compañía de alguien más?
- 7- ¿Cuánto días a la semana frecuenta esos sitios?
- 8- ¿En qué momento del día prefiere frecuentar estos sitios?
- 9- ¿Ha identificado alguna situación específica que lo incitan a frecuentar esos sitios?
- 10- Describa brevemente el momento de juego desde que llega al casino, hasta retirarse de él?
- 11- ¿Qué máquina es la que prefiere al jugar?
- 12- ¿Cuánto dinero juega?
- 13- Hábleme de su familia
- 14- ¿Qué actividades realizan en familia?

15- ¿Su familia sabe que usted juega?

16- ¿Qué cree usted que piensa su familia acerca de los juegos de azar?

SU INFORMACIÓN ES MUY VALIOSA PARA NOSOTROS, GRACIAS POR  
ABRIRNOS LAS PUERTAS DE SU FAMILIA.

### 19.3 Entrevista no. 2

Buenos \_\_\_\_\_. Como parte de nuestro trabajo de grados del programa de Psicología de la Universidad de Antioquia, estamos realizando una investigación acerca del proceso de desarrollo de la conducta de juego, en personas con alta dedicación a los juegos de azar en el municipio de Amalfi y su influencia en la vida familiar. La información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial, solo será utilizada para los propósitos de la investigación.

FECHA.....

FAMILIA.....

No. DE INTEGRANTES..... No DE MUJERES..... No DE HOMBRES.....

DIRECCIÓN.....

TELÉFONO.....

1. ¿Por quiénes está compuesta la familia y que edades tienen?
2. ¿Quiénes son los proveedores económicos de la familia?
3. ¿Cuál es el horario laboral?
4. ¿Cómo distribuyen los oficios en el hogar, y quiénes los realiza?
5. ¿Cómo establecen las normas en la familia?
6. ¿Se ha presentado dificultades familiares por causa de los juegos de azar?
7. ¿Cómo solucionan los conflictos en la familia?
8. ¿Qué tipos de castigo existen en la familia?
9. ¿Cómo y qué tipo de estímulos se realizan entre los integrantes de la familia?
10. ¿Qué hacen en el tiempo libre, cada uno de los integrantes de la familia?
11. ¿Qué actividades realiza toda la familia conjuntamente?

12. ¿Cómo es la relación que se tiene establecida al interior de la familia: la pareja, de los padres hacia los hijos, entre hermanos?

SU INFORMACIÓN ES MUY VALIOSA PARA NOSOTROS, GRACIAS POR  
ABRIRNOS LAS PUERTAS DE SU FAMILIA.

#### **19.4 Consentimiento para el desarrollo de la investigación:**

“El proceso de la conducta de juego y su influencia en la vida familiar en personas con alta dedicación a los juegos de azar en el municipio de Amalfi”

#### **Grupo de investigación**

Estudiantes de Psicología de la Universidad de Antioquia

Investigadores: Katherine Laozao Arteaga - Miryam Aleyda Zapata Montoya

Título del Proyecto: Funcionamiento de la dinámica familiar, donde uno de los padres tiene una conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar, en el municipio de Amalfi

#### **Introducción**

A usted, Señor (a) \_\_\_\_\_, lo estamos invitando a participar de la investigación “Funcionamiento de la dinámica familiar, donde uno de los padres tiene una conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar, en el municipio de Amalfi”; de las Estudiantes de Psicología de la Universidad de Antioquia.

Queremos que usted conozca que:

- La participación en este estudio es absolutamente voluntaria, esto quiere decir que si usted lo desea puede negarse a participar o retirarse del estudio en cualquier momento sin tener que dar explicaciones.
- Para efectos de la investigación es requisito contar con un documento que certifique que ha estado vinculada en algún tipo de tratamiento bien sea este, de forma particular o institucional.

- Esta investigación no tiene un propósito terapéutico, únicamente se realiza con fines de producción de conocimiento.
- Usted no recibirá ningún beneficio económico del estudio actual.
- En caso de ser usted menor de edad, se hace necesario que este documento sea conocido, aprobado y firmado por su padre o acudiente.

## **1. Información sobre el estudio de investigación**

Antes de cualquier decisión de participación, por favor tómese el tiempo para leer este documento y de ser necesario para preguntar, averiguar y discutir todos los aspectos relacionados de este estudio, con el investigador o con cualquier persona que usted considere necesaria.

Si tiene alguna inquietud adicional puede formularlas a las estudiantes de Psicología comunicándose a los correos electrónicos [kathelaozaoa@hotmail.com](mailto:kathelaozaoa@hotmail.com) o [mialzamo@hotmail.com](mailto:mialzamo@hotmail.com). También podrá encontrar información adicional acercándose a la Universidad de Antioquia, en donde alguna de las estudiantes, tras concertar una cita previa, podrá hacer claridad sobre la información que usted requiera.

## **2. Propósito**

Esta investigación está avalada por la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, programa de Psicología de la Universidad de Antioquia.

El objetivo de esta investigación es describir la dinámica familiar, de las familias donde uno de los padres desarrolla una conducta con un alto grado de dedicación a los juegos de azar, en el municipio de Amalfi.

### **3. Procedimiento**

Si accede a participar en esta investigación será citado a entrevistas individuales y grupales con el objetivo de recolectar información que permita develar su dinámica familiar.

En caso que usted lo desee, al finalizar la investigación podrá obtener retroalimentación a partir de los resultados.

### **4. Inconvenientes y riesgos**

Esta investigación no involucra ningún tipo de riesgo físico, psicológico ni moral. Si usted considera que se pone en riesgo su integridad, podrá expresarlo a los investigadores o quien crea necesario.

Usted podrá cancelar algunas de las entrevistas, si por cualquier razón no puede participar de una de ellas. Le solicitamos que se comunique a tiempo con los investigadores para programar un nuevo encuentro.

### **5. Reserva de la información y secreto**

Las entrevistas individuales y grupales están diseñadas para identificar aspectos personales y familiares, garantizándose su derecho a la intimidad, manejando esta información a nivel confidencial. Los encuentros serán grabados y transcritos, y únicamente los miembros del equipo de investigación tendrán acceso a su información personal.

Nunca se publicarán ni se divulgarán a través de ningún medio los datos personales de quienes participen en esta investigación.

### Consentimiento informado

Después de haber leído y comprendido toda información contenida en este documento con relación a la investigación “*Funcionamiento de la dinámica familiar, donde uno de los padres tiene una conducta con alto grado de dedicación a los juegos de azar, en el municipio de Amalfi*”, y de haber recibido a las estudiantes de Psicología Katherine Laozao Arteaga y Miryam A. Zapata Montoya explicaciones verbales sobre ella y satisfactorias respuestas a mis inquietudes, habiendo dispuesto de tiempo suficiente para reflexionar sobre las implicaciones de mi decisión, libre, consciente y voluntariamente manifiesto que yo \_\_\_\_\_ deseo participar en la investigación.

Además, expresamente autorizó al investigador para utilizar los resultados de esta propuesta en otras futuras investigaciones.

Para constancia, firmo este documento de consentimiento informado en el Municipio de Amalfi, el día \_\_\_\_\_ del mes de \_\_\_\_\_ del año \_\_\_\_\_

Nombre, firma y documento de identidad del participante.

Nombre: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_

Cédula de ciudadanía número \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

Nombre, firma y documento de identidad de las estudiantes.

Nombres: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_

Cédulas de ciudadanía \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

*CONDUCTA DEDICADA A LOS JUEGOS DE AZAR*

Nombres: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_

Cédulas de ciudadanía \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

**Consentimiento informado****Investigación:**

“EL PROCESO DE LA CONDUCTA DE JUEGO Y SU INFLUENCIA EN LA VIDA FAMILIAR EN PERSONAS CON ALTA DEDICACIÓN A LOS JUEGOS DE AZAR EN EL MUNICIPIO DE AMALFI”

He sido informado ampliamente de los objetivos de esta investigación y acepto participar en ella de la siguiente manera:

1. Compartiendo las experiencias personales con sinceridad y espontaneidad en las diferentes entrevistas.
2. Acepto que los resultados de la investigación sean utilizados en la preparación de publicaciones científicas, siempre y cuando se conserve en el anonimato mi identidad.

Esta investigación contempla los parámetros establecidos en la resolución N° 008430 de 1993 del 4 de octubre, emanada por el Ministerio de salud, en cuanto a investigaciones con mínimo riesgo, realizadas con seres humanos.

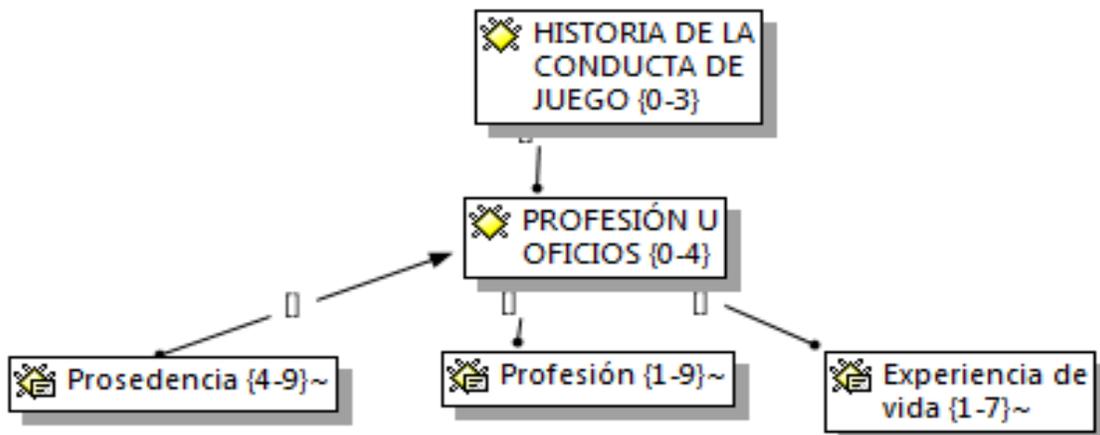
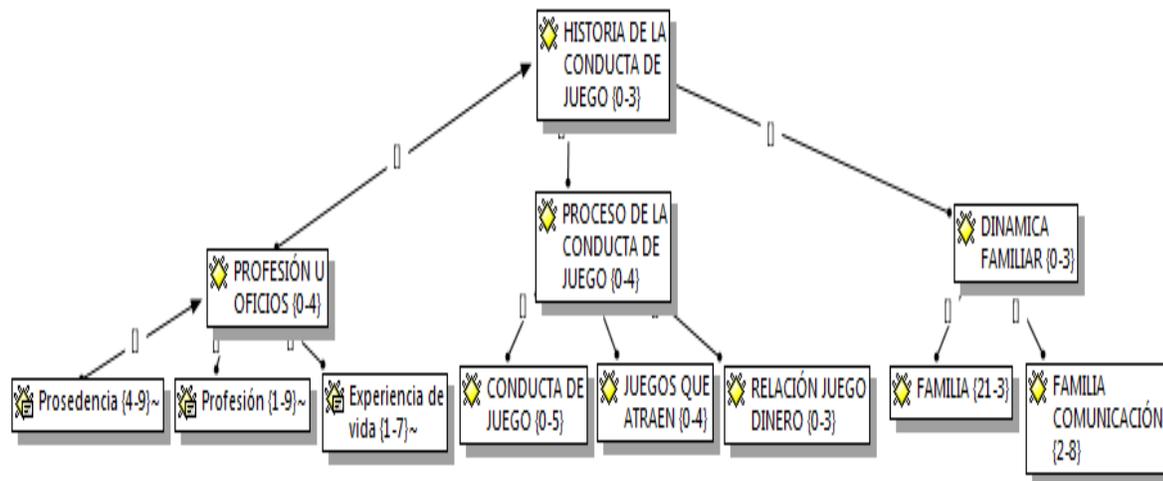
He sido informado sobre las incomodidades que se pueden presentar en esta investigación, tales como:

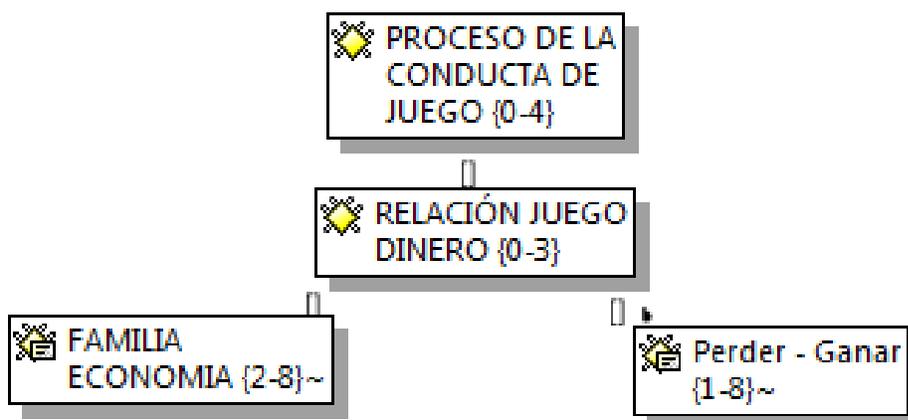
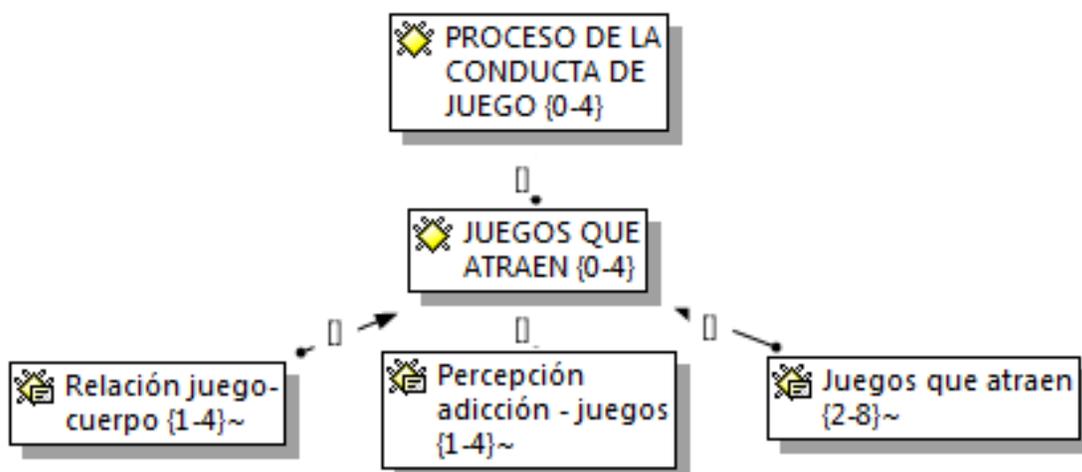
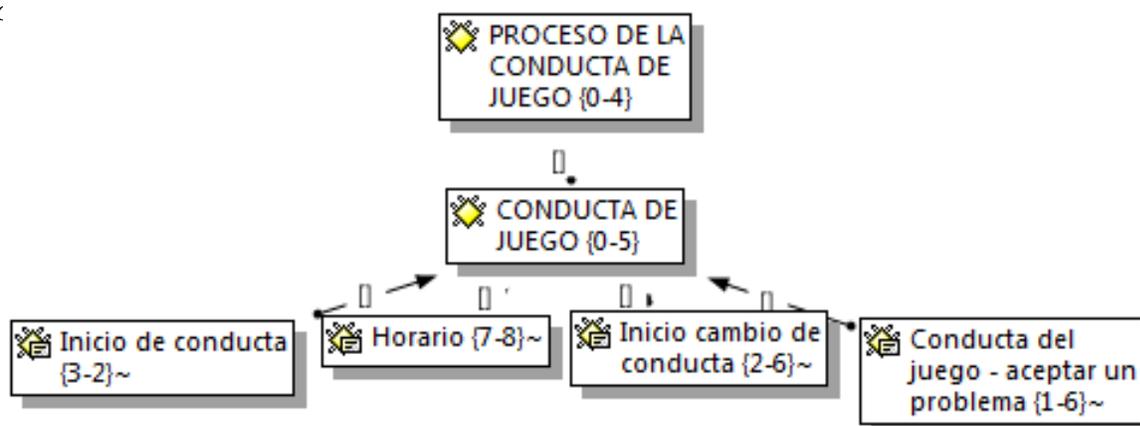
1. Pueden existir preguntas que me molesten o me incomoden o causen vergüenza, las cuales no estaré obligado a responder o puedo solicitar que me las expliquen.
2. Puedo retirarme de la investigación cuando lo desee.
3. Todos los encuentros que surjan con fines de la investigación serán de carácter gratuito.

---

Participante

CONDUCTA DEDICADA A LOS JUEGOS DE AZAR





CONDUCTA DEDICADA A LOS JUEGOS DE AZAR Y FAMILIA

