

EL JUEGO DE POKER UNA MIRADA DESDE LA PSICOLOGIA SOCIAL

Cindy Lorena Carmona Donoso

Edwin Emilio Díaz Carreño

Iván Darío Gallego Aponte

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

SANTA FÉ DE BOGOTÁ, D.C.

2015

EL JUEGO DE PÓKER: UNA MIRADA DESDE LA PSICOLOGÍA SOCIAL

Cindy Lorena Carmona Donoso

Edwin Díaz Carreño

Iván Darío Gallego Aponte

Monografía para optar por el grado de Profesional en Psicología

Asesor

Ana María Caballero Páez

Docente Académica

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

SANTA FÉ DE BOGOTÁ, D.C.

2015

Nota de aceptación

El trabajo de grado *El juego de póker: una mirada desde la psicología social*, presentado por los estudiantes *Cindy Lorena Carmona Donoso, Edwin Emilio Díaz Carreño e Iván Darío Gallego Aponte*, cumple con los requisitos exigidos por la *Institución Universitaria Los Libertadores* para optar al título de *Psicólogo(a)*

Firma presidente del jurado

Firma jurado

Firma jurado

DEDICATORIA

A nuestras familias que han sido un apoyo incondicional; son quienes nos han acompañado en los tiempos de satisfacciones y así mismo han sabido guiarnos en los momentos de debilidad. Por ello, les dedicamos este trabajo de grado, porque no sólo se ve el resultado de nuestros esfuerzos durante toda la carrera, sino también los de ellos, pues desde un principio depositaron su confianza en nosotros y este es el fruto de años de compromiso y dedicación.

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto es el resultado del esfuerzo conjunto de todos los que formamos el grupo de trabajo. Por esto, agradecemos a nuestra asesora Ana María Caballero Páez, quien contribuyó con sus conocimientos en el desarrollo del mismo.

A nuestros padres, quienes siempre han apoyado y motivado nuestra formación académica; creyeron en nosotros en todo momento, no dudaron de nuestras habilidades y estuvieron presentes, apoyándonos con su esfuerzo, ayudando a nuestra formación como personas íntegras, llenándonos de valores y principios que se verán reflejados en el ejercicio de nuestra profesión.

A los profesores que nos aportaron sus conocimientos durante toda la carrera, haciendo que seamos excelentes profesionales. Gracias por su paciencia y enseñanzas.

Finalmente, un agradecimiento a esta prestigiosa universidad la cual abre sus puertas a jóvenes como nosotros, preparándonos para un futuro competitivo y formándonos como personas de bien.

ÍNDICE GENERAL

	pp.
DEDICATORIA	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTOS	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE GENERAL	6
LISTA DE CUADROS	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN	¡Error! Marcador no definido.
ABSTRACT	¡Error! Marcador no definido.
1. INTRODUCCIÓN	¡Error! Marcador no definido.
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	¡Error! Marcador no definido.
Pregunta de investigación	¡Error! Marcador no definido.
JUSTIFICACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
3. OBJETIVOS	¡Error! Marcador no definido.
3.1. Objetivo general	¡Error! Marcador no definido.
3.2. Objetivos específicos	¡Error! Marcador no definido.
4. MARCO REFERENCIAL	¡Error! Marcador no definido.
4.1. Antecedentes	¡Error! Marcador no definido.
4.2. Referente teórico	¡Error! Marcador no definido.
4.2.1. La psicología social.	¡Error! Marcador no definido.
4.2.2. Psicología del ocio.	¡Error! Marcador no definido.
4.2.3. Teoría del juego.	¡Error! Marcador no definido.
4.3. Breve historia Del póker	¡Error! Marcador no definido.
5. METODOLOGÍA	¡Error! Marcador no definido.
5.1. Tipo de estudio	¡Error! Marcador no definido.
5.2. Diseño	¡Error! Marcador no definido.
5.3. Método	¡Error! Marcador no definido.

5.4. Instrumentos	¡Error! Marcador no definido.
5.5. Población	¡Error! Marcador no definido.
5.5.1. Actores	¡Error! Marcador no definido.
5.6. Categorías	¡Error! Marcador no definido.
6. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE CATEGORÍAS	¡Error! Marcador no definido.
7. DISCUSION Y CONCLUSIONES	¡Error! Marcador no definido.
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	¡Error! Marcador no definido.
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.
A. Transcripcion de Entrevistas	¡Error! Marcador no definido.
B. Consentimiento Informado	141

LISTA DE CUADROS

CUADRO	pp.
1. Escala de manos del póker	44
2. Caracterización sociodemográfica	46
3. Descripción de las categorías	47
4. Matriz de resultados. Categorías y subcategorías de investigación	51
5. Matriz de resultados. Categoerías emergentes	74

EL JUEGO DE PÓKER: UNA MIRADA DESDE LA PSICOLOGÍA SOCIAL**Cindy Lorena Carmona Donoso¹, Edwin Emilio Díaz Carreño², Iván Darío Gallego****Aponte³****Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia, programa de Psicología****RESUMEN**

La presente investigación busca desde la psicología social, el ocio y el juego indagar el papel que cumplen los diversos factores sociales implicados en el juego recreativo de póker tales como las relaciones sociales, los roles y las reglas al interior del grupo y los referentes comunicacionales. El estudio es de orden cualitativo, en el cual participaron tres personas de sexo masculino, jugadores recurrentes del Club de Afazar Póker ubicado en el centro de la ciudad de Bogotá. Para el desarrollo de dicho proceso se utilizó la entrevista semiestructurada; la información obtenida de dichas conversaciones fue procesada por medio de una matriz categorial de análisis del discurso.

Palabras clave: Juego, Ocio, Comunicación, Cultura.

¹ Estudiante de psicología Fundación Universitaria Los Libertadores: correo de contacto: clcarmonad@hotmail.com.

² Estudiante de psicología Fundación Universitaria Los Libertadores: correo de contacto: edwindiaz12c@hotmail.com

³ Estudiante de psicología Fundación Universitaria Los Libertadores: correo de contacto: idgallego01@gmail.com

ABSTRACT

This research seeks from social psychology, leisure and play investigate the role that social factors involved in recreational poker game such as social relationships, roles and rules within the group and the communication related. The study is qualitative, in which three people male, recurrent Afazar players Poker Club located in downtown Bogota participated. For the development of this process semi-structured interview was used; the information obtained from these conversations was processed through a matrix categorical discourse analysis.

Keywords: Game, Leisure, Leisure time, Cultura.

INTRODUCCIÓN

De los estudios que se relacionan con el tema, resalta el planteado por Munné (1992), quien estudia el entorno (la familia, la cultura, el trabajo, el uso del tiempo para el ocio y demás) de las personas desde una perspectiva psicosocial. El ocio es un modo cotidiano de comportarse en el tiempo, caracterizado por consumir y emplear una parte de éste en la interrelación de cada individuo con su grupo social. El ocio no se opone al trabajo, la relación entre ambos es ambigua, puesto que uno puede complementar al otro, como también existen actividades intermedias. El ocio es un fenómeno multiforme; cada época aporta alguna forma propia de ocio porque los cambios socioculturales lo afectan profundamente.

Investigaciones como la de Zuzanek (1980) indican que el ocio, además de ser un factor de desarrollo humano con actividades como el juego o el deporte y de fomentar la pasividad, implica también la privacidad. El ocio puede ser un instrumento de terapia y de formación, para superar a través de él las necesidades e insatisfacciones propias de la vida cotidiana debido a su potencial liberador que es una fuente de creatividad y de identidad.

Dentro de las muchas formas de ocio se encuentran los juegos de azar. El póker es uno de ellos y, este trabajo de investigación se centra en la indagación sobre el papel que cumplen los diversos factores sociales como las relaciones sociales, los roles y las reglas y los referentes comunicacionales que tiene un grupo de jugadores habituales de póker y el lugar que ocupa en sus vidas.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El póker es un juego social y entretenido. Representa un amplio abanico de retos y habilidades analíticas y sociales. Se aprende en un momento, y se tarda una vida en dominarlo. El componente principal que diferencia al póker de otras formas de apuesta, es que no se juega contra la casa, sino contra otros jugadores. En el casino, la "casa" cobra una cantidad por llevar la partida, pero la competición se limita a los jugadores en la mesa.

Desde la psicología social existen diversos factores sociales implicados en el juego tales como las relaciones sociales, los roles y las reglas al interior del grupo y los referentes comunicacionales. Por ello es necesario realizar una indagación a profundidad sobre el papel que cumplen y como se evidencian en los jugadores de póker. Para los fines de esta tesis se hace una indagación desde el punto de vista de los jugadores de póker, que lo practican de manera recreativa, como una actividad de diversión y de ocio y no desde la ludopatía o adicción de muchos jugadores. Por lo anterior, se plantea la siguiente pregunta de investigación

Pregunta de investigación

¿Desde la psicología social, la psicología del ocio y la teoría del juego, cuál es el papel que cumplen los referentes comunicacionales, las relaciones sociales, los roles y las reglas que se dan al interior del grupo de tres jugadores de Afazar Póker Club?

2. JUSTIFICACIÓN

El juego de póker despierta gran empatía y curiosidad tanto para los jugadores como para los estudiosos de temas como las sensaciones que produce el estar inmerso en un mundo de juegos y apuestas. Es por esto que el presente trabajo generó la oportunidad para investigar sobre de los referentes comunicacionales, las relaciones sociales, los roles y las reglas, que se dan al interior del grupo de tres jugadores del Club de Póker Afazar, ubicado en el centro de la ciudad de Bogotá, dejando de lado cualquier patología y rescatando los procesos psicológicos-sociales, y de del ocio y del juego, inmersos en él.

De esta manera el desarrollo del proyecto aporta a los candidatos a grado las herramientas necesarias para ahondar en sus conocimientos en psicología social; también permite traer al momento presente todo lo aprendido durante la carrera. Además, aporta al acervo bibliográfico del tema y posibilita la continuación del trabajo en otros escenarios (clubes, casinos y demás) donde se realiza este tipo de juego para indagar acerca de la visión que tiene el jugador sobre esta práctica, que no necesariamente debe ser vista desde la adicción.

También se convierte en un requerimiento para formar a los jóvenes en el uso del ocio para la diversión, la autonomía, la recreación, la creatividad; para evitar que el gusto o el hábito de jugar en los espacios educativos (colegios y universidades) se vuelva una ludopatía que obligue al joven a buscar los casinos o establecimientos relacionados con el juego.

Por esta razón se recomienda que la Facultad de Psicología aborde desde la psicología social el estudio del juego, el ocio y el tiempo libre; y que desde Bienestar Universitario se

generen espacios para los juegos de azar como vivencia divertida y de libertad. Desde este trabajo se podría también aportar a la construcción de una línea de investigación sobre el juego, porque en la sociedad tecnológica en la que vivimos hoy el juego es la parte congruente (Duvignaud, 1982), y diríamos coherente.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general

Desde la psicología social, psicología del ocio y la teoría del juego, indagar el papel que cumplen los referentes comunicacionales, las relaciones sociales, los roles y las reglas que se dan en un grupo de tres jugadores del póker recreativo.

3.2 Objetivos específicos

- Identificar las relaciones sociales, referentes comunicacionales, roles y reglas que se generan al interior del grupo de jugadores de póker recreativo
- Describir las apreciaciones que se tienen los jugadores de póker sobre el ocio y el juego.
- Evidenciar el juego del poker como una actividad recreativa.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. Antecedentes

Aunque no se encontraron antecedentes sobre el tema en los cuales se explore la visión que tienen los jugadores de póker respecto al juego, se incluyen a continuación dos estudios que abordan el tema desde las características psicológicas del jugador. En 2009 Carmen Carpio de los Pinos investigó los *Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable*. En este trabajo brinda una visión de los aspectos psicológicos del juego comercial y describe algunas variables que influyen en este fenómeno, tales como: motivaciones, recompensas, personalidad, variables biológicas, variables familiares, variables sociales y culturales. Igualmente, estudia las consecuencias deseadas y no deseadas del juego para conseguir su práctica responsable.

Las variables motivacionales incluyen: ganar dinero, escapar de los problemas y buscar activación, entendida ésta como un estimulante de ánimo. El juego es un torrente de recompensas y sensaciones gratificantes. En cuanto a las recompensas, la autora dice que son de dos clases: las recompensas productoras de placer o positivas (premios, aciertos, prestigio, aprobación) que tienen que ver con la autorrealización y la elevación del nivel de autoestima y la recompensa negativa, que se refiere al alivio o la supresión del malestar (ansiedad, irritabilidad), de circunstancias de la vida o la que acompaña a la pulsión no consumada, es decir el querer jugar y no poder. Indica también que no se ha comprobado que exista una personalidad específica de las personas jugadoras; sin embargo, la herencia biológica podría tener un papel importante en el

gusto por el juego. De igual manera, provenir de una familia sin normas, autoritaria, conflictiva y sobre todo, violenta.

Entre las variables sociales incluye: presión del grupo de iguales, presión de la publicidad, alta permisividad social con los juegos de azar, fácil acceso, apuestas asequibles, escaso tiempo entre apuesta y resultado. A manera de conclusión, la autora afirma que las variables que pueden predisponer a un gusto excesivo por el juego son: “personalidad vulnerable, cohesión familiar débil, hábito de recompensas inmediatas, accesibilidad a juegos, modelos cercanos de jugadores, presión de un grupo, circunstancias de estrés, sentimiento de vacío existencial y hábito de jugar” (Villoria, González y Martínez, 2006, p. 35).

Por su parte, Carlos Villoria, Javier González y Rosario Martínez (2006) en su texto *“Un nuevo análisis cognitivo del pensamiento del jugador: componentes motivacionales en los juegos de azar con apuesta”* hacen una revisión teórica sobre el pensamiento del jugador desde un punto de vista integrador, con el objetivo de establecer un análisis cognitivo fundado en componentes motivacionales: uno valorativo que incluye elementos relacionados con el valor de la tarea, y uno expectativo en el que se tienen en cuenta diversos constructos motivacionales enlazados con la estimación del resultado o de aspectos personales que puedan influir. La investigación pretende contribuir a la comprensión de la naturaleza y funcionalidad de factores cognitivos de los jugadores. Concluyen que el juego es una actividad intencional y funcional en la cual la motivación cognitiva puede ser una explicación teórica para entender dicha conducta, ya que se encuentra orientada a un objetivo y es motivada por expectativas y otros procesos cognitivos. El componente valorativo se basa en dos constructos fundamentales desde la psicología cognitivo-motivacional: las metas como objeto de la acción y el valor de la tarea y de los incentivos; juntos, llevarán al jugador a la acción. Otra fuente de motivación estaría originada

en los esquemas cognitivos que el sujeto dirige a la acción y que integran el componente expectativo. De esta forma, elabora una representación cognitiva sobre su eficacia en el juego y la obtención de los resultados que espera. Por esto, el jugador querrá conocer la dinámica del juego para que su apuesta sea exitosa. Entonces, estas expectativas se darán en mayor proporción en juegos donde que requiere cierto nivel de destreza. Así el jugador dará importancia tanto a sus características personales como el deseo de reconocimiento y las expectativas económicas, haciendo del juego una práctica doblemente interesante por un lado como ocio (juego recreativo, hacer nada productivo) y por el otro (hacer algo productivo y satisfactorio). (Rodríguez Suárez y Agulló, 2002).

4.2. Referente teórico

En este apartado es conveniente incluir, para los propósitos de la investigación, tres temas principales: la psicología social haciendo énfasis en las relaciones sociales, los referentes comunicacionales, y los roles y reglas al interior del grupo; la psicología del ocio en la sociedad moderna, la teoría del juego y la historia del póker.

4.2.1. La psicología social.

Para Tomás Ibáñez Gracia (2004), citado por Néstor Raúl Porras (2009), “la psicología social es una disciplina que pone énfasis en la determinación y constitución social de los fenómenos psicológicos. En tal sentido, asume que los fenómenos sociales son una realidad histórica; es decir, cambiante” (p. 22). En consecuencia, al decir de Porras: “el conocimiento producido sobre esta realidad es histórico y provisional. A manera de síntesis, se puede decir que

la psicología social es la disciplina que estudia cómo los fenómenos psicológicos están determinados y configurados por procesos sociales y culturales” (p. 3).

Según Martín-Baro (1987) citado por Porras (2009), la psicología social “estudia al comportamiento humano en la medida en que es significado y valorado. Examina ese momento en que lo social se convierte en lo personal y lo personal en lo social, ya sea que tenga carácter individual o grupal” (p. 3). Martín-Baró propone definir la psicología social como “el estudio científico de la acción en cuanto ideológica, entendiendo la interacción social como el intercambio de signos, símbolos, emociones, sentimientos, cogniciones, que se asumen desde una perspectiva dialéctica para superar la perspectiva sociologista o psicologista” (p. 5).

Según Martín Baró, al decir de Porras,

Al decir ideológica, se expresa la relación interpersonal, juego personal y social; la acción es una síntesis de objetividad y subjetividad, de conocimiento y valoración; es decir, está signada por unos contenidos valorados y referidos históricamente a una estructura social. Como se puede apreciar, esta propuesta conceptual concuerda ampliamente con los planteamientos de Moscovici al definir la psicología social como la ciencia de los fenómenos de la comunicación y de los fenómenos de la ideología. (p. 5)

En tanto, Guattari (2006) expone que la estructura social es originada por todos los procesos que llegan al sujeto desde la familia y el medio social que lo rodea, en donde las significaciones pasan a ser significados en relación a la forma de percibir el mundo en que se desenvuelve la persona en su cotidianidad (p. 41). De modo que la familia es parte fundamental de la construcción social pues hace parte del entorno en que el sujeto vive y de ella pueden surgir patrones de conducta que son utilizados dentro de su cotidianidad.

Para Rage (1996) citado en Garrido, Reyes, Torres y Ortega (2008): “la sociedad genera un ideal de familia, pues es esta la que norma, regula y prescribe (implícita o explícitamente) los esquemas de valores, pautas de comportamiento y relaciones afectivas que los individuos llevarán a su vida” (p. 232). Por lo tanto la familia en esta investigación cumple un papel importante pues se puede evidenciar el papel que desempeña, el modo en que los individuos son percibidos por sus familias dando un acercamiento a las relaciones existentes entre la familia y la forma en que influye en su diario vivir

Martha Consuelo Durán y María Consuelo Lara (2011) indican que las relaciones sociales constituyen el área de la psicología social que intenta explicar cómo interactúa el ser humano con otras personas. Las tres teorías más importantes de las relaciones sociales son: teoría de la equidad, teoría de los roles y la teoría de los procesos de grupo.

- La teoría de la equidad busca explicar cómo la gente siente que está siendo tratada justa o injustamente y cómo reacciona ante ese tratamiento. “La equidad en una relación se define como una situación donde los productos de todos los participantes son proporcionales a sus entradas o contribuciones a la relación” (p. 40).

Cuando las personas sienten que las tratan inequitativamente, no están conformes y tratan de restablecer la equidad, cambiando las entradas y los productos de quienes hacen parte o psicológicamente, distorsionando su percepción de las entradas y productos. La sensación de injusticia o de resentimiento producto de la inequidad percibida, se denomina regularmente deprivación o carencia relativa. La teoría de la equidad puede aplicarse a muchas áreas de la vida como los negocios, las relaciones amistosas o románticas y, para este caso, las interacciones que se dan entre los jugadores de póker.

- La teoría de los roles, por su parte, sostiene que un rol o papel es un conjunto de patrones conductuales que se espera en un grupo particular de personas en determinada sociedad; es decir, de aquellas que comparten la misma posición social. Las posiciones pueden estar basadas en las relaciones de familia, de trabajo, recreativas, como es el caso de esta investigación, en las políticas o en características sociales. Toda la gente ocupa varias posiciones durante su vida, a veces al mismo tiempo. Es probable que se dé conflicto de roles cuando la conducta esperada por una posición es incompatible con la de otra posición. Los grupos sociales y las organizaciones complejas, con frecuencia tienen sistemas de organización que especifican las posiciones dentro del grupo y algunas de las conductas esperadas en un rol o papel. Otras veces, las conductas del rol no son explícitas, pero se dan por entendidas; también puede darse la confusión de roles. La teoría de los procesos de grupo trata la interacción cara a cara de unos con otros.

Macías (2003), explica que tradicionalmente se ha definido a los grupos desde dos posturas: la primera considera al grupo como una colección de conductas individuales y la segunda, como una entidad, un todo. En la primera, el grupo reúne un conjunto de valores, ideas y pensamientos que son compartidos por todos lo que de él hacen parte, estudiando entonces al grupo desde la percepción de cada uno de los individuos que lo integra. En la segunda postura se analiza al grupo considerándolo más allá de la suma de las partes, incluyendo en dicho análisis las relaciones que surgen entre sus integrantes. Indica además el autor, que existen varios tipos de grupo según su número de participantes y sus fines. Para el caso de este estudio, los jugadores de póker se clasifican en la subdivisión “agrupamiento” correspondiente a un número pequeño de personas que se reúnen con cierta regularidad respondiendo a un interés común.

En cuanto a la comunicación entre los grupos, son muchos los trabajos que se han escrito acerca de los elementos que la componen (emisor, receptor, canal, mensaje) y los tipos (vertical, horizontal, diagonal), así como de las barreras que pueden interferirla o distorsionarla. Todos estos estudios se centran en la comunicación verbal o escrita y en el rol que ésta ocupa para el buen funcionamiento de las organizaciones. Sin embargo, para el caso de este trabajo investigativo, aunque la comunicación tradicional es importante, debe darse relevancia a la comunicación denominada no verbal, dada la naturaleza del grupo estudiado (jugadores de póker).

Habiendo hecho esta aclaración, Alba García (2012), sostiene que la comunicación no verbal implica los mensajes que se envían sin usar la palabra. Contacto visual, muecas, movimientos del cuerpo, que son muy importantes en las relaciones interpersonales. Dos aspectos destacables sobre este tipo de comunicación son: “es un tipo de comunicación totalmente inconsciente sobre el que no se puede actuar y, cada gesto tiene significado dentro de un mismo contexto, por tanto no se deben analizar gestos aislados sino que deben analizarse en su conjunto” (p.12).

Según la autora, existen tres tipologías básicas en la comunicación no verbal: el paralenguaje, elementos no verbales de la voz como el volumen, la velocidad, la entonación, la risa, el llanto; la proxémica, que tiene que ver con el uso del espacio que hacen dos o más personas mientras se comunican, o sea la distancia entre ellas y la kinésica que “interpreta el significado de los movimientos corporales y los gestos en una situación comunicativa. De ésta última hacen parte la postura, los gestos, las expresiones del rostro, la mirada, la sonrisa, el tacto y el olfato” (p. 12).

En el grupo de jugadores de póker, además de la comunicación, deben considerarse también otros aspectos inherentes a los grupos, tales como los roles y las reglas. En cuanto a los roles, en este tipo de grupo no puede considerarse que existan desde su categorización clásica, tales como líder, de mantenimiento, de ejecución de la tarea, etc. Aquí debe considerarse el rol individual, entendido como el que cada quien ejerce enfocándose únicamente en sus necesidades individuales.

Respecto a las reglas, como en todo grupo, al decir de Francisco Gil y Carlos María Alcover (1999) es fundamental que existan normas compartidas por los miembros del grupo. Precisamente porque existen tales normas compartidas es por lo que ahí una cierta homogeneidad en el desempeño de roles. En pocas palabras, las normas compartidas hacen que los papeles se mantengan, aunque los actores varíen. Gracias a eso, la vida de los grupos trasciende a las personas.

Las normas son reglas establecidas para hacer consistentes las conductas de los miembros de un grupo. Esa consistencia tiene la consecuencia de hacer la conducta predecible, esto es, facilitar la interacción, ya que ésta no exige ser improvisada a cada momento puesto que existen definiciones respecto a cómo debe ser el propio comportamiento y el del otro. La existencia de normas reduce la incertidumbre, proporcionando orientación y guía a la conducta. A veces ciertas conductas se generalizan en los grupos; no está claro en qué momento estos estándares o pautas de conducta se convierten en normas, aunque se acepta que este paso tiene lugar cuando predominan los miembros del grupo que las aceptan; tienden a referirse a conductas que son significativas para el grupo y, en menor medida, a las que son triviales.

Ahora bien, para realizar el presente trabajo, y poder relacionar los aspectos de la psicología social nombrados arriba, es necesario tener en cuenta, la teoría de la atribución, la cual postula cómo las personas están constantemente tratando de comprender las razones o las causas de los eventos interpersonales que se presentan en la vida cotidiana. Según Durán y Lara (2011), dichas atribuciones pueden ser tanto antemas como estemas. Las atribuciones antemas describen el evento en cuestión a una disposición personal que en el caso del juego de póker sería "el ganó porque es un buen jugador"; mientras que las atribuciones estemas se basarían en un factor extremo a la persona, por ejemplo: "el ganó porque hoy tiene mucha suerte". Una vez abordado el grupo de investigación desde los referentes teóricos de la psicología social, a continuación se expone la psicología del ocio y su papel en la sociedad moderna.

4.2.2. Psicología del ocio.

Siguiendo a Julio Rodríguez Suárez y Esteban Agulló (2002), al analizar la palabra ocio se usan por lo menos dos significados opuestos y diferenciados; por una parte, es equivalente a "hacer nada, o no hacer nada productivo" y por otra significa lo contrario "hacer algo productivo y satisfactorio". Aunque el acto del ocio puede ser aplicado a cualquier persona de cualquier edad para describir actitudes y comportamientos, cabe destacar el ocio ha sido históricamente construido como un compuesto antepuesto a la actividad del trabajo y no como concepto para diferenciar edades cronológicas ni etapas psicológicas.

En 1964 Berne (citado por Rodríguez y Agulló, 2002) llevó a cabo los primeros acercamientos acerca de la psicología al fenómeno del ocio, relacionando el juego de las personas y la psicología de las relaciones humanas. Sin duda alguna, el ocio ha adquirido una notabilidad cada vez más fuerte en el estudio de la psicología teniendo como referente a la

psicología social, pues ha sido la única disciplina interesada en investigar este fenómeno el cual se le concede cada vez con más interés.

Para Coleman, (1988, citado en Sánchez Herrero, 2008):

El tiempo libre y el ocio es un aspecto importante en la vida diaria porque permite a los sujetos la oportunidad de relajarse después de las tareas obligatorias, pero también porque tiene valor en sí mismo para la persona. A través del tiempo libre los sujetos se escapan de los aspectos más tediosos de la vida y tienen oportunidad para el crecimiento personal. Además, este tiempo es ideal para el enriquecimiento, la reflexión y el disfrute de la vida, y se puede crear un capital social de relaciones esencial para el bienestar. (pp. 72-73)

Según Rodríguez y Agulló (2002) la valoración positiva del ocio aparece asociada al logro que la persona alcanza al usar su tiempo libre en actividades productivas, satisfactorias, estructuradas, con sentido y propósito racionalmente escogidas. En el imaginario social contemporáneo, las valorizaciones positivas sobre el ocio son al menos frecuentes, aunque se está observando un aumento. Desde la mirada psicológica de Jhon Nuelinger (1974) (citado por Rodríguez y Agulló, 2002), el ocio es “un estado mental relacionado con la toma de decisiones que la persona afronta de manera voluntaria y por ende, producen satisfacciones por sí mismas y no por consecuencia de los resultados” (p. 126). Ya desde entonces, la teoría del ocio estaría relacionada con la motivación del ser humano atendida en la psicología social del ocio.

Rodríguez y Agulló (2002) afirman que los estudios de autores como Manell (1984), Ingham (1986) o Iso-Ahola (1988) concluyen que la mayor parte del trabajo de la psicología sobre el ocio se ha realizado en las áreas de psicología social de la disciplina. En Europa en 1996 Argyle publicó un manual de psicología social del ocio. En éste, se abordan los orígenes

históricos del ocio y su relación con el trabajo, analizando sus postulados, especialmente los relativos a los aspectos y factores psicosociales con los que el ocio está relacionado e intenta adaptar las más importantes teorías norteamericanas al contexto europeo. Un año más tarde, indican Rodríguez y Agulló en Norteamérica.

Silvia Sánchez Herrero (2008) plantea que la experiencia del ocio puede ser más positiva para algunas personas que para otras, todo esto debido a que aquellas que utilizan una misma cantidad de tiempo libre en una sola experiencia y favorecen el aprovechamiento de las actividades de tiempo libre, tendrán un mayor goce que aquellas en las cuales la actividad es dividida en un número de diferentes hechos; por tanto, experimentarán un goce del ocio menos intenso. En este orden de ideas, el ocio del adulto es esencialmente puro ocio y la calidad del mismo está relacionada con tiempo libre que cada persona tiene para ejercerlo ya sea productivo o no, es así como el ocio se revela como un concepto ambivalente y polimorfo. De esta manera la autora asegura que las personas asumen el ocio y tiempo libre como el tiempo que se malgasta o como descanso de las actividades realizadas, pero en realidad, el ocio y el tiempo libre son el tiempo que se obtiene fuera de las actividades comunes, o dan significado a algún espacio para disfrutar.

Según la teoría de ocio y tiempo libre de Munné (1992) las personas deben enfocarse al descanso, la diversión sana y un desarrollo personal que ayude a que el individuo sepa desarrollarse en cualquier aspecto de su entorno social que se le presente. Manuel Cuenca (2006) hace notar que el tiempo de ocio se entiende como aquél no dedicado a actividades que se hacen casi de forma obligatoria y cotidianamente como trabajar, cuidado de la casa, educación, comer y dormir. En tanto, el tiempo libre es aquel en el cual ya se han ejecutado las actividades antes mencionadas. Este concepto arranca a finales del siglo XIX y va encadenado con el aumento del

desempleo ligado al proceso de industrialización que sufre occidente; es así como el tiempo de ocio en la sociedad va a repercutir en el tiempo de distribución del trabajo laboral.

Amado De Miguel (2002) señala el valor que se le da al ocio en la sociedad moderna, sobre todo en los jóvenes de ambos sexos de los 21 y 29 años. Para ellos, el ocio tiene primer lugar en su escala de valores por encima del trabajo y la familia. Datos que se asemejan a los que arrojó la Encuesta Europea de Valores de España 2000: el tiempo libre y ocio tienen el cuarto lugar en las prioridades de los españoles, puesto que 80,4% lo considera casi igual de importante que el trabajo, los amigos y la familia, y menos importante que la como religión (41,7%) y la política (19,1%).

La revalorización del ocio no es cuestión sólo de los españoles, sino algo común en los países desarrollados. La aseveración se confirma con otras investigaciones, como la realizada por Antonella delle Fave y Fausto Massimini (1998) en el norte de Italia (citados por De Miguel, 2000). Ellos investigaron el significado del ocio en un grupo familiar de tres generaciones, de una comunidad del Valle de Gressoney quienes encontraron que la de los abuelos, tenía su mahior satisfacción personal en el trabajo (58%) y, escasamente, en el ocio (16%). En la generación de los padres, hubo equilibrio entre trabajo (41%) y ocio (44%) y en la generación de los nietos preponderaba el ocio, un 70%, frente al trabajo, un 19%.

Un informe de la Unión Europea (1994) (citado por De Miguel, 2000) presenta la hipótesis de que si persisten tendencias del pasado, el tiempo dedicado al trabajo disminuirá en el futuro, de manera que si se tiene en cuenta que la esperanza de vida de los hombres será de 80 años, el tiempo laboral sería un 6% de todo el ciclo vital, lo que implicaría un aumento de alrededor del 53% del tiempo libre. Por esto, según el autor, en la sociedad moderna se está

perdiendo el compromiso con el trabajo en cuanto a lo fundamental para alcanzar las metas de realización personal, cediendo el protagonismo al tiempo libre y al ocio. Así, el ocio se instala como espacio de aprendizaje de las habilidades implicadas para su mejor provecho. “Educarse para el ocio involucra acciones gratificantes, vivencia creativa del tiempo, libertad, solidaridad y comunicación. Es un proceso que evoluciona con los individuos; su objetivo es aumentar el potencial humano para vivir experiencias de ocio de calidad” (p. 150).

Para Bauman (1999, citado en Gomes y Elizalde, 2009):

La realidad actual revela que la ética del trabajo continúa siendo valorada e internalizada por muchos trabajadores. En esa perspectiva, la falta de disposición para el trabajo, en general, es vista como el principal obstáculo para el ascenso social, pues, el trabajo duro y constante es considerado como la vía de acceso para una vida exitosa. A su vez, no podemos dejar de considerar el hecho de que para otros profesionales, esa ética no es reconocida como algo que produce sólo efectos benéficos. Para esos trabajadores, más que el trabajo, lo que importa es la propia riqueza producida por él. El trabajo es considerado, así, como un medio capaz de proporcionar un estilo de vida más interesante, con más calidad, autonomía y satisfacción. De acuerdo con esa comprensión, la capacidad universalmente apreciada es poder escoger cómo llevar la vida, los lugares donde vivir, trabajar y usufructuar del ocio, los compañeros para compartir esas y otras experiencias, teniendo aún la oportunidad de cambiar todo eso a voluntad. (pp. 7-8)

Estos planteamientos otorgan validez a los postulados de José Ortega y Gasset (1996) quien afirma que es sólo en el empleo del ocio, en la utilización del tiempo libre y la recreación, donde se van a dar las condiciones de culturizarse, impulsar, activar y concienciar a la sociedad

sobre el cómo, cuándo, y dónde emplear su tiempo libre, y esto sirve tanto para aumentar la integración social y la identificación con la comunidad como para disuadir la conducta antisocial.

4.2.3. Teoría del juego.

Según Johan Huizinga (1938) el juego es una actividad que genera placer y a través de él la persona se relaciona en los ámbitos familiar, social y cultural. Es una forma de diversión, una acción espontánea, voluntaria, libre creativa y original. Además, afirma que la cultura brota del juego porque, entre otras cosas, no ahí un objeto en la realidad más susceptible de ser identificado como generador de cultura por la realización de acciones libres.

Jugar, lejos de ser una actividad trivial y simple, involucra varias características que le otorgan un papel fundamental en la constitución de la cultura. Una de ellas es la libertad, puesto que se trata de una actividad libremente asumida y elegida por el placer que trae consigo la posibilidad de disfrute y la libertad de abandono. Por lo mismo, el juego construye un espacio grato paralelo a la vida corriente, pero que, al mismo tiempo, se integra en ésta. En la cotidianidad, el juego se ubica dentro del tiempo de ocio y para el ocio, un espacio libre y diferente cargado de sentido en sí mismo y no por fuera de él. (Huizinga, citado por González, Salazar y Velásquez, 2009).

Estos autores afirman que el juego es una actividad completamente diferente de las realizadas en la vida corriente e incluso se convierte en un escape momentáneo del mundo cotidiano, dando la oportunidad a quien juega de ser otro y portarse diferente. El juego puede distraer a tal punto a quien lo realiza, que puede hacerle perder la noción del tiempo, del espacio

y, en muchos casos, hasta el cubrimiento de necesidades vitales, como la alimentación y el sueño. Puede ubicar al jugador en otros mundos posibles, donde hace otras cosas y puede asumir otras identidades. Por lo anterior, todo juego crea un tiempo y un espacio únicos, demarcados claramente y regidos por reglas, que los convierte en terrenos cercanos a lo sagrado, en cuantos dominios regidos y controlados con rituales que tienden a la repetición. En este espacio se establece un orden riguroso, dentro del cual se actúa con libertad, pero siempre dentro de los límites propuestos por el juego.

Según Ríos (2009) el juego comienza desde el lenguaje y las metáforas, pues la humanidad expresa su existencia y se apropia el mundo en un conocimiento; por tanto, el juego del lenguaje permite una comprensión del mundo. El juego auténtico es la base de la cultura pues a través de éste, en su expresión lingüística o en cualquiera otra manera es como se da forma a la propia existencia.

La tesis que maneja Huizinga (1938) en su texto *Homo ludens*, es que el juego puede ser el fundamento de la cultura, pues considera que las grandes ocupaciones de la convivencia humana están impregnadas de juego. No sólo constituye el juego una función humana tan esencial como la reflexión y el trabajo, sino que además la génesis y el desarrollo de la cultura poseen un carácter lúdico. El tratamiento que da al ocio, al tiempo libre y a la recreación, es aquel que tuvieron todas las civilizaciones, tribus y grupos étnicos. A través de la investigación realizada por este autor son diversos los aspectos que se pueden evidenciar con relación al juego, sobre todo teniendo en cuenta la mirada particular que ofrece acerca del mismo. Para este investigador el juego posee una esencia que va más allá de una simple función fisiológica enmarcada en una actividad como tantas más realizadas en la vida cotidiana del ser humano. El juego constituye una función humana esencial en la cultura, al mismo nivel de la reflexión, del

trabajo, de la vida en comunidad, convirtiéndose en el génesis mismo de la cultura, (claro sin ser el único), pero sí brindándole un carácter lúdico a esa función creadora y formadora de los comportamientos básicos para una regulación de la vida dentro de la sociedad.

Huizinga, afirma que el juego corresponde a una entidad que es aún más antigua y básica que la cultura en sí, ya que realizando el viaje histórico en retrospectiva se observan situaciones enmarcadas en procesos lúdicos desde tiempos muy antiguos, y más aún, el juego o el concepto de éste como actividad lúdica es tan básico y primitivo, que es observado en los animales a los que en ningún momento el ser humano ha tenido que enseñarles dicho comportamiento; es claro que para algunos animales incluso los primates, las actividades propias de recreación y ocio, constituyen la base tanto de aprendizajes del comportamiento individual (como la caza) así como comportamientos propios de sus respectivas sociedades. “El juego es una ocupación libre, con límites temporales y espaciales, reglas absolutamente obligatorias y libremente aceptadas; tiene su fin en sí mismo y se acompaña de tensión y alegría al "ser de otro modo" que en la vida corriente” (p. 53).

La anterior es una de varias definiciones que ofrece el libro acerca del juego; es necesario resaltar la visión de libertad y autonomía que caracteriza al juego, dándole en sí mismo un toque de magia y de misterio, ya que en algunos casos, cuando se juega, se pretende actuar de una forma diferente a como se haría en la vida cotidiana, creándose así un velo de misterio, de secreto, que no necesariamente está en contra de la naturaleza lúdica de dicha actividad.

De esta manera establece que no cabe duda que para que una actividad sea llamada juego debe tener una serie de características como libertad, goce, alegría y ser voluntaria. Si no, el ser humano estaría claramente enmarcado en una situación de obligatoriedad de la cual muy

seguramente querría escapar. Es por esto que para cualquier caso en que se hable del juego, éste sólo existirá cuando los jugadores se sientan con ganas de jugar, cuando se sientan libres y a gusto con la actividad que están realizando; aún más importante, sólo se podría hablar de un juego en sus elementos más básicos, cuando los mismos jugadores estén en la capacidad propia de decir "ya no juego más". Por otro lado, para Huizinga, el juego es una actividad que no representa un interés económico ni material. Menciona el autor, que el juego carece de carácter económico, claro que en algunas de sus manifestaciones tiene como fin la producción de dinero, pero si se analiza en su forma más esencial y profunda, en muchos casos las ganancias obtenidas por esta actividad no superaran las pérdidas, ni las inversiones realizadas, y aún más importante, en algunos juegos en los que no necesariamente se está invirtiendo dinero, lo único que ocurre es que se traslada de una mano a otra, pero en ningún momento se está creando riqueza. Pero si el juego es observado desde la actividad pura, éste consiste en una práctica que genera diversos elementos en la vida del ser humano, desde los comportamientos hasta las manifestaciones artísticas.

Lo que se ha mencionado hasta el momento hace referencia a los orígenes culturales, a sus bases, pero el juego no se limita únicamente a estos elementos, además de servir como origen de la cultura, el juego está presente en numerosas dimensiones de la vida, en ese mundo alterno en el que se da el juego, el arte, la música, la danza, son situaciones en las que claramente se están realizando actividades propias del mismo.

Huizinga (1938) tiene de por sí un matiz lúdico, expresando por medio del arte formas de belleza más allá de lo que se observa. Por ejemplo la música es en sí una actividad cuyo fin es noble, bella es en sí misma, un juego social, además de su orden lúdico y de entretenimiento aunque parezca extraño, dentro del ambiente de la música, así como en el juego se observa

competición, a lo largo de la historia se han organizado diversos concursos que permiten jugar entre los participantes sin el ánimo de hacerse daño, solamente con la intención de divertirse.

Ya habiendo realizado una breve definición de algunos aspectos del juego, es pertinente abordar desde las diferentes características, la clasificación del mismo en relación al tipo de actividad; por ejemplo, no es lo mismo jugar al fútbol, lo cual requiere un espacio grande libre de obstáculos, que jugar ajedrez, o damas chinas donde los espacios son pequeños. Además, las finalidades de estas actividades pueden estar en polos opuestos.

De acuerdo con Roger Caillois (1986) los juegos pueden ser observados como una representación social para los participantes de dichas actividades, ya que se enfrentan en situaciones enmarcadas por reglas aceptadas, dentro de las cuales se observan una serie de comportamientos propios de la cultura en la que se desarrolla el juego. Además, para que se pueda considerar como juego dicha actividad, es necesario que existan espectadores, que sirvan como garantes del desarrollo mismo; por tanto, se puede decir que para estos casos el juego es una actividad netamente social. También menciona dos polos o extremos en los cuales se ubica un principio que rige a los juegos, siendo uno de ellos, lo que se denomina *paidia*, que no es más que ese principio de diversión, de improvisación, de libertad, por medio del cual el espíritu se manifiesta en cada una de las actividades realizadas; por otro lado se encuentra el *ludus*, que para este efecto viene siendo las reglas que permiten controlar a esa naturaleza atrevida del espíritu del juego. Estos elementos, antes que buscar ubicar el juego en términos de polos opuestos, lo que buscan es generar una visión panorámica de dónde están ubicadas las características o significantes referentes a las energías que se manejan al interior del juego y las maneras como se genera el mismo. Dice que en algunos juegos es necesario el uso de accesorios para su

desarrollo, en otros tantos contar con la bendición de la diosa suerte, y en muchos otros lo único que se requiere es tener en cuenta las habilidades y potencialidades de los jugadores.

Caillois realiza un análisis profundo de las características de algunos juegos y propone una división en cuatro categorías en tanto predomine el papel de la competencia, del azar, el simulacro o el vértigo y los llamó respectivamente: *Agon*, *Alea*, *Mincry* e *Ilinx*. Aunque se hace necesario aclarar que dichas actividades no son necesariamente encasilladas en cada una de las categorías. En algunos casos con base en la naturaleza, se escalonan o se superponen en los diversos órdenes establecidos, siendo uno de estos casos el póker, el cual por su esencia se mueve en todas las categorías propuestas. Ahora bien, es pertinente realizar un pequeño recorrido por cada una de estas categorías con el fin de poder más adelante situar al póker en un contexto determinado y claro, con base en sus características y poder así realizar el análisis propio que se pretende con el presente trabajo, pues “Todo un grupo de juegos aparece como competencia; lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor” (p. 43).

Los juegos *Agon*, (competencia), ésta la categoría busca que en un terreno dentro del cual las condiciones están dadas de la misma manera para todos los participantes, sea la potencialidad de una característica propia y clara de cada uno de los participantes, la que determine si la victoria es para un bando o para el otro o para un competidor o para otro. Dichas habilidades pueden ir desde la "rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, ingenio, etc." (p. 43). En esta categoría se ubicarían deportes como el fútbol, el polo, el baloncesto, el póker, el boxeo, etc., en los cuales lo que se pretende es ubicar a dos o más individuos frente a frente en condiciones que den una imagen de parcialidad e igualdad.

Lo anterior brinda una premisa en la cual existe un espacio propio y determinado para la práctica de la actividad; por tanto, no se evidencia ningún tipo de agresión o rivalidad que se desarrolle por fuera de dicho espacio, ni siquiera en el mundo animal, donde se observan también este tipo de actividades. "El destino es el único artífice de la victoria y, cuando existe rivalidad, ésta significa exclusivamente que el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido" (p. 48).

Juegos Alea (suerte), hace referencia claramente a contingencias que están por fuera del control de cualquier participante, todo resultado está basado en la influencia de la suerte, de la llamada diosa fortuna; se observa una clara distinción o contraposición entre *Agon* y la *Alea*; la primera busca premiar de forma significativa el trabajo, la dedicación, la segunda simplemente premia la situación circunstancial que brinda el destino para la consecución de un objetivo.

Aquí puede incluirse un elemento que Huizinga deja de lado, el dinero. Para los jugadores que se apasionan por este tipo de juegos, la promesa de una vida sin necesidad de pasar trabajos, la promesa de mejorar su vida en cuestión de segundos, es algo simplemente irresistible. El dinero se convierte en un elemento fundamental entonces en el juego, ya que la finalidad pasa de ser diversión, salir por un momento de la vida cotidiana, a una búsqueda de mayor calidad de esa vida cotidiana.

Es por esto que existen juegos como la ruleta, los dados, el Black Jack, el póker. Los juegos de azar parecen ser los juegos humanos por excelencia (Caillois, 1986), ya que como se mencionó anteriormente, los animales practica juegos cuyas características se parecen a las de los hombres, en función de la formación de jerarquías, de cultura de sociedad, pero no es posible para ellos la concepción de juegos de azar ni de la suerte.

Minicry (simulacro). Todo juego presupone una ubicación en un espacio y tiempo que se aparta en cierta medida de la realidad; es por esto que en esta categoría se habla de crear o sumergirse en una ilusión, en un mundo paralelo donde todo es posible, donde claramente el límite es la imaginación. En este tipo de juego el sujeto simplemente juega a ser alguien más "el sujeto olvida, disfraza, despoja, pasajera y pasajeramente su personalidad para fingir ser otra persona" (p. 52).

A pesar de que los casos más claros para dar explicación a los componentes de esta categoría se encuentran en los niños, y en cómo ellos con su increíble imaginación se despojan a menudo de lo que son para convertirse en casi cualquier cosa que se pueda imaginar, desde un carro hasta el más grande animal prehistórico, en la edad adulta también en algunos el sujeto se desprende de su propia esencia y pasa a convertirse en algo que no es por el simple hecho de divertirse o de divertir a otros. "El juego puede consistir, en desplegar una actividad o en soportar un destino en un medio imaginario, no ser uno mismo, un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia" (p. 55).

Ilinx (vértigo). Es el último elemento del juego; reúne a participantes a los cuales el vértigo, la emoción, la búsqueda constante de alcanzar un espacio sensorial o de percepción por fuera de la realidad, sólo la encuentran en la emoción del peligro y la brusquedad de dichas actividades. En esta categoría se pueden ubicar situaciones en las cuales las acrobacias, los saltos, las actividades físicas extremas son las protagonistas, sin necesidad de que estos comportamientos pasen por autodestructivos; por el contrario, es el placer obtenido al realizarlos lo que favorece la aparición cada vez más de los deportes extremos.

Según Ana Martín, Cristina Ramírez, Amparo Martínez, Vicente Gómez y Lucía Arribas (1995) no importa la edad que tengan las personas, siempre les va gustar jugar; es algo que no puede evitar en el ser humano, que lo empuja a disfrutar sin buscar nada más, a elegir voluntariamente, dejarse envolver por la evasión temporal, el aislamiento de la realidad, la incertidumbre y la tensión que causa el juego. El juego alcanza un significado diferente para cada persona según el periodo evolutivo en el que se encuentre; así, para la juventud es una actividad más junto con el deporte, una alternativa importante por la repercusión que puede tener en su ocio y a partir de éste en su desarrollo integral. Los autores anteriores afirman que el juego cumple todos los requisitos para ser una actividad de ocio:

- Autonomía: para elegir y ser responsables en el desarrollo de la misma.
- Autotelismo: se trata de una actividad cuyo fin es la actividad en sí, no se hace por llegar a un resultado sino porque es interesante el proceso.
- Placer: se genera goce mientras se practica, es gratificante para la persona que la realiza. Las personas necesitan escapar de la realidad con actividades que partiendo de su decisión de jugar o no, les permitan disfrutar, sin vivir la tensión de la responsabilidad que se asume en las ocupaciones diarias de la vida.
- Un buen vehículo para las relaciones grupales. Las personas suelen disfrutar su tiempo de ocio en las relaciones de grupo, éste es un elemento positivo como apoyo en la formación y crecimiento de su personalidad y su integración en la sociedad, de ahí que gran tiempo de su ocio lo dediquen a juegos de mesa y además en los últimos años estén abundando las asociaciones de los juegos de rol.

El juego siempre ha ocupado un lugar determinante en el transcurso de la vida de los seres humanos ya que todas las personas poseen un impulso que los invita a jugar y, como todos

los aspectos de la vida, en él también se encuentran implícitas las creencias. En toda sociedad, los ritos y los símbolos religiosos expresan miedos, esperanza y medios para satisfacerlos; es así como el juego, unido a estos ritos y símbolos, según la sociedad en que se practique y su evolución, tendrá matices lúdicos, profanos y sagrados en menor y mahior grado.

El juego también es una herramienta de aprendizaje de la vida social. Es un agente de transmisión muy eficaz; mediante el juego la persona interioriza los valores éticos y las actitudes de la sociedad en la vive. Además de estudiar el juego en el tiempo se analiza en función del espacio. Así lo afirma Jack Botermans (1989):

Cada día, en cada momento, se juega en los cuatro rincones del mundo, los juegos constituyen unas de las raras actividades humanas que consigue trascender las monumentales barreras sociales, culturales, lingüísticas, políticas y geográficas que separan los diferentes pueblos de la tierra. (p. 5)

Es decir, el juego es una herramienta de entendimiento para los pueblos de la tierra, además un canal de comunicación que respeta la cultura lúdica de cada sociedad. Una vez que se ha jugado, permanece en el recuerdo como una creación o como tesoro espiritual, es trasmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento. Las palabras con que se suele designar los elementos del juego corresponden, en su mahior parte, al dominio estético. Son palabras con las que también se trata de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. El juego oprime y libera, el juego arrebat, electriza, hechiza, está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía (Botermans, 1989).

En principio, la cultura posee algo de lúdica, y se desenvuelve en las formas y con el valor de un juego. Jesús Gómez Cimiano (2003), expone cómo no ahí un límite visible que separe el juego de lo serio con este ejemplo: “la ruleta y la bolsa. En la primera se dirá se juega de verdad, pero no en la segunda. Comprar y vender, con las esperanzas puestas en una subida de precios se considera como parte de la vida de negocios” (p. 33).

Néstor García Canclini (2006), afirma que existen tres hipótesis para definir las relaciones entre el juego y la cultura: la primera menciona que las estructuras de juego son resultado del ambiente que obtiene sentido en cada contexto, de modo que las formas de realización de la actividad dependen de ese ambiente y se adaptan al mismo. En esta hipótesis el autor concluye que cada juego se acomoda al contexto en el que se desarrolla, manifestándose en su dinámica las características propias de tal contexto y es practicado conforme las estaciones del año y el acceso a los recursos materiales que se necesitan. El uso de estos materiales mostrará la sociedad que ha creado el juego. A través del juego se conocen aspectos importantes de la cultura de aquellos que lo han inventado y lo practican, que se evidencian en su fabricación o preparación, poniendo además de manifiesto la capacidad de proveerse de aquello que necesitan; por ejemplo, “las sociedades urbanas, cuyas señas de identidad estarían en la abundancia, variedad y cambio continuo de materiales para el juego. Son innumerables los ejemplos a lo largo del mundo que muestran cómo el juego es el producto de un entorno” (p. 57).

La segunda hipótesis afirma que las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología que permite su transmisión a lo largo de los siglos consolidando una tradición que mantiene ciertos valores culturales. Estos textos transmitidos oral y gestualmente están sujetos a la memorización y a la recreación. La tercera hipótesis plantea que el juego es una forma de introducirse en la cultura aprendiendo una visión del entorno y una relación con él, así

como unos usos del cuerpo más apropiados y una vivencia del mismo determinada; a través de la práctica de los juegos el hombre va sumergiéndose en una visión y relación con la realidad que lo rodea. Por el juego, el sujeto interioriza el mundo y se integra en las redes simbólicas del mismo uniéndose lo inconsciente y lo ideológico.

Alonso García Monge (2001) menciona que algunos de los elementos culturales que se van interiorizando a través de la práctica lúdica son: el poder físico y la agresividad, tipo de contactos y relaciones, normalización y tolerancia de la agresión y el dolor, el tiempo, la vivencia del espacio, roles sociales y aspiraciones de adulto, estructuras económicas: propiedad, jerarquías y autoridad, lo mágico y religioso, estructuras familiares, estética y afectividad, relaciones entre niños y niñas, propiedad, jerarquías y autoridad.

El juego ha gozado de un gran prestigio dentro de los ambientes educativos. Por eso, su uso se ha extendido sin mayores consideraciones acerca de su utilidad en cuanto a naturaleza y fines, de manera que bajo una generalidad teórica se dan multitud de prácticas (a veces contrapuestas) que no siempre brindan los efectos esperados. Siendo como es un contenido extendido y aceptado, puede comenzarse a estudiar nuevos matices en el desarrollo curricular de este contenido.

Luego de este recorrido por la significación del juego y su papel en la cultura y la sociedad, es conveniente tratar el tema de los juegos de azar y específicamente el póker, referente de investigación. Los juegos de azar han estado presentes en la historia del hombre desde tiempos muy antiguos, desde los mismos orígenes de la civilización se encuentran diversos momentos en los que el juego aparece como una fuerza integradora de los comportamientos sociales en la formación de dicha civilización (Huizinga, 1938).

*"No sé si sea posible enseñar a jugar al póker; de la misma forma, no se puede enseñar a hacer el amor".
Altavilla, 1983, p. 212.*

4.3. Breve historia del póker

Según Nelson Lee (2012) afirma que resulta complicado determinar específicamente en qué momento histórico nace el Póker, aunque muchos lo vinculen con los antiguos persas, o los chinos, sus orígenes más recientes se ligan a un juego francés llamado poque, de donde se deriva su nombre actual póker. Se dice que este juego entró a los Estados Unidos alrededor del siglo XVIII, por el río Misisipi. En un principio solo se jugaba con 20 cartas y los jugadores eran cuatro, pero paulatinamente se fueron aumentando el número de cartas hasta 52 y así mismo el número de jugadores fue aumentando. Ya en el siglo XIX, el póker era muy famoso y divulgado en el sur de los Estados Unidos, todo esto enmarcado en los barcos que navegaban por el Misisipi, en donde surgieron los primeros jugadores profesionales de póker, ya que era en estos lugares donde el dinero se podía conseguir. Muchas personas preferían dejar de lado su trabajo y jugarse la suerte y la vida para conseguir su fortuna en uno de estos barcos. Poco a poco, el juego se fue moviendo hacia lo que se conoce como el Lejano Oeste, donde se convirtió en un juego famoso que además combinaba la violencia y el uso de armas; por ejemplo, existe un caso famoso de un jugador llamado Wild Bill Hitcock, quien fue asesinado por la espalda por otro jugador al cual le había ganado y volvió por su venganza.

En las primeras décadas del siglo XX, el póker había proliferado por todo Estados Unidos, pero con un estigma de perversión y de vicio, llegando al punto de ser prohibido junto con el consumo de cigarrillo y bebidas alcohólicas. Pero todo eso ya quedó atrás; en las últimas décadas el póker se ha convertido en un juego popular, competitivo y con grandes

remuneraciones económicas, es por eso que actualmente en todos los medios de comunicación existe una abundancia de propaganda publicitaria orientada a convencer a los espectadores en el sentido de que el póker es un juego de habilidad y que además es un deporte altamente competitivo.

En canales como ESPN o Fox Sports, se observan mensajes que irrumpen abruptamente durante la transmisión habitual de sus programas. En alguna de esas propagandas de la televisión se muestra a un reconocido jugador muy bien vestido con sus gafas oscuras dispuesto a salir a disfrutar de una agradable noche de póquer. Este tipo de mensajes llegan directamente a las mentes no sólo de los jóvenes sino de cualquier persona, adulta hombre o mujer, aunque la prevalencia siga siendo en los hombres, pero lo que hacen es que la persona se sienta identificada con el éxito, con la elegancia, con el dinero, y crea que algún día también podría estar en una mesa de póker compitiendo por mucho dinero, así como lo ve en televisión. En el año 2006 la American Gaming Association (AGA) patrocinó la realización de una encuesta sobre los hábitos y las creencias de los jugadores habituales de póquer de los casinos norteamericanos, y no resulta extraño que por causa de la constante propaganda el 45% de los encuestados manifestara que creían que el póquer era un juego deportivo de habilidad, mientras que el 41% eran conscientes de que el póquer no es más que otro juego de azar. Es posible que en otros países se presente una situación similar en las creencias de los jugadores de póquer, todo gracias a la desinformación y la constante presión propagandista.

El póker es más que un simple juego de cartas. El elemento fundamental en torno al cual gira toda la magia del póker, es la apuesta, sin importar cuál sea la variación de póker que se esté jugando, siempre será fundamental saber apostar con el fin de darle un mayor valor económico a la combinación de cartas obtenidas.

Existen una gran cantidad de variaciones del póker tradicional de cinco cartas, dentro de las que se encuentran el seven card stud, el Omaha, el Omaha hi/low, el Horse, pero sin duda alguna, la modalidad de póker de mahior relevancia y de la cual se ocupa el presente trabajo, es el No Limit Hold'em. Consiste en un juego en el que a cada jugador se le reparten dos cartas tapadas, (hold cards); luego se reparten tres cartas al centro visibles para todos los jugadores, llamadas flop; después, una carta más, el turn y finalmente, la carta llamada river. El objetivo del juego es combinar una o las dos cartas que cada jugador tiene, con las cinco al centro, para formar la mejor combinación. Al ser no limit, en cualquier momento de la mano se puede apostar todo el dinero con el que se está jugando, hasta ese punto es relativamente sencillo; luego de un par de manos cualquier persona aprende fácilmente a jugar, pero lo interesante del juego es la estrategia que se debe utilizar a lo largo de cada mano, es ahí donde está el atractivo.

En el Cuadro 1 puede observarse la escala de manos del póker; es decir, las jugadas propias de su práctica, incluidas en la modalidad No Limit Hold'em.

Cuadro 1. Escala de manos del póker. Fuente: Lee (2012).

Jugada	Inglés	Descripción
Escalera real	Royal Flush	Cinco cartas consecutivas del mismo palo del 10 al As
Escalera de color	Straight Flush	Cinco cartas consecutivas del mismo color
Póker	Four of a kind	Cuatro cartas del mismo número

Full	Full House	Tres cartas iguales en su número, más otras dos iguales en su valor.
Color	Flush	Cinco cartas del mismo color
Escalera	Straight	Cinco cartas consecutivas sin importar su color
Trío	Three of a kind	Tres cartas del mismo valor
Dos pares	Two pairs	Dos parejas de cartas del mismo valor
Par	Pair	Dos cartas del mismo valor
Carta alta	High card	La carta más alta sin par

5. METODOLOGÍA

5.1. Tipo de estudio

Este trabajo es de tipo descriptivo, pues su propósito es describir situaciones y eventos que se dan en el juego de póker, es decir, cómo es y cómo se manifiesta determinado fenómeno. “Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (Dankhe, 1986; citado por Hernández, Batista y Lucio, 2006, p. 65).

5.2. Diseño

Este estudio también se enmarca en el diseño cualitativo, teniendo en cuenta que éste se relaciona directamente con los discursos, las visiones, las vivencias de los sujetos, buscando conocer más lo real que lo abstracto, más lo esencial, con una visión desde adentro del mismo fenómeno. El enfoque cualitativo según Agustín Millán (2013), “es el que más se adapta a la problemática, debido a que este enfoque se basa en la percepción, en la fenomenología (estudio de los fenómenos “hechos”); en la psicología (estudia lo relacionado con el hombre, su comportamiento y su medio, la herencia, la vida en comunidad, en la familia y en la sociedad en general)” (p. 205).

Siguiendo a Millan (2013):

Una investigación cualitativa aborda a profundidad experiencias, interacciones, creencias y pensamientos presentes en una situación específica y la manera como son expresadas – por vía del lenguaje – por los actores involucrados. El principal instrumento del enfoque cualitativo es el propio investigador, porque integra lo que dice y quién lo dice; él es el

lugar donde la información se convierte en significación (y en sentido), dado que la unidad del proceso de investigación no está en la teoría, sino en el propio investigador” (p. 205)

De esta manera el paradigma cualitativo, según Alfonso Torres (1998), “asume la realidad como construcción histórica e interacción cultural; privilegia la dimensión subjetiva de la realidad; comprende “desde dentro”; confía la validez de su interpretación al acercamiento empático de las situaciones que estudia, se orienta hacia procesos más que a resultados” (p. 9), entre otras características.

5.3. Método

La técnica utilizada es la etnografía, que consiste en observar y registrar las conductas desde el mismo centro del fenómeno. Catherine Marshall y Gretchen Rossman (1989) definen la observación como “la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido para ser estudiado” (p. 96).

Así mismo Millán, indica que la investigación cualitativa etnográfica como una estrategia privilegiada para acceder a culturas diferentes, describirlas y comprender su *modus vivendi*. De esta manera el autor afirma que:

La etnografía parte del asombro y el extrañamiento, de la curiosidad y la capacidad de maravillarse con lo extenso y diverso de los mundos posibles, adquiere su lugar en tanto posibilidad de registro de tal vivencia-experiencia, y tiene efecto en tanto discurso que vincula lo diverso y distinto en textualidades concretas. (p. 352)

5.4. Instrumentos

Se complementan los datos obtenidos con entrevistas semiestructuradas, en las cuales, al decir de Alicia Peláez (2011) se determina de antemano cuál es la información relevante que se quiere conseguir; se hacen preguntas abiertas dando oportunidad a recibir más matices de la respuesta, permiten ir entrelazando temas, pero requieren de una gran atención por parte del investigador para poder encauzar y estirar los temas (actitud de escucha). Según Hug Coolican (2005) “la ventajas de la entrevista semiestructurada son un flujo natural de la conversación, libertad de que el entrevistador explore líneas de razonamiento no pronosticadas, y flexibilidad en cuanto a que puede seleccionar aspectos del discurso a los que desee dar seguimiento” (p. 105). La entrevista semiestructurada es quizás el medio más adecuado para poder conversar con los sujetos elegidos, con el fin de posteriormente analizar la información obtenida, permitiendo a partir de ella describir y reconstruir la realidad de estos sujetos, que para el caso presente incluye experiencia personal, y sobre todo, las relaciones, los referentes comunicacionales, los roles y las reglas que a través de estas experiencias, los jugadores han construido en el ambiente del juego.

5.5. Población

La población que se tuvo en cuenta para la realización del proyecto cuenta con las siguientes características de acuerdo a la información suministrada; se caracteriza por tener un rango de edad entre los 20 y 58 años y poseen procedencia urbana. Los sujetos de la investigación son hombres. El nivel educativo que predomina la población es de bachiller, pues

la mayoría a pesar de que ha tenido la posibilidad de estudiar en la universidad prefiere seguir en el mundo del juego y no pretendieron entrar a la universidad o no termino sus estudios.

En la población dos de los sujetos son solteros y uno es casado. Cabe resaltar que la población tomada dentro de la investigación son tres jugadores habituales de póker que asisten al Afazar Póker Club, ubicado en la carrera 9 No.16-92 piso 2, en el centro de la ciudad, no da cuenta del total de población y tampoco se pretende generalizar los resultados con la misma por lo tanto, los datos obtenidos se tendrán en cuenta como disposiciones de la psicología social y el juego de póker

Cuadro 2. Caracterización sociodemográfica. Fuente: Autores Tesis

NOMBRE	EDAD	ESTADO CIVIL	ESCOLARIDAD	ACTIVIDAD
Jorge Enrique Ladino Baquero	38	Union Libre	Bachillerato	Independiente
Gildardo Franco	62	Separado	Bachillerato	Independiente
Carlos Alberto Nuñez	28	Union Libre	Bachillerato	Independiente

5.5.1. Actores

Tres jugadores habituales de póker que asisten al club Afazar, ubicado en la carrera 9 No. 16-92, en el centro de la ciudad.

5.6. Categorías

A partir de la información recolectada en el Marco Teórico, se establecen las ideas más significativas, para posteriormente estructurar la narrativa de los sujetos para lograr establecer el análisis de resultados final. Las categorías de análisis establecidas para el diseño de la entrevista son las siguientes: desde la psicología social: relaciones sociales, referentes comunicacionales, roles y reglas al interior del grupo. Desde la psicología del ocio: ocio y trabajo; manejo del tiempo de ocio; ocio y libertad. En cuanto al juego: juego y cultura; juego como actividad relajante.

Cuadro 3. Descripción de las categorías. Fuente: Autores Tesis

CATEGORÍAS	DEFINICIONES
Psicología social	Durán y Lara (2011) indican que las relaciones sociales constituyen el área de la psicología social que intenta explicar cómo interactúa el ser humano con otras personas.
Psicología del ocio	La educación del ocio tiene que ver con el desarrollo de conocimientos desinteresados y acciones gratificantes, con la revalorización de lo cotidiano y lo extraordinario, con la vivencia creativa del tiempo, la libertad, la participación, la solidaridad y la comunicación. Es un proceso que se extiende a lo largo de toda la vida, porque la vivencia de ocio es algo que debe evolucionar con los individuos, sus necesidades, capacidades y experiencias. Su objetivo constante es aumentar el potencial humano para vivir experiencias de ocio de calidad (De Miguel, 2000, p. 150).

Teoría del juego	<p>No cabe duda que para que una actividad sea llamada juego debe tener una serie de características como libertad, goce, alegría, ser voluntaria, Huizinga (1938). Si no, el ser humano estaría claramente enmarcado en una situación de obligatoriedad de la cual muy seguramente querría escapar.</p> <p>Es por esto que para cualquier caso en que se hable del juego, éste sólo existirá cuando los jugadores se sientan con ganas de jugar, cuando se sientan libres y a gusto con la actividad que están realizando; aún más importante, sólo se podría hablar de un juego en sus elementos más básicos, cuando los mismos jugadores estén en la capacidad propia de decir "ya no juego más".</p>
-------------------------	--

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE CATEGORÍAS

Cuadro 4. Matriz de resultados. Categorías y subcategorías de investigación. Fuente: Autores de la tesis.

SUJETO	CATEGORIA	SUB CATEGORIA	NARRATIVA DEL SUJETO	REFERENTE TEÓRICO	INTERPRETACIÓN
S 1	PSICOLOGIA SOCIAL	Relaciones Sociales	<p>“Porque, mmmm, no ahí competencia, es que este negocio ahí que saberlo, tienen un manejo muy particular, y es el de, ahí que saber tratar la gente, si, y los otros negocios es muy diferente, lo toman como negocio, no como yo, lo tomo como negocio y como vida, yo a la gente le brindo la misma calidad mucha gente aquí viene es porque yo los atiendo, si sienten bien, dicen huy marica es que donde franco tal cosa, si es así, así es, es mas hoy por hoy en Bogotá solamente ahí de estos negocios pero son escondidos, esto es prohibido el único que tiene licencia en Bogotá club club es este, los otros son casinos”</p> <p>“Primero, los mejores jugadores que ahí hoy por hoy en el país salieron de la academia mía, ya hace 14 años, los mejores que ahí en el país y segundo porque yo fui el primero que monte el primer club en Bogotá , habían dos que eran casinos por lo ahora los casinos</p>	<p>Durán y Lara (2011) indican que las relaciones sociales constituyen el área de la psicología social que intenta explicar cómo interactúa el ser humano con otras personas.</p> <p>El juego también es una herramienta de aprendizaje de la vida social. Es un agente de transmisión muy eficaz; mediante el juego la persona interioriza los valores éticos y las actitudes de la sociedad en la vive. Además de estudiar el juego en el tiempo se analiza en función del espacio. Así lo afirma Botermans (1989): "cada día, en cada momento, se juega en los cuatro rincones del mundo, los juegos constituyen unas de las raras actividades humanas que consigue trascender las</p>	<p>En esta categoría se ve influenciada notablemente por el reconocimiento social del dueño del negocio y del lugar ya que según expresa el sujeto Numero - S1 las relaciones en este lugar son buenas y por eso a la gente le gusta ir a este sitio pues todos la pasan bien y la mayoría son amigos porque manifiestan tener buenas relaciones sociales. Incluyendo que además de eso salen buenos jugadores del lugar lo que le da fama al sitio.</p>

			<p>pelean por eso estaban acabando con todo lo clandestino porque es mucha competencia para ellos pero igual le metieron póker pero no deja de ser casino, si me entiende, entonces col juegos compraron todo y ya pusieron esto ilegal , entonces me ha tocado pelear hasta con el putas con esto, ya acá vino col juegos con 50 policías y los saque le dije usted no tiene nada que hacer y así les toco irse y en cambio a la otra gente si les quitaban las cositas y se las llevaban”</p>	<p>monumentales barreras sociales, culturales, lingüísticas, políticas y geográficas que separan los diferentes pueblos de la tierra" (p. 5), es decir, el juego es una herramienta de entendimiento para los pueblos de la tierra, además un canal de comunicación que respeta la cultura lúdica de cada sociedad.</p>	
S 2	PSICOLOGIA SOCIAL	Relaciones Sociales	<p>“y tengo amigos profesionales aquí en Colombia, Mario Roca, Fabián Mahiorga, Johan Ibáñez, gente muy profesional y coinciden conmigo en que no es un deporte ciencia” “ó sea yo tuve mucha gente con respaldo económico que me permitió volverme a levantar , y volverme a levantar porque jugando bien yo quede en ceros 10 años no se” “ mi mamá al principio, lógico que estaba loco, que necesita ahiuda psiquiátrica medicamentos y todo, pero después empezó a ver qué pues, que económicamente me iba bien, entonces no pues nada , pero si por lo menos, el hecho de haber dejado la universidad,</p>	<p>Según Martín-Baro (1987) la psicología social “estudia al comportamiento humano en la medida en que es significado y valorado. Examina ese momento en que lo social se convierte en lo personal y lo personal en lo social, ya sea que tenga carácter individual o grupal” (Porrás, 2009, p. 3). Martín-Baró (1987) (citado por Porrás, 2009, p. 5) propone definir la psicología social como “el estudio científico de la acción en cuanto ideológica, entendiendo la interacción social como el intercambio de</p>	<p>En esta sub-categoría encontramos claramente como el S2 se relaciona de una forma directa con sus amigos de juego con más experiencia, los cuales lo apoyan económicamente porque creen en su capacidad como jugador, adicional a esto su mamá ve en el que su satisfacción personal como jugador lo lleva a ser valorado a nivel grupal, en la</p>

			<p>por eso si , ahora yo mismo me lo reprocho que es una estupidez” “Y entonces no pues vengo a trabajar y eso porque somos socios y me toca estar pendiente del negocio y todo” “y estoy con mi novia desde hace dos años y medio”</p>	<p>signos, símbolos, emociones, sentimientos, cogniciones, que se asumen desde una perspectiva dialéctica para superar la perspectiva sociologista o psicologista”.</p>	<p>actualidad lleva dos años y medio con su pareja.</p>
S 3	PSICOLOGIA SOCIAL	Relaciones Sociales	<p>Sí, antes tenía otro socio, pero era una lámpara, trataba mal a la gente, era muy grosero, y la gente empezó a dejar de venir, yo no sé cómo se sostuvo y tampoco sé que paso para que se fuera, pero desde que el mano se abrió, las cosas mejoraron le metieron mas plata al local, hacen tornos mas bacanos mas grandes y la gente viene mas</p> <p>las dos, pero si tuviera que escoger primero por jugar porque es lo que a mí más me gusta en la vida, que la paso bacano que hablo, que me conocen que me buscan para habar de las manos que se han jugado eso es chimba</p> <p>pero es lo que me gusta, en esto me siento bien, cómodo, es mi mundo, el hecho de jugar de apostar siempre ha estado presente en mi vida claro, estoy seguro que por eso es por lo que este negocio le va bien, porque la</p>	<p>Según Martín-Baro (1987) la psicología social “estudia al comportamiento humano en la medida en que es significado y valorado. Examina ese momento en que lo social se convierte en lo personal y lo personal en lo social, ya sea que tenga carácter individual o grupal” (Porrás, 2009, p. 3).</p> <p>“Como se puede apreciar, esta propuesta conceptual de Martín-Baró, concuerda ampliamente con los planteamientos de Moscovici al definir la psicología social como la ciencia de los fenómenos de la comunicación y de los fenómenos de la ideología” (Porrás, 2009 p. 5).</p>	<p>En esta categoría se evidencia la importancia que brinda el sujeto frente a las relaciones que establece al interior del grupo, y de cómo estas son significativas, en términos de comunicación de interacción y reconocimiento, personal como parte fundamental de un grupo.</p> <p>Es de resaltar la importancia que el sujeto siempre le ha dado al mundo relacionado con el juego, ya que siempre ha estado inmerso en</p>

			<p>gente se siente cómoda, segura, tranquila le gusta venir aquí, si usted le pregunta a las personas que viene aquí, lo hacen por el ambiente, por la recocha, lo bien que se la pasa uno aquí</p> <p>acá es bacano, el ambiente es chimba, usted se puede tomar sus polas, como es un club a la hora que sea necesario el paisa, cierra y usted se queda hasta la hora que sea, a veces si está limpio y no tiene para jugar, sencillo viene hablar mierda, le dan tinto, o gaseosa y con eso se mantiene un buen rato alejado de los problemas que puede llegar a tener en su vida, en su casa cosas así,</p> <p>es igual también es bacano allá, pero lo mejor de aquí es que es más grande, el club está establecido, las mesas son buenas, es grande usted se siente bien cuando está jugando acá, además mucha gente que viene aquí así no sea a jugar, viene por el paisa, porque ese mano es un cuento y hace sentir a la gente bien</p> <p>si, antes tenía otro socio, pero era una lámpara, trataba mal a la gente, era muy grosero, y la gente empezó a dejar de venir, yo no sé cómo se sostuvo y tampoco sé que paso para que se fuera,</p>		contextos relacionados con el mismo.
--	--	--	---	--	--------------------------------------

			pero desde que el mano se abrió, las cosas mejoraron le metieron mas plata al local, hacen tornos mas bacanos mas grandes y la gente viene mas		
S1	PSICOLOGIA SOCIAL	Referentes Comunicacionales	<p>“en cambio me dicen unos amigos que vienen ahora que iban a los casinos, me dicen, no si yo tenía 5 o 6 millones y duraba llegaba a las 11, 12 del día y salía a las 3 de la tarde casi pa suicidarme, entonces ahí es donde se puede comparar de que el juego de azar es una cosa, estos son otras cosas, estos son juegos de entretenimiento y habilidad mental.”</p> <p>“el pasa por un bache o mala suerte y si se sostiene siempre , entonces el buen jugador sostiene ese bache jueputa estoy en la mala, no me gusta porque esta enchimbado, no me meto porque tiene muchas fichas, porque sabe eso, porque sabe jugar, y tan tan lo van recogiendo”</p> <p>“este man es un coler, abre mucho, este man es muy quieto, entonces a este man no es quieto pero porque tiene un rango de manos tales , a este un coler porque quiere arrasar fichas de entrada, así eso pasa en el ajedrez, usted se va a enfrentar a un campeonato y dice uy mañana me enfrento con Alejandro</p>	<p>García Alcántara (2012) sostiene que cuando se habla de comunicación no verbal, ésta se refiere a todos aquellos mensajes que se envían sin hacer uso de la palabra. Gestos, expresiones, movimientos corporales, contacto visual... toda una serie de señales que tienen mucha importancia en la relación entre las personas. Ahí dos puntos importantes a destacar sobre la comunicación no verbal, es que en primer lugar, es un tipo de comunicación totalmente inconsciente sobre el que no se puede actuar. En segundo lugar, que cada gesto tiene significado dentro de un mismo contexto, por tanto no se deben analizar gestos aislados sino que deben analizarse en su conjunto.</p>	<p>En cuanto a los referentes comunicacionales se centran en la comunicación verbal y no verbal, dada la naturaleza del grupo estudiado (jugadores de póker). En la que la comunicación se da entre el grupo de jugadores analizando a los demás participantes del juego, pueden leer las posibles jugadas que van a hacer y estudiar los diferentes movimientos como afirma el sujeto número uno, el juego de póker es un juego de entretenimiento y habilidad mental.</p>

			Acosta uy ese man domina la Ruiz López y el otro dice no la caro can, entonces voy a paliar contra una caro can se estudia, esto también se estudia”.		
S2	PSICOLOGIA SOCIAL	Referentes Comunicacionales	<p>“porque yo en vivo soy un jugador que demuestro mucho por mis gestos, me desespero, si, yyy de pronto tengo un porcentaje alto de gamble que es de apostador y me gusta jugar mucho”</p> <p>“y on line y los gestos, acá me he tratado de calmar, acá me calmo mucho pero yo demuestro mucho y en línea nadie me está viendo eso es una ventaja que nadie me ve, obvio yo tampoco veo a nadie si”</p>	Según Garcia Alcántara (2012) existen tres tipologías básicas en la comunicación no verbal: el paralenguaje, elementos no verbales de la voz como el volumen, la velocidad, la entonación, la risa, el llanto; la proxémica, que tiene que ver con el uso del espacio que hacen dos o más personas mientras se comunican; o sea, la distancia entre ellas y la kinésica que “interpreta el significado de los movimientos corporales y los gestos en una situación comunicativa. De ésta última hacen parte la postura, los gestos, las expresiones del rostro, la mirada, la sonrisa, el tacto y el olfato” (p. 12).	Acá encontramos que la comunicación no verbal en el póker es muy importante, pues cada jugador le tiene un significado a cada gesto o reacción física que el otro jugador puede hacer hablando del juego en vivo.
S3		Referentes comunicacionales	es igual también es bacano allá, pero lo mejor de aquí es que es más grande, el club está establecido, las mesas son buenas, es grande usted se siente bien	“Como se puede apreciar, esta propuesta conceptual de Martín-Baró concuerda ampliamente con los	En esta categoría se observan varios aspectos importantes, de cómo son las

			<p>cuando está jugando acá, además mucha gente que viene aquí así no sea a jugar, viene por el paisa, porque ese mano es un cuento y hace sentir a la gente bien</p> <p>si, antes tenía otro socio, pero era una lámpara, trataba mal a la gente, la forma de expresarse y decir las cosas no eran las adecuadas, era muy grosero, y la gente empezó a dejar de venir, yo no sé cómo se sostuvo y tampoco sé que paso para que se fuera, pero desde que el man se abrió, las cosas mejoraron le metieron mas plata al local, hacen torneos más bacanos más grandes y la gente viene más</p> <p>claro, estoy seguro que por eso es por lo que este negocio le va bien, porque la gente se siente cómoda, segura, tranquila le gusta venir aquí, si usted le pregunta a las personas que viene aquí, lo hacen por el ambiente, por la recocha, lo bien que se la pasa uno aquí, además de eso uno aquí también viene a hablar de póker no solo a jugar</p> <p>mmmmm, pues la vaina es que..... se tienen palabras especiales para definir a los tipos de jugadores por ejemplo, está el que es marrano o el fish, ó sea el que</p>	<p>planteamientos de Moscovici al definir la psicología social como la ciencia de los fenómenos de la comunicación y de los fenómenos de la ideología” (Porrás, 2009 p. 5).</p>	<p>relaciones al interior del grupo y como el lenguaje la forma de expresarse resulta vital, para ser alguien, para destacarse como parte activa del grupo social.</p> <p>El lenguaje los códigos, la forma de expresarse y comunicarse resultan parte esencial de lo que es ser un jugador.</p>
--	--	--	--	---	--

			<p>no sabe jugar, por ejemplo o cosas así, sencillo se da uno cuenta que no pertenece al gremio, no es un jugador es simplemente un man que vio póker en televisión y quiere probar suerte, no pertenece al este mundo y eso se aprovecha en la mesa de póker, si alguien demuestra que no es jugador incluso en la forma de hablar, pierde, uno se da cuenta viniendo todos los días aquí</p>		
S1	PSICOLOGIA SOCIAL	Roles al interior del grupo	<p>“Aquí vienen personas con problemas de familia deee de todo, y llegan y salen de aquí se les olvido todo eso se toma precisamente como un aliciente a sus problemas, acá han venido muchos enfermos de juegos, o sea de los casinos muchos y dicen huy no pero si es que yo aquí con 200 mil duro un día!!!, llegan a las 10 y se van a las 10, 11 de la noche y a veces salen con el mismo dinero, a veces salen ganándose 30 o 40 mil”</p> <p>“Eehh, es que ahí varios factores, son los que dicen ,yo sé que soy un jugador, yo sé que se jugar, yo sé que soy un monstruo, yo sé que voy a ganar, ahí jueputa me pelaron, no pero eso es porque estaba de malas, nooo, el 90% de los que pierden dinero en póker es</p>	<p>La teoría de los roles, por su parte, sostiene que un rol o papel es un conjunto de patrones de conductas que se espera generalmente en una categoría particular de personas en una sociedad; es decir, de aquellas personas que comparten la misma posición social. Las posiciones pueden estar basadas en las relaciones de familia, en las relaciones de trabajo, en las recreativas, como es el caso de esta investigación, en las políticas o en características sociales. Toda la gente ocupa varias posiciones durante su vida, a veces al mismo tiempo. Por</p>	<p>En esta categoría se observa un conjunto de patrones y de conductas de los jugadores de póker en la sociedad; cuyas posiciones están basadas en las relaciones de familia, en las relaciones de trabajo, y en las del propio juego de póker como se presenta en la narrativa del sujeto.</p>

			<p>porque no saben jugar”</p> <p>“Porque el 10% de los que cobran saben jugar y siempre son relativo, son los mismos usted coge un grupo de 100 jugadores que sepan jugar y los mezcla con 1000 jugadores normales y mínimo el 10% de esos jugadores pasan siempre a cobros siempre están los mismos siempre, siempre ó sea el jugador novato viene y juega y de 20 cobra de pronto un 5 o 3 lugar pero el que siempre sabe usted los va a ver siempre en cobros, no 100% pero si un 90%”</p>	<p>eso surge la posibilidad del conflicto de roles, cuando la conducta esperada por una posición es incompatible con la de otra posición. Los grupos sociales y las organizaciones complejas, con frecuencia tienen sistemas de organización que especifican las posiciones dentro del grupo y algunas de las conductas esperadas en un rol o papel. En otros casos, las conductas del rol no son explícitas, sin embargo, pueden estar rígidamente reconocidas y sobrentendidas. También puede presentarse la confusión de roles o controversia (Durán y Lara, p. 41).</p>	
S2		Roles al interior del grupo	<p>“no , después de mucho tiempo que uno juega más de seis meses sesiones de 16 y 18 horas usted ya prácticamente puede conocer de los ciento y pico jugadores que tiene Póker Stars a cada momento que están ahí conectados ahí unos 10 mil habituales , después de jugar usted seis meses ya sabe los 10 mil , igual eso da muchas opciones de notas y todo eso, entonces usted le hace nota a cada jugador”</p>	<p>Es probable que se dé conflicto de roles cuando la conducta esperada por una posición es incompatible con la de otra posición. Los grupos sociales y las organizaciones complejas, con frecuencia tienen sistemas de organización que especifican las posiciones dentro del grupo y algunas de las conductas esperadas en un</p>	<p>En esta categoría vemos como algunas conductas se crean para el beneficio del jugador por lo general tienen una estructura de organización sobre todo cuando se es un jugador en línea como lo hace el sujeto 2</p>

			<p>“eso , le guardo un archivo , todo eso usted cuando ya se encuentra con ese jugador entonces pum le busca sus archivos y le dice ese es así, así, así , él juega así así así, entonces eso a usted también le da una ventaja cuando usted juega mucho tiempo”</p>	<p>rol o papel. Otras veces, las conductas del rol no son explícitas, pero se dan por entendidas; también puede darse la confusión de roles. (Durán y Lara, 2011).</p>	
S3		<p>Roles al interior del grupo</p>	<p>claro, la imagen es súper importante, si usted es un marrano y todos lo saben, no lo van a respetar, es decir de pronto no como persona, eso es diferente una cosa es lo que usted es como persona y si se le deja montar, otra es cuando está sentado en la mesa jugando ahí la cosa es a otro precio, ahí no importa su trabajo si tiene buen puesto, si tiene familia o no, lo que importa es como lo ven a usted los demás jugadores , si usted tiene imagen de buen jugador, lo van a respetar mas, no le van a tirar a robar los pozos, le van a creer mas cuando apueste cosas así</p> <p>pues es casi lo mismo, por que como le decía, yo me considero buen jugador, y veo que la gente me ve igual, y si llego al club, mi imagen me permite, que me hablen, que me gasten una pola, que sea reconocido dentro del grupo si me hago</p>	<p>Durán y Lara (2011) indican que las relaciones sociales constituyen el área de la psicología social que intenta explicar cómo interactúa el ser humano con otras personas. Las tres teorías más importantes de las relaciones sociales son: teoría de la equidad, teoría de los roles y la teoría de los procesos de grupo.</p>	<p>En relación a lo informado por el sujeto 3, se evidencia que no solo es importante pertenecer a grupo, ser partícipe de él, también resulta vital ser reconocido, como imagen significativa o representativa de lo que se espera de un sujeto que se desenvuelve en el mundo del juego.</p>

			<p>entender</p> <p>siempre, es igual en todas partes, la gente lo trata a usted dependiendo de cómo lo vean, más que de cómo sea, en el trabajo, en la universidad, con las mujeres, puede que usted no tenga plata, no sea el más pinta, pero como dicen muestre seguridad y listo papá</p>		
S1	PSICOLOGIA SOCIAL	Reglas al interior del grupo	<p>“El póker es fácil, yo lo toma como una cosa muy fácil porque si usted por ejemplo si sabe jugar se defiende y el que viene a aprender a jugar, paga para aprender”</p> <p>“Bueno no, es saber jugar, es obvio que él viene a jugar ya sabe que es un par de ases, que es una escalera por eso no se toma como un cara y sello, como una ruleta que le echan 22 y todo, aquí a usted le pueden dar ases las mejores manos de las cartas y sino las sabe jugar las puede perder es obvio que siendo las mejores manos del póker las puede perder”</p> <p>“Exactamente. Ahí otro factor que es la suerte, ahí vienen muchachos personas que en ese momento vienen engramados enchufados en su momento de suerte</p>	<p>La existencia de normas reduce la incertidumbre, proporcionando orientación y guía a la conducta. A veces ciertas conductas se generalizan en los grupos; no está claro en qué momento estos estándares o pautas de conducta se convierten en normas, aunque se acepta que este paso tiene lugar cuando predominan los miembros del grupo que las aceptan; tienden a referirse a conductas que son significativas para el grupo y, en menor medida, a las que son triviales (Gil y Alcover, 1999, p. 58).</p>	<p>En esta categoría se pueden evidenciar algunas de las reglas que existen al interior del grupo de jugadores, donde el sujeto afirma que muchas veces el póker resulta fácil si se sabe cómo jugarlo, porque puede tener buenas cartas pero no sabe cómo jugarlas, además incluye que en este juego debe involucrarse la habilidad del jugador de póker, y el dominio de las posiciones las cuales consisten en tener muchas fichas,</p>

			<p>tienen los 15 minutos se llama , los que jugamos esto años, no esos están en sus 15 minutos entonces si usted es un jugador habilidoso a ese jugador lo evita, sea con el mejor juego que tenga él está en su momento no me meto con él, entonces esa es parte de la habilidad de este juego, otro es que usted ve que el tipo tiene más fichas que las tuyas muchas fichas y yo con él no me voy a involucrar esa es parte de la habilidad del jugador de póker, en el póker se llaman posiciones, el dominio de las posiciones las cuales son tener muchas fichas, analizar la mesa con quien juega, esto lo estamos hablando del póker en vivo, el póker online tiene que tener más condiciones todavía que todavía en vivo, más porque el póker en vivo usted juega con 20, 30 mil jugadores que a la vez los van rotando, entonces usted en la línea, usted mira la mesa tal, uno de acuerdo con su stand de fichas va jugando tan tan, cuando uno juega partidas regulares el tiempo casi nunca lo mueven usted juega hasta dos o tres horas en la misma mesa le dan tiempo para ir analizando y conoce a los jugadores.</p> <p>Esto lo comparan con el ajedrez, porque si tiene mucha habilidad y mucha</p>		<p>en las que puede verse involucrarse la suerte.</p>
--	--	--	---	--	---

			condición mental, dice, no es que el tipo me ha hecho tres manos me ha robado en tres me ha hecho esto, y no, le pago y preciso porque ya dice voy a ver si lo cojo a veces viene que ya no estaba robando sino que si tenía juego”.		
S2	PSICOLOGIA SOCIAL	Reglas al interior del grupo	<p>“es mas, ayer jugué una mano en línea y perdí plata de 850 dólares con algo que es, ó sea que la probabilidad que el otro ganara era del 0,5 % y me metió el 0,5”</p> <p>“Bueno, la visión mía del póker, ó sea usted puede vivir del póker pero usted debe tener una banca muy grande su respaldo tiene que tener, tiene que ser gigantesco no puede ser, ó sea usted no puede decir voy a empezar con 100 dólares y me voy a sostener con eso y me voy hacer millonario con eso, no, no”</p> <p>“bueno para mí es más fácil, yo jugaba online entre 16 y 18 horas al día, si eh jugaba aproximadamente unas 30 mesas al mismo”</p> <p>“entonces yo aquí en vivo me puedo sentar en esta mesa y jugar un torneo y tengo que esperar 7, 8 horas para cobrar algo y yo no sirvo para eso, en línea me da posibilidad de jugar 30 mesas al mismo tiempo entonces si aquí no me entra juego entro la otra la otra la otra la otra y tengo la habilidad de hacerlo ,</p>	<p>La teoría de los procesos de grupo trata la interacción cara a cara de unos con otros. Macías (2003), explica que tradicionalmente se ha definido a los grupos desde dos posturas: la primera considera al grupo como una colección de conductas individuales y la segunda, como una entidad, un todo. En la primera, el grupo reúne un conjunto de valores, ideas y pensamientos que son compartidos por todos lo que de él hacen parte, estudiando entonces al grupo desde la percepción de cada uno de los individuos que lo integra. En la segunda postura se analiza al grupo considerándolo más allá de la suma de las partes, incluyendo en dicho análisis las relaciones que surgen entre sus integrantes. Indica además</p>	<p>En esta categoría encontramos pautas de conductas que se convierten en normas, en el sujeto 2 encontramos esas ganas de triunfo en cada instante, respetando siempre las normas o reglas que se le imponen dentro del grupo social en el que se encuentra.</p>

			mientras que en vivo no”	el autor, que existen varios tipos de grupo según su número de participantes y sus fines. Para el caso de este estudio, los jugadores de póker se clasifican en la subdivisión “agrupamiento” correspondiente a un número pequeño de personas que se reúnen con cierta regularidad respondiendo a un interés común.	
S3		Reglas al interior del grupo	vea que sí, ahí un reglamento que esta publicado para que todos lo vean, pero el que es jugador de póker, sabe cuáles son las reglas básicas para poder jugar, lo básico como se apuesta, que debe esperar a que el otro hable y cosas así, aunque para eso está el dealer, que es el que se encarga de controlar la mesa ve a que no tanto como la gente que viene casi siempre es la misma, ya saben cómo son las cosas, sabe que además yo creo una cosa, y es que el jugador de póker también es caballero, mejor dicho el que sabe jugar el que le guata esta mierda de verdad no tiene porque hacer trampa, ni pelear ni ser bufón, nada de eso se dedica a jugar bien y ya	Respecto a las reglas, como en todo grupo, al decir de Gil y Alcover (1999) es fundamental que existan normas compartidas por los miembros del grupo. Precisamente porque existen tales normas compartidas es por lo que ahí una cierta homogeneidad en el desempeño de roles. En pocas palabras, las normas compartidas hacen que los papeles se mantengan, aunque los actores varíen. Gracias a eso, la vida de los grupos trasciende a las personas.	En relación a esta subcategoría Se puede observar que a pesar de existir un reglamento propiamente dicho para los jugadores, resulta más importante la convicción y el conocimiento individual de cada uno de los jugadores frente a como se debe comportar al interior del grupo

S1	PSICOLOGIA DEL OCIO	Ocio y Trabajo	<p>“Si, a este negocio casi todos vienen a ganar dinero pero cuando llegan se dan cuenta que no es mucho el dinero que se van a ganar sino lo bien que lo van a pasar”</p> <p>“lógico, a eso voy, por ejemplo el jugador profesional de billar hace lo mismo, vive del billar y gana sus miles de pesos del billar y vive feliz porque juega billar porque eso es lo que a él le gusta lo mismo el futbolista, ahí muchos futbolistas que los papas les meten sus pelotas cuando tienen sus 6, 7 años que el estudio que lo otro y a los 15, 16 años profesionales ganando x millones ahí esta James, Montero”</p> <p>“Estoy divirtiéndome. Usted que le gusta el futbol y se hace profesional millonario en lo que le gusta y gana por lo que le gusta eso me pasa a mí, yo vivo en este negocio, vivo 16 horas entonces la gente dice es que usted no descansa pero les dijo si es que me fascina esto, gano dinero y en lo que me gusta, gano dinero como negocio y como jugador”</p>	<p>Para Bauman (1999, citado en Gomes y Elizalde, 2009). “La realidad actual revela que la ética del trabajo continúa siendo valorada e internalizada por muchos trabajadores. En esa perspectiva, la falta de disposición para el trabajo, en general, es vista como el principal obstáculo para el ascenso social, pues, el trabajo duro y constante es considerado como la vía de acceso para una vida exitosa. A su vez, no podemos dejar de considerar el hecho de que para otros profesionales, esa ética no es reconocida como algo que produce sólo efectos benéficos. Para esos trabajadores, más que el trabajo, lo que importa es la propia riqueza producida por él. El trabajo es considerado, así, como un medio capaz de proporcionar un estilo de vida más interesante, con más calidad, autonomía y satisfacción. De acuerdo con esa comprensión, la capacidad universalmente apreciada es</p>	<p>En esta categoría el sujeto hace relación entre el ocio y el trabajo, mencionando que lo que hace en su tiempo de ocio hace parte de su trabajo. Pues este sujeto trabaja en el club de Póker y decide jugar cuando lo desea ya que disfruta mucho de la actividad del juego del Póker por que al mismo tiempo está trabajando y de esta manera lo disfruta generando placer para él.</p>
----	----------------------------	-----------------------	--	---	--

				<p>poder escoger cómo llevar la vida, los lugares donde vivir, trabajar y usufructuar del ocio, los compañeros para compartir esas y otras experiencias, teniendo aún la oportunidad de cambiar todo eso a voluntad” (pp. 7-8).</p>	
S2	PSICOLOGIA DEL OCIO	Ocio y Trabajo	<p>“fui jugador en línea y empecé a vivir cien por ciento de póker , me retire de la universidad y empecé a deje el estudio por el dinero que me producía el póker “</p> <p>“ó sea vivir al cien por ciento, es que acá ahí mucha gente que viene pero no viven del cien por ciento del póker, yo si sostenía mi casa, mi arriendo, mantenía a mi mamá y le pagaba la universidad a mi novia, viajaba todo lo sacaba de ahí” antes me levantaba a jugar a las cinco de mañana y cerraba la sesión a las 12 de la noche, eh si todos los días, incluido los domingos</p> <p>“antes me levantaba a jugar a las cinco de mañana y cerraba la sesión a las 12 de la noche, eh si todos los días, incluido los domingos”</p> <p>“antes era por lo menos, tengo que hacer dos millones pal arriendo”</p> <p>“exacto y la universidad de mi novia y</p>	<p>Rodríguez y Agulló (2002) afirman que los estudios de autores como Manell (1984), Ingham (1986) o Iso-Ahola (1988) concluyen que la mahior parte del trabajo de la psicología sobre el ocio se ha realizado en las áreas de psicología social de la disciplina. En Europa en 1996 Argyle publicó un manual de psicología social del ocio. En este manual se abordan los orígenes históricos del ocio y su relación con el trabajo, analizando sus postulados, especialmente los relativos a los aspectos y factores psicosociales con los que el ocio está relacionado.</p>	<p>De acuerdo a lo que menciona la teoría donde se menciona que el trabajo es considerado, un medio capaz de proporcionar un estilo de vida y donde usufructuar del ocio se pueda lograr nuevas experiencias, es así como el sujeto 2 lo refiere.</p>

			mi mamá necesita esto y tan tan tan y todo eso”		
S3		Ocio y trabajo	<p>para resumirlo, antes era casi que mi vida, en algún momento pensé en vivir de esto, pero ahora es simplemente un juego más, claro sigue siendo el más importante, porque igual ahora juego billar, ajedrez cartas, cosas así , pero entonces ya lo hago es por jugar simplemente, por mi espíritu competitivo, pero para mí ya no es un negocio</p> <p>Claro, esto es un negociazo, el juego es un negociazo, mire los casinos, esa mano de plata que mueven, aquí mal que bien mueven buena plata el paisa ahí se hace su plática, y los que juegan seguido también algo hacen.</p>	<p>Para Bauman (1999, citado en Gómez y Elizalde, 2009). “La realidad actual revela que la ética del trabajo continúa siendo valorada e internalizada por muchos trabajadores. En esa perspectiva, la falta de disposición para el trabajo, en general, es vista como el principal obstáculo para el ascenso social, pues, el trabajo duro y constante es considerado como la vía de acceso para una vida exitosa. A su vez, no podemos dejar de considerar el hecho de que para otros profesionales, esa ética no es reconocida como algo que produce sólo efectos benéficos. Para esos trabajadores, más que el trabajo, lo que importa es la propia riqueza producida por él. El trabajo es considerado, así, como un medio capaz de proporcionar un estilo de vida más interesante, con más calidad, autonomía y</p>	<p>Se puede evidenciar que existe una relación entre las actividades satisfactorias para el sujeto y un deseo por convertir esto en un trabajo, pero eventualmente las circunstancias propias del juego, generando un cambio de perspectiva frente a la forma de conseguir dinero.</p>

				<p>satisfacción. De acuerdo con esa comprensión, la capacidad universalmente apreciada es poder escoger cómo llevar la vida, los lugares donde vivir, trabajar y usufructuar del ocio, los compañeros para compartir esas y otras experiencias, teniendo aún la oportunidad de cambiar todo eso a voluntad” (pp. 7-8)</p>	
S1		<p>Uso del tiempo de ocio</p>	<p>“Ah no esos ya son los universitarios la gente que viene a pasar sus ratos, un rato dos horas tres horas dicen vamos donde el paisa y jugamos un torneo, vienen 8, 10 universitarios, paisa un torneo y les dijo pero no ahí gente pero ármelo ustedes, entonces uno les cobra, es que esto es una diferencia muy grande que si usted viene y me dice paisa llegan con los 5 los 6 vamos a jugar póker entonces si ahí 3 más jugamos con ustedes sino el diler les arma el torneo a ustedes ponen de 20 mil y la casa les cobra el 10% de lo que ustedes recojan, o sea su plata, ustedes no van a jugar contra la casa”</p>	<p>Para Coleman, (1988, citado en Silvia Sánchez Herrero, 2008) “El tiempo libre y el ocio es un aspecto importante en la vida diaria porque permite a los sujetos la oportunidad de relajarse después de las tareas obligatorias, pero también porque tiene valor en sí mismo para la persona. A través del tiempo libre los sujetos se escapan de los aspectos más tediosos de la vida y tienen oportunidad para el crecimiento personal. Además, este tiempo es ideal para el enriquecimiento, la reflexión y el disfrute de la vida, y se</p>	<p>En esta categoría se visualiza el aprovechamiento de las actividades de tiempo libre, como un espacio para disfrutar del juego de póker como una actividad que produce goce, como se evidencia en lo que el sujeto numero uno expresa.</p>

				puede crear un capital social de relaciones esencial para el bienestar” (pp. 72-73).	
S2	PSICOLOGIA DEL OCIO	Uso del tiempo de ocio	<p>“ahora lo juego por divertirme, no me interesa nada, lo juego bien, me calmo, me siento acá, juego las ocho o las nueve horas que ahí que esperar aquí hasta que me llegue esperar parkas y ya solo me juego dos o tres manos en la noche en la roca de la mesa y a veces termino cobrando, esta semana jugué cuatro y cobre los cuatro, si”</p> <p>“no, acá esta semana he jugado del viernes pasado ahier jugué eso los cuatro torneos y cobre los cuatro”</p> <p>“si me queda un tiempito entonces me juego el torneo de la tarde que vale 10 10, y paga como al primero como 600 700 mil pesos”</p> <p>“Pero ahier volví (risas) y perdí 850 dólares, ahier yo empezaba pero es que ó sea me parece algo que llevaba tres o cuatro meses sin tocar eso”</p> <p>“si, como de vez en cuando , entrar, o sea hacer una sesión ahorita de 16 horas no”</p>	Según Rodríguez y Agulló (2002) la valoración positiva del ocio aparece asociada al logro que la persona alcanza al usar su tiempo libre en actividades productivas, satisfactorias, estructuradas, con sentido y propósito racionalmente escogidas. En el imaginario social contemporáneo, las valorizaciones positivas sobre el ocio son al menos frecuentes, aunque se está observando un aumento.	Encontramos que el uso de tiempo libre en el sujeto 2 es muy productivo para él y adicionalmente lo disfruta, pues además de utilizar su tiempo libre en lo que le gusta gana dinero y socializa con su grupo de amigos.
S3		Uso del tiempo de ocio	pues la mayoría del tiempo libre que tengo es decir cuando o estoy trabajando, me la paso aquí, durante el	Según Rodríguez y Agulló (2002) la valoración positiva del ocio aparece asociada al	Se puede observar que para el sujeto 3, la calidad del tiempo

			<p>día, pero si de pronto no estoy acá un fin de semana me la paso es con la familia, voy a visitar a mi mamá, estoy pendiente de mis hermanos cosas así</p> <p>si eso podría decirse, mi vida es trabajar, igual ahí que conseguir plata estar con mi familia porque es esencial la familia, y los amigos casi todos están aquí, si no juego como les decía vengo es a hablar a tomar algo y a jugar ajedrez o parques, o de aquí también salen para jugar billar, entonces casi que todo se remite a este lugar</p>	<p>logro que la persona alcanza al usar su tiempo libre en actividades productivas, satisfactorias, estructuradas, con sentido y propósito racionalmente escogidas. En el imaginario social contemporáneo, las valorizaciones positivas sobre el ocio son al menos frecuentes, aunque se está observando un aumento.</p> <p>Desde la mirada psicológica de Jhon Nuelinger (1974, citado por Rodríguez y Agulló, 2002) el ocio es “un estado mental relacionado con la toma de decisiones que la persona afronta de manera voluntaria y por ende, producen satisfacciones por sí mismas y no por consecuencia de los resultados” (p. 126). Ya desde entonces, la teoría del ocio estaría relacionada con la motivación del ser humano atendida en la psicología social del ocio.</p>	<p>libre lo utiliza más que todo en las actividades relacionadas con el juego siendo este tipo de actividades gratificantes para él. Además se observa que intenta llegar a un equilibrio brindándole cierto tiempo libre a su familia, ya que esto es de vital importancia para el sujeto.</p>
S1	PSICOLOGIA DEL OCIO	Ocio y Libertad	“Lógico, a eso voy, por ejemplo el	La educación del ocio tiene	En esta categoría del

			<p>jugador profesional de billar hace lo mismo, vive del billar y gana sus miles de pesos del billar y vive feliz porque juega billar porque eso es lo que a él le gusta lo mismo el futbolista, ahí muchos futbolistas que los papás les meten sus pelaos cuando tienen sus 6, 7 años que el estudio que lo otro y a los 15, 16 años profesionales ganando X millones, ahí esta James, Montero”</p>	<p>que ver con el desarrollo de conocimientos desinteresados y acciones gratificantes, con la revalorización de lo cotidiano y lo extraordinario, con la vivencia creativa del tiempo, la libertad, la participación, la solidaridad y la comunicación. Es un proceso que se extiende a lo largo de toda la vida, porque la vivencia de ocio es algo que debe evolucionar con los individuos, sus necesidades, capacidades y experiencias. Su objetivo constante es aumentar el potencial humano para vivir experiencias de ocio de calidad (De Miguel, 2000, p. 150).</p>	<p>Ocio y la Libertad, se identifica la influencia que posee la libertad en la actividad realizada en este caso el juego de póker, dicha libertad hace que el sujeto reconozca la actividad que está realizando como placentera.</p>
S2	PSICOLOGIA DEL OCIO	Ocio y Libertad	<p>“el resto es puro habilidad, pero cuando yo empecé a lo largo de los años con la experiencia a darme cuenta que el porcentaje que ocupaba la suerte era muchísimo mahior a ese tres por ciento, entonces nooo, me retire hace poco, hace seis meses”</p> <p>“no no, yo gane mucho mucho mucho mucho, pero si yo le explico cómo gane y como quedaba a veces todo eso , entonces usted va a entender eso”</p>	<p>No cabe duda que para que una actividad sea llamada juego debe tener una serie de características como libertad, goce, alegría, ser voluntaria, Huizinga (1938). Si no, el ser humano estaría claramente enmarcado en una situación de obligatoriedad de la cual muy seguramente querría escapar. Es por esto que para cualquier</p>	<p>En esta categoría se hace referencia a las experiencias de ocio que a lo largo del tiempo se obtiene, en este caso el sujeto 2 menciona dicha experiencia a través de su rol como jugador de póker</p>

				<p>caso en que se hable del juego, éste sólo existirá cuando los jugadores se sientan con ganas de jugar, cuando se sientan libres y a gusto con la actividad que están realizando; aún más importante, sólo se podría hablar de un juego en sus elementos más básicos, cuando los mismos jugadores estén en la capacidad propia de decir "ya no juego más".</p>	
S1	JUEGO	Juego y Cultura	<p>“Pues toda mi vida me ha gustado el juego, toda la vida, desde niño, desde que tenía 8 años jugaba en la calle con mis amigos cartas 51, rumi, y a los 14 años empecé a jugar póker”</p> <p>“Toda mi vida, yo estudié, yo entro a la universidad y no me gusto, la vida mía, toda mi vida han sido los negocios desde los 11 años, toda la vida yo he sido independiente he tenido siempre negocios, restaurantes, empresas, panaderías, todo independiente”</p>	<p>Por su parte, Carlos Villoria, Javier González y Rosario Martínez (2006) en su libro <i>“Un nuevo análisis cognitivo del pensamiento del jugador: componentes motivacionales en los juegos de azar con apuesta”</i> hicieron una revisión teórica sobre el pensamiento del jugador desde un punto de vista integrador, con el objetivo de establecer un análisis cognitivo fundado en componentes motivacionales: uno valorativo que incluye elementos relacionados con el valor de la tarea, y uno expectativo en el que se tienen en cuenta diversos constructos</p>	<p>En esta categoría se puede apreciar que el juego ha estado presente en el jugador número uno desde su niñez hasta la actualidad, el cual ha sido influenciado notoriamente por la cultura en la que ha vivido y su entorno social.</p>

				motivacionales enlazados con la estimación del resultado o de aspectos personales que puedan influir.	
S2	JUEGO	Juego y Cultura	<p>“ Empecé ahí y empecé a analizar que habían de los 25 o 30 clientes que jugaban habían 6 o 7 que generalmente había gente que nunca perdían ó sea que eran muy pocas las veces que se paraban perdiendo, todas las veces decía yo los mismos 6 o 7 siempre ganan por qué? Entonces yo empecé a leer en internet artículos de póker de una página pues que dicta academia de póker se llama “póker strategy”, empecé a leer y a leer y a entender que se trataba mucho de Psicología, matemáticas analítica”</p> <p>“si, tratando de jugar profesionalmente y con lo que tenía en mi cabeza no me iba tan bien porque la varianza me afectaba mucho ó sea la suerte, el azar jugaba mucho, jugaba mucho ya me jugaba como un cincuenta cincuenta”</p>	<p>Para Huizinga (1938) el juego corresponde a una entidad que es aún más antigua y básica que la cultura en sí, ya que realizando el viaje histórico en retrospectiva se observan situaciones enmarcadas en procesos lúdicos desde tiempos muy antiguos, y más aún, el juego o el concepto de éste como actividad lúdica es tan básico y primitivo, que es observado en los animales a los que en ningún momento el ser humano ha tenido que enseñarles dicho comportamiento; en claro que para algunos animales incluso los primates, las actividades propias de recreación y ocio, constituyen la base tanto de aprendizajes del comportamiento individual (como la caza) así como comportamientos propios de sus respectivas sociedades. “El</p>	<p>Encontramos como el juego y la cultura abarca un papel importante en el contexto de los jugadores de poker, pues se enmarcan situaciones o procesos que ayudan al buen manejo del juego.</p>

				<p>juego es una ocupación libre, con límites temporales y espaciales, reglas absolutamente obligatorias y libremente aceptadas; tiene su fin en sí mismo y se acompaña de tensión y alegría al "ser de otro modo" que en la vida corriente" (p. 53).</p>	
S3		<p>Juego y cultura</p>	<p>yo jugué, de todo lo que se le ocurra, cuanto juego de cartas había, 21, 51, tute, de todo, también jugué billar, mucho, pero lo deje cuando me dedique solo a jugar póker, pero en este momento lo estoy retomando, porque me gusta mucho ese deporte también</p> <p>mmmm, lo que pasa es que el póker, necesita tiempo así como el billar lo necesito, vea, el póker en Colombia es relativamente nuevo, yo llevo jugando como 10 años y aquí ahí gente que lleva a los sumo 15 o 20 años jugando pero escondidos, entonces la gente y la sociedad lo sigue viendo como un vicio, como una mano de borrachos, vagos que se gastan la plata, sin hace nada productivo,</p> <p>pero esos son muy pocos y muy</p>	<p>En 2009 Carmen Carpio de los Pinos en su texto "<i>Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable</i>", brinda una visión de los aspectos psicológicos del juego comercial y describe algunas variables que influyen en este fenómeno, tales como: motivaciones, recompensas, personalidad, variables biológicas, variables familiares, variables sociales y culturales. Igualmente, estudia las consecuencias deseadas y no deseadas del juego para conseguir su práctica responsable.</p>	<p>Claramente se evidencia que para el sujeto las actividades que enmarquen apuesta, juego han sido parte fundamental de su vida, desde la infancia lo cual lo ha llevado a ser sujeto activo de un mundo enmarcado en las apuestas y el juego.</p>

			monstruos, para vivir de esto, son muchas cosas a tener en cuenta para poder dedicarse a vivir y a vivir bien de esto, porque una cosa es venir a jugar y distraerse gastarse 20 o 50 lucas, y saber que mañana las consigue camellando otra vez, y otra es perder esa misma plata sin saber si mañana pierde más		
S1	JUEGO	Juego Actividad Relajante	<p>“AAhhh, Ajedrez, domino, parques, todos, son juegos, que yo tomo estos juegos exactamente para salir del fenómeno de la enfermedad de la ludopatía, porque esto es un juego donde usted se entretiene mucho tiempo con poco dinero, mientras usted pasa en un casino con mucho dinero y poco tiempo y es más no se divierte, usted acá viene se ríe, se desestrea, juega parqués, domino, póker”</p> <p>“Terapéutico, eso, desahogante...jueputa que tal cosa , así, cambio usted en un casino, no pues...es 100%, es lo contrario”</p>	Según Martín, Ramírez, Martínez, Gómez y Arribas (1995) no importa la edad que tengan las personas, siempre les va gustar jugar; es algo que cuenca no puede evitar en el ser humano, que lo empuja a disfrutar sin buscar nada más, a elegir voluntariamente, dejarse envolver por la evasión temporal, el aislamiento de la realidad, la incertidumbre y la tensión que causa el juego.	Esta categoría presenta diferentes puntos de vista en los que expresa diversas características propias del juego como actividad relajante, en el cual manifiesta que este juego es una manera de salir de la enfermedad de la ludopatía, un juego que además es terapéutico, desahogante y desestresante.
S2	JUEGO	Juego Actividad Relajante	“ y en vivo si he jugado, he jugado, mire esta semana he jugado 4 torneos y cobre los 4, de primero, de segundo cobre los cuatro, pero entonces ya no, ya no me	Jugar, lejos de ser una actividad trivial y simple, involucra varias características que le otorgan un papel	Mirando el juego desde su esencia el dinero no es algo tan predominante o por lo

			estreso por andar en eso”	fundamental en la constitución de la cultura. Una de ellas es la libertad, puesto que se trata de una actividad libremente asumida y elegida por el placer que trae consigo la posibilidad de disfrute y la libertad de abandono. Por lo mismo, el juego construye un espacio grato paralelo a la vida corriente, pero que, al mismo tiempo, se integra en ésta. En la cotidianidad, el juego se ubica dentro del tiempo de ocio y para el ocio, un espacio libre y diferente cargado de sentido en sí mismo y no por fuera de él. (Huizinga, citado por González, Salazar y Velásquez, 2009).	menos las ganancias no superan las pérdidas y es así como los jugadores de póker de este club social no solo van a ganar dinero sino a pasar un rato de distracción y diversión. Esto es lo que refiere el sujeto 2 con relación a la sub-categoría.
S3		Juego actividad relajante	si eso podría decirse, mi vida es trabajar, igual ahí que conseguir plata estar con mi familia porque es esencial la familia, y los amigos casi todos están aquí, si no juego como les decía vengo es a hablar a tomar algo y a jugar ajedrez o parques, o de aquí también salen para jugar billar, entonces casi que todo se remite a este lugar pero es lo que me gusta, en esto me	Según Martín, Ramírez, Martínez, Gómez y Arribas (1995) no importa la edad que tengan las personas, siempre les va gustar jugar; es algo que no puede evitar en el ser humano, que lo empuja a disfrutar sin buscar nada más, a elegir voluntariamente, dejarse envolver por la evasión	Como lo remite el sujeto, el juego siendo parte de su vida, siempre ha significado un elemento esencial de su vida no solo como actividad gratificante si no como parte fundamental de la vida misma.

			siento bien, cómodo, es mi mundo, el hecho de jugar de apostar siempre ha estado presente en mi vida	temporal, el aislamiento de la realidad, la incertidumbre y la tensión que causa el juego.	
--	--	--	--	--	--

Cuadro 5. Matriz de resultados de categorías emergentes. Fuente: Autores de la tesis.

SUJETO	CATEGORIA	SUB CATEGORIA EMERGENTE	NARRATIVA DEL SUJETO	REFERENTE TEÓRICO	INTERPRETACIÓN
S1	PSICOLOGIA SOCIAL	Familia	<p>“ Mis hijos saben todo, mis hijos ya son grandes todos están en la universidad yo vivo con el mayor él sabe, mujer no tengo precisamente porque no no, ya me separe hace mucho tiempo pero los muchachos si tiene familia , tiene mujer y todo, es que ahí una cosa, es que unos lo cogen como entretenimiento y otros como negocio, los que ya saben que pueden vivir de esto tienen familia normalmente ellos vienen se juegan y se ganan 200, 300, 100 el que se hace profesional en esto tiene que tener concepto de que si es profesional que vive de esta profesión, que es fácil vivir es casi una carrera aprender a jugar esto, esto no es venir acá, yo tengo un millón y juego no, esos que hacen y sacan 500 o 300 mil esos son jugadores , pero el profesional viene sabe y que tienen que ganarse 200, y chao, esos duran menos tiempo, ellos vienen acá 3 o 4 horitas juegan un torneo y se ganan 800 o 500 y salen juegan cash y se ganan 100 o 200 y salen porque ellos saben que viven de eso, ellos tienen un back up que es con qué dinero cuento pa trabajar, eso es</p>	<p>En tanto, Felix Guattari (2006) expone que la estructura social es originada por todos los procesos que llegan al sujeto desde la familia y el medio social que lo rodea, en donde las significaciones pasan a ser significados en relación a la forma de percibir el mundo en que se desenvuelve la persona en su cotidianidad (p. 41).</p> <p>Para Rage (1996, citado en Garrido, Reyes, Torres y Ortega, 2008) “la sociedad genera un ideal de familia, pues es esta la que norma, regula y prescribe (implícita o explícitamente) los esquemas de valores, pautas de comportamiento y relaciones afectivas que los individuos llevarán a su vida” (p. 232).</p>	<p>En la categoría de familia, se encuentran parte de las vivencias que se tienen con el núcleo primario, en donde se llegan a estructurar procesos que hacen que la persona los ponga en su cotidianidad.</p>

			<p>trabajo, cuando es profesional es trabajo entonces ellos dicen, mi capital es 5 millones entonces el profesional sabe que no puede jugarse más de 200 mil pesos diarios atrás y sabe que cuando ya llega a 200 o 250 ya hizo el día entonces va ahorrando un 50 y va arriesgando otro 50”</p> <p>“Huy es que mi hijo es una trola para el ajedrez voy a inculcarle el ajedrez, he mi hijo juega buen futbol, vamos a meterle futbol, hasta ahora hasta ahora últimamente ya he visto que muchos de los padres porque ya son más modernos dicen, no yo mi hijo lo meto a la academia Morón , por ejemplo yo a mi hijo le enseñe a jugar esto, a él no, y el casi no viene acá y él juega póker bien, pero no le gusta, yo le dijo papi venga que ahí un torneo bueno en el club, el a veces viene no más por mirar, pero no lo juega, hace 5 o 6 años él jugaba conmigo campeonatos y entro a la universidad hace 5 años y ya termina este año, dijo nooo la universidad y se dedicó a eso, pero si a él le hubiera gustado como me gusto a mí, el viviría se esto”</p>		
--	--	--	---	--	--

S3		Familia	<p>pues mi mamá y mis hermanos ellos saben que siempre he jugado y siempre ser así, entonces nada que hacerle, y mi mujer igual ella también me conoció así, cuando empecé con ella hace como 7 años era peor, me la pasaba todo el día por fuera, juagaba hasta las 6 de la mañana, entonces también sabia a lo que se atenía</p> <p>la familia, sobre todo mi mujer se molesto y pues hasta la entiendo, a veces uno descuida la familia por permanecer aquí, lo importante es poder sacarle tiempo a todo, pero eso si lo que a mi mas m gusta en la vida es jugar, me gusta más que la comida pues hablarlo como tal no, pero igual como le decía eso era antes, igual ahora las cosas, cambian la niña esta mas grande, se da más cuenta de las cosas, toca estar más pendiente de ella, toca dedicarle más tiempo a la familia, igual todo cambia, ya no soy el mismo de antes.</p>	<p>Para Rage (1996) (citado en Garrido, Reyes, Torres y Ortega, 2008) “la sociedad genera un ideal de familia, pues es esta la que norma, regula y prescribe (implícita o explícitamente) los esquemas de valores, pautas de comportamiento y relaciones afectivas que los individuos llevarán a su vida” (p. 232).</p>	<p>En este apartado se observa como la relación del mundo del juego y la familia ha estado presente en la vida del sujeto desde que el era pequeño, llegando a influir en algunos casos de manera negativa, pero estas situaciones han motivado al sujeto a buscar un equilibrio entre sus gustos y las relaciones con su familia.</p>
----	--	----------------	---	---	--

<p>S2</p>	<p>JUEGO</p>	<p>Juego y Creencias</p>	<p>“porque de la experiencia que adquirí me di cuenta que, que lo que le dicen a uno los libros que la suerte, ó sea los libros, cuando uno empieza a estudiar póker le dicen a uno que la suerte solo influye entre el tres y el cuatro por ciento que es la que se llama en el póker varianza, la varianza”</p> <p>“porque la varianza ó sea el porcentaje de suerte empezó a ocupar el póker, ehh era muchísimo mahior al porcentaje de habilidad”</p> <p>“y de pronto siempre, de pronto la varianza no cambio en los últimos dos o tres años el porcentaje de suerte siempre fue el mismo para mí para mi es cincuenta cincuenta, aunque ahí gente estúpida que dice que, que eso de la suerte es el dos por ciento, no eso es falso, la surte influye muchísimo , demasiado, demasiado, demasiado”</p> <p>“el resto es puro habilidad, pero cuando yo empecé a lo largo de los años con la experiencia a darme cuenta que el porcentaje que ocupaba la suerte era muchísimo mahior a ese tres por ciento, entonces nooo, me retire hace poco, hace seis meses”</p>	<p>Según Martín, Ramírez, Martínez, Gómez y Arribas (1995) no importa la edad que tengan las personas, siempre les va gustar jugar; es algo que no puede evitar en el ser humano, que lo empuja a disfrutar sin buscar nada más, a elegir voluntariamente, dejarse envolver por la evasión temporal, el aislamiento de la realidad, la incertidumbre y la tensión que causa el juego. El juego alcanza un significado diferente para cada persona según el periodo evolutivo en el que se encuentre; así, para la juventud es una actividad más junto con el deporte, una alternativa importante por la repercusión que puede tener en su ocio y a partir de éste en su desarrollo integral.</p> <p>El juego siempre ha ocupado un lugar determinante en el transcurso de la vida de los seres humanos ya que todas las personas poseen un impulso que los invita a jugar y, como todos los aspectos de la vida, en él también se encuentran</p>	<p>En esta categoría emergente el S2 afirma la experiencia y aprendizaje que ha obtenido con el tiempo y resalta que en el juego del póker la creencia es que el jugador que tiene más habilidad y estrategia siempre va a ser el ganador.</p>
------------------	---------------------	---------------------------------	--	--	--

			<p>“yo he estado después de ser un supuestamente profesional, ó sea le voy a explicar algo, Rafael Nadal y Roger Federer, dígame cuando Rafael Nadal y Roger Federer, eso es un deporte, si eso es un deporte dígame cuando pierden 20, 30 partidos seguidos, eso no existe, pierden uno o dos al año y por alguna desgracia que ocurra”</p> <p>“lógico lógico yo me siento a jugar con un FISH que se le llama a la persona que nunca ha jugado y que no sabe nada de póker lógico yo le voy a terminar ganando sí, yo le voy a terminar ganando en algún momento de pronto influye la suerte, él me va a ganar, 5, 6, 7 manos pero al final yo voy a terminar ganando”</p> <p>“porque es que online el último año me empezaron a, ó sea la varianza me empezó afectar mucho, el porcentaje de la suerte me empezó afectar mucho, yo decía es increíble y revisaba las manos y yo decía estoy jugando mal y leía y todo, yo no estoy jugando mal que pasa que siempre que siempre que siempre que siempre, ya eso me empezó a dar muy duro, muy duro y ya me empezó a tocar los ahorros personales y todo eso entonces yo dije no yo la voy a dejar me</p>	<p>implícitas las creencias. En toda sociedad, los ritos y los símbolos religiosos expresan miedos, esperanza y medios para satisfacerlos; es así como el juego, unido a estos ritos y símbolos, según la sociedad en que se practique y su evolución, tendrá matices lúdicos, profanos y sagrados en menor y mayor grado.</p>	
--	--	--	---	--	--

			<p>voy a quedar quieto por una época” “Bueno eso lo estábamos hablando con un amigo que llevo de Cúcuta de construir una banca y jugar unos niveles bajos pero a mí no me gusta los niveles bajos me desespera sí , me desespera sentarme un día y ganarme 10 dólares, me desespera, entonces estamos hablando con el que una banquita de meter 300, 400 dólares y jugar niveles bajitos, eso si juega usted porque yo no, ó sea, yo me desespero jugar esos niveles”</p>		
S3		Juego y creencias	<p>claro en este juego la suerte es vital, usted puede ser muy buen jugador pero llega otro con que esta derecho que le ligan todas las cartas y usted queda limpio, no ahí nada que hacerle,</p> <p>vea eso si lo tengo claro, la suerte del gavilán no es la misma que la del garrapatero, la suerte es importante, pero sabe que la suerte la llama usted, si usted no le mete ganas o energía limpio,</p>	<p>El juego siempre ha ocupado un lugar determinante en el transcurso de la vida de los seres humanos ya que todas las personas poseen un impulso que los invita a jugar y, como todos los aspectos de la vida, en él también se encuentran implícitas las creencias. En toda sociedad, los ritos y los símbolos religiosos expresan miedos, esperanza y medios para satisfacerlos; es así como el juego, unido a estos ritos y símbolos, según la sociedad en que se practique y su evolución, tendrá matices</p>	<p>Teniendo en cuenta lo que menciona la teoría, y la visión que tiene el sujeto del juego, le brinda un papel fundamental a la suerte, cree firmemente que a pesar de que la habilidad es importante toda actividad que implique apuestas juegos, tiene un grado importante de suerte y de energía que no se puede explicar de manera racional.</p>

				lúdicos, profanos y sagrados en menor y mahior grado.	
S1	JUEGO	Juego y Trabajo	<p>“Me dedico al negocio del póker, hace 30 años”</p> <p>“Yo soy comerciante, mi actividad principal es ser comerciante entre eso esto es negocio como comerciante”</p> <p>“Una forma de vida, de ingresos y de sobre todo de vivir porque este es mi mundo, el juego, el póker”</p> <p>“Lo que pasa es que el administrador generalmente no juega, yo soy el dueño y si juego, el administrador viene es a trabajar, yo soy el dueño y vengo a trabajar, pero en lo que me gusta que es jugar”</p>	Según García Canclini (2006), el juego es una forma de introducirse en la cultura aprendiendo una visión del entorno y una relación con él, así como unos usos del cuerpo más apropiados y una vivencia del mismo determinada; a través de la práctica de los juegos el hombre va sumergiéndose en una visión y relación con la realidad que lo rodea. Por el juego, el sujeto interioriza el mundo y se integra en las redes simbólicas del mismo uniéndose lo inconsciente y lo ideológico.	El jugador número 1 menciona lo gratificante que es que el mundo del Póker en el que se encuentra sea su trabajo, pues disfruta de lo que hace y gana dinero por hacer esto, su negocio es el Club de Póker, el decide cuando juega ya que además cuenta con un administrador y es de esta manera que el jugador presenta en esta categoría la relación que ahí entre juego y trabajo y como puede sacar provecho de el juego de Póker que representa una forma de vida para él.
S2	JUEGO	Juego y Trabajo	“yo empecé montando un negocio montando un club y estaba estudiando derecho primer semestre en la universidad Santo Tomás, vi la oportunidad de montar un negocio	Para Huizinga (1938), el juego es una actividad que no representa un interés económico ni material. Menciona el autor, que el	Vemos como en esta categoría emergente el S2 ha encontrado en el juego una forma de trabajo sano y donde

			<p>donde hubiesen mesas y se prestara el servicios para los jugadores y se cobrara una tarifa para prestar el servicio” “y que era algo así como un deporte ciencia, que querían hacerlo parecer como el ajedrez del siglo XXI, entonces empecé a leer artículos y aprender y hice mi primer deposito en línea y desde esa época”</p> <p>“eh , pude quedar en ceros 50 o 60 veces si, si yo no hubiese tenido a alguien que me dijera, tome Carlos estos 10 mil dólares y empiece a ver como hace usted otra vez banca, si yo no hubiese tenido eso, que me hubiera tocado, no se salir a buscar trabajo, pasar una hoja de vida”</p> <p>“como negocio , excelente , excelente , es el mejor negocio que existe, yo he tenido antes de asociarme con Franco , yo he tenido varios negocios en varias ciudades del país entre esas Santa Marta, Barranquilla, Cúcuta, Bucaramanga y es un negocio excelente porque, bueno acá es distinto, porque acá se maneja una clientela de un nivel económico medio entonces es distinto, pero los negocios que he tenido han ido enfocados a personas de nivel económico alto, y es un negocio excelente porque usted , yo</p>	<p>juego carece de este carácter económico, claro que en algunas de sus manifestaciones tiene como fin la producción de dinero, pero si se analiza en su forma más esencial y profunda, en muchos casos las ganancias obtenidas por esta actividad no superaran las pérdidas, ni las inversiones realizadas, y aún más importante, en algunos juegos en los que no necesariamente se está invirtiendo dinero, lo único que ocurre es que se traslada de una mano a otra, pero en ningún momento se está creando riqueza. Pero si el juego es observado desde la actividad pura, éste consiste en una práctica que genera diversos elementos en la vida del ser humano, desde los comportamientos hasta las manifestaciones artísticas</p>	<p>además de ganar dinero hace lo que le gusta y eso es gratificante para él, pues asegura que es un excelente negocio.</p>
--	--	--	---	---	---

			<p>he tenido días de dos, tres millones de pesos de ganancias del negocio”</p> <p>“no no, solo póker, póker texa, mesa de póker tema, entonces es muy bueno como negocio es muy bueno , muy rentable”</p>		
S3		Juego y trabajo	<p>vea, le soy sincero en una época yo vivía por el póker, era lo único que me gustaba hacer, quería vivir de eso, pero pues tampoco se pudo, me la pasaba día y noche aquí o en cualquier otro chuzo metido jugando, mi visión del póker era otra, pues como le conté hace rato desde pequeño me conseguía cosas jugando, entonces para mí siempre ha sido normal ganar plata con esto, no solo jugando póker, también billar o cartas, pero en cuanto al póker, le aseguro que todos los que jugamos de verdad esta vaina, nos gustaría vivir del póker, ser como esos manes que se ven en ESPN, que ganan millones y que tiene plata, casas, carros, severo, pero la realidad es que uno se da cuenta después de jugar un tiempo que las cosas no son así, eso es para pocos para resumirlo, antes era casi que mi vida, en algún momento pensé en vivir de esto, pero ahora es simplemente un juego más, claro sigue siendo el más</p>	<p>Para Huizinga (1938), el juego es una actividad que no representa un interés económico ni material. Menciona el autor, que el juego carece de este carácter económico, claro que en algunas de sus manifestaciones tiene como fin la producción de dinero, pero si se analiza en su forma más esencial y profunda, en muchos casos las ganancias obtenidas por esta actividad no superaran las pérdidas, ni las inversiones realizadas, y aún más importante, en algunos juegos en los que no necesariamente se está invirtiendo dinero, lo único que ocurre es que se traslada de una mano a otra, pero en ningún momento se está creando riqueza. Pero si el</p>	<p>Vemos que en relación a esta categoría emergente, la visión que el sujeto tiene del juego como fuente de ingreso cambia con el tiempo, cambia cuando se enfrenta con la realidad de las situaciones que implican jugar y vivir de eso, ya que no es algo fijo ni seguro, seguramente influenciado por elementos como la suerte que claramente no son controlados por los jugadores.</p>

			importante, porque igual ahora juego billar, ajedrez cartas, cosas así , pero entonces ya lo hago es por jugar simplemente, por mi espíritu competitivo, pero para mí ya no es un negocio	juego es observado desde la actividad pura, éste consiste en una práctica que genera diversos elementos en la vida del ser humano, desde los comportamientos hasta las manifestaciones artísticas	
--	--	--	---	---	--

6. DISCUSION Y CONCLUSIONES

“El juego es una especie de alarde de fuerza: en medio del “claro oscuro” de la vida cotidiana, lanza un reto al sosegado estancamiento del mundo...”

Jean Duvignaud

Esta investigación tuvo como propósito indagar desde la psicología social, psicología del ocio y la teoría del juego y el papel que cumplen las relaciones sociales, los referentes comunicacionales, los roles y las reglas que se dan al interior del grupo de tres jugadores del póker. En este orden de ideas señalar los beneficios que lleva el buen uso del ocio creativo en en la población a investigar.

En primer lugar se dio una clara definición de las relaciones sociales que surgen a través del juego colectivo, donde surge un rol o papel en el cual se desencadenan un conjunto de patrones conductuales que se espera en un grupo particular de personas en determinada sociedad; es decir, de aquellas que comparten la misma posición social. Las posiciones pueden estar basadas en las relaciones de familia, de trabajo o recreativas, como es el caso de esta investigación. Posteriormente se citaron todos los conceptos que desde la psicología social permiten entender la construcción y el desarrollo del fenómeno del juego en los practicantes de Póker, dentro de los que encontramos la definición de juego, comunicación verbal y no verbal, reglas y ocio

Respecto a la primera categoría, “Psicología Social” se encontró que los sujetos se ven altamente influenciados por el reconocimiento social frente al grupo, así como afirma Martín-Baro (1987) la psicología social “estudia al comportamiento humano en la medida en que es significado y valorado. Examina ese momento en que lo social se convierte en lo personal y lo personal en lo social, ya sea que tenga carácter individual o grupal” (Porrás, 2009, p. 3).

Teniendo en cuenta la sub-categoría de referentes comunicacionales resulta claro que la jerga utilizada entre el grupo de jugadores permite identificar si es un jugador regular o experto de póker, sin dejar de lado las expresiones corporales la cual indica el nivel de confianza, seguridad y liderazgo necesario para poder destacarse entre los demás jugadores. Es así como la comunicación verbal o escrita ocupa un lugar importante para el buen funcionamiento de la organización, sin embargo, para el caso de este trabajo investigativo, aunque la comunicación tradicional es importante, debe darse relevancia a la comunicación denominada no verbal, dada la naturaleza del grupo estudiado (jugadores de póker).

Es pertinente mencionar lo que dice Martín-Baró (1987, citado por Porras, 2009) propone definir la psicología social como “el estudio científico de la acción en cuanto ideológica, entendiendo la interacción social como el intercambio de signos, símbolos, emociones, sentimientos, cogniciones” (p. 5). En este orden de ideas vemos claramente que los sujetos además de tener ese reconocimiento como el “mejor de todos”, aseguran que también lo toman como un espacio para interactuar entre ellos, así como refiere a continuación uno de los sujetos “no hahi competencia, es que este negocio ahí que saberlo manejar, tiene un manejo muy particular, y es el de, hahi que saber tratar la gente, si, y los otros negocios es muy diferente, lo toman como negocio, no como yo, lo tomo como negocio y como vida, yo a la gente le brindo la misma calidad mucha gente aquí viene es porque yo los atiendo, si sienten bien”. En esta primera categoría vale rescatar los procesos afectivos que llegan desde la familia (categoría emergente) y cómo dichos procesos logran tener gran significado en su relación con su grupo de juego permitiendo que los actores se sientan cómodos a la hora del juego, adicional tener un mayor nivel de concentración y desempeño en el mismo.

En la segunda categoría de “ocio” se visualizó este espacio para el disfrute del juego de

póker a manera de una actividad que produce goce, pues así lo expresaron los actores analizados. Rodríguez y Agulló (2002) afirman que la valoración positiva del ocio aparece asociada al logro que la persona alcanza al usar su tiempo libre en actividades productivas, satisfactorias, estructuradas, con sentido y propósito racionalmente escogidas.

De modo que los jugadores reconocen que el juego de póker genera en ellos diversas sensaciones gratificantes como libertad, diversión, entretenimiento, entre otras, que al estar influenciada notablemente por la psicología social hace que los sujetos se sientan a gusto de emplear su tiempo de ocio en una actividad como el juego de póker, pues es una de las maneras en que ellos se relacionan con los demás y para ello, como lo manifiestan los jugadores de póker es importante la existencia de clubes de póker como el lugar de la realización del presente proyecto de grado, ya que el ambiente en el que se encuentran es agradable y lo que muchos consideran importante son las relaciones que allí se dan, pues se fortalecen amistades y saben que si se van del sitio sin dinero, no han perdido porque se van con la certeza de que la pasaron bien y se evidencia por la felicidad que lo expresan.

Según afirman los sujetos investigados cada vez salen de este lugar con más enseñanzas en sus habilidades mentales, como refiere el sujeto número 1 “porque esto es un juego donde usted se entretiene mucho tiempo con poco dinero, mientras usted pasa en un casino con mucho dinero y poco tiempo y es más no se divierte, usted acá viene se ríe, se desestrea, juega parqués, domino, póker” de modo que la educación del ocio tiene que ver con el desarrollo de conocimientos desinteresados y acciones gratificantes, con la revalorización de lo cotidiano y lo extraordinario, con la vivencia creativa del tiempo, la libertad, la participación, la solidaridad y la comunicación. Es un proceso que se extiende a lo largo de toda la vida, porque la vivencia de ocio es algo que debe evolucionar con los individuos, sus necesidades, capacidades y

experiencias. Su objetivo constante es aumentar el potencial humano para vivir experiencias de ocio de calidad (De Miguel, 2000, p. 150).

En la tercera categoría del “Juego”, se puede apreciar que el juego ha estado presente en los jugadores desde su niñez hasta la actualidad, el cual ha sido influenciado notoriamente por la cultura en la que ha vivido y su entorno social. Así como menciona Carmen Carpio de los Pinos (2009), en su investigación *“Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable”*, para los sujetos en la presente investigación se evidencio que existen diversas variables que influyen para que un sujeto se convierta en un jugador habitual de póker como por ejemplo, las dos más importantes prestigio y aprobación, sin desconocer otras variables como las familiares, culturales y motivacionales.

Así mismo los jugadores toman el juego de póker como actividad relajante, en el cual manifiestan que este juego es una manera de salir de la enfermedad de la ludopatía, un juego que además es terapéutico, desahogante y desestresante. Realizando una mirada del juego desde su esencia, pues el dinero no es algo tan predominante o por lo menos las ganancias no superan las pérdidas, es así como los jugadores de póker de este club social no solo van a ganar dinero sino a pasar un rato de distracción y diversión.

Desde otra de las las categorías emergentes (el juego y creencias) los sujetos entrevistados coincidieron en la postura que la suerte influye en el juego y en los buenos resultados que se obtienen. Estas creencias se convierten en la oportunidad de seguir indagando a profundidad en esta relación. En cuanto al juego y trabajo los jugadores manifestaron lo gratificante que es el mundo del Póker en el que se encuentran pues además de disfrutar el ambiente, pueden ganar dinero. Además manifiestan que la relación que hay entre juego y trabajo

es de gran relevancia, pues de ello se puede sacar provecho a nivel económico. Con relación a lo anterior se puede agregar que existe una línea cada vez más delgada entre el tiempo dedicado al trabajo y al tiempo de ocio, ya que al estar inmersos en el mundo del póker logran sostenerse económicamente desde una actividad que no está establecida como trabajo.

De esta manera el juego de Póker representa una forma de vida para los sujetos participantes en la investigación, ya que el juego también es una herramienta de aprendizaje de la vida social. Es un agente de transmisión muy eficaz; mediante el juego la persona interioriza los valores éticos y las actitudes de la sociedad en la que vive. Además de estudiar el juego en el tiempo se analiza en función del espacio. Así lo afirma Botermans (1989):

Cada día, en cada momento, se juega en los cuatro rincones del mundo, los juegos constituyen unas de las raras actividades humanas que consigue trascender las monumentales barreras sociales, culturales, lingüísticas, políticas y geográficas que separan los diferentes pueblos de la tierra" (p. 5), es decir, el juego es una herramienta de entendimiento para los pueblos de la tierra, además un canal de comunicación que respeta la cultura lúdica de cada sociedad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Botermans, J. (1989). *El libro de los juegos*. Madrid: Plaza y Janés.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Carpio de los Pinos, C. (2009). Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable. *Revista Docencia e Investigación* (29), 25-58.
- Coolican, H. (2005). *Métodos de investigación y estadística en psicología*. México: El Manual Moderno.
- De Miguel, A. (2000). *Dos generaciones de jóvenes 1960-1998*. Madrid: Instituto de la Juventud.
- Durán García, M. C. & Lara Losada, M. C. (2011). Teorías de la psicología social. *Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*, 1 (2), 23-44.
- Duvignaud, J. (1998). *El juego del juego*. Santafé de Bogotá. FCE
- García Monge, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Ágora para la Educación Física y el Deporte* (1), 55-70.
- García Canclini, N. (2006). *Culturas híbridas*. Sao Pablo: Universidad de Sao Pablo.
- García Alcántara, A. (2012). *El cuerpo comunica. Manual de la comunicación no verbal*. Trabajo de pregrado (Licenciatura en comunicación audiovisual). Universidad Politécnica de Valencia.
- Garrido Garduño, A., Reyes Luna, A. G., Torres Velázquez, L. E. & Ortega Silva, P. (2008). Importancia de las expectativas de pareja en la dinámica familiar. Enseñanza e *Investigación en Psicología*, 13(2), 231-238. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29213203>

- Gil Rodríguez, F. & Alcover de la Hera, C. M. (1999). *Introducción a la psicología de los grupos*. Madrid: Pirámide.
- Gómez Cimiano, J. (2003). El Homo Ludens de Johan Huizinga. *Retos. Universidad de Cantabria. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación* (4), 32-35
- Gomes, C. & Elizalde, R. (2009). Trabajo, tiempo libre y ocio en la contemporaneidad. *POLIS Revista Latinoamericana*, 22(1), 7-8. Recuperado de <http://polis.revues.org/2687>
- González N., Salazar A. & Velásquez A. (2009). Juego y cultura digital... ¿Qué se traen los juegos en línea? *Signo y Pensamiento*, XXVIII, 369-376.
- Guattari, F. (2006). *Micropolítica: cartografías del deseo*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Hernández Sampieri, R., Batista, C. & Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación*. 6ª ed. México: McGraw Hill.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Lee, N. (2012). *Juguemos al póker*. Libro virtual. Recuperado el 19 de Marzo de 2015 desde el link: https://ruisda.files.wordpress.com/2013/01/juguemos-al-poker_lee-nelson.pdf
- Macías Cortés, G. J. (2003). *Teorías de la comunicación grupal en la toma de decisiones: contexto y caracterización*. Tesis doctoral (Comunicación audiovisual y publicidad) Universidad Autónoma de Barcelona.
- Martín, A., Ramírez, C., Martínez, A., Gómez, V. & Arribas, L. (1995). *Actividades lúdicas: el juego, alternativa de ocio para los jóvenes*. Madrid: Popular.
- Martínez, J. (2004) *Estrategias técnicas y metodológicas para la investigación social, Asesorías del área de investigación*. Ciudad: Editorial

- Marshall, C. & Rossman, G. B. (1989). *El diseño de la investigación cualitativa*. San Diego: Newbury Park.
- Munné, F. (1992). *El tiempo libre en el ámbito de la infancia*. I Primer Congreso Internacional sobre Infancia y Sociedad. Madrid: Ministerio de Asuntos Sociales.
- Ortega y Gasset, J. (1996). *El espectador*. Colección Austral, N° 1420. Madrid: Espasa Calpe.
- Peláez, A. (2011). *La entrevista*. Recuperado el 21 de Marzo de 2015 desde el link: <https://www.uam.es>
- Porras Velásquez, N. R. (2009). La psicología social: una aproximación desde la perspectiva ideológica. *Revista Electrónica de Psicología Social "Pióesis"*, (18), 1-9. Recuperado el 19 de Marzo de 2015 desde el link: www.funlam.edu.co
- Ríos, M. C. (2009). Johan Huizinga ideal caballeresco, juego y cultura. *Filosofía y culturas. Diálogo*, (21), 3-18.
- Rodríguez Suárez, J. & Agulló, E. (2002). Psicología social y ocio: una articulación necesaria. *Psicothema*, 14 (1), 124-133.
- Sánchez Herrero, S. (2008). La importancia de la perspectiva de género en la psicología del ocio. *Anales de Psicología*, 24 (1), 64-76.
- Torres, A. (1998). *Estrategias y técnicas de investigación cualitativa*. Santafé de Bogotá: UNAD
- Villoria, C., González, J. & Martínez, R. (2006). Un nuevo análisis cognitivo del pensamiento del jugador: componentes motivacionales en los juegos de azar con apuesta. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, IX (22), 1-32. Recuperado el 19 de Marzo de 2015 desde el link: <http://reme.uji.es/>

Zuzanek, J. (1980). *Documentación de los estudios sobre el ocio*. Actas de la Primera Conferencia Internacional Red de Información sobre el Ocio. Bruselas.

ANEXOS

A. Transcripción de Entrevistas

ENTREVISTA No. 1

IG: Muy buenas tardes primero que todo me presento mi nombre es Iván Gallego, estamos con mi compañero Edwin Díaz y con Lorena Carmona, nosotros somos estudiantes en formación de psicología de la Fundación Universitaria Los Libertadores en este momento nos encontramos adelantando nuestro proceso de grado para optar el título de profesionales, es por esto que nos encontramos, vamos hacer un ejercicio, una entrevista o conversatorio con la persona que muy amablemente nos ha accedido a colaborar, para tomar el tema del póker, psicología social unos elementos propios que nos van a servir para el desarrollo de la tesis eh lo primero que queremos hacer es aclarar que toda la información que recojamos de este ejercicio va ser de uso único y exclusivo del proceso de grado, de trabajo de tesis no vamos a divulgar en ningún tipo de información no vamos a decir absolutamente nada con esto, listo, eh, en este orden de ideas me gustaría primero que todo quisiera que usted se presentara, que me diera algunos datos suyos, su nombre, su edad, como tal a que se dedica, datos muy básicos suyos por favor.

S1: Mi nombre es GF, me dedico al negocio del póker, hace 30 años

IG: Hace 30 años. ¿Usted es el dueño del negocio en el cual nos encontramos en este momento?

S1: Sí señor, ya lleva 14 años

IG: ¿Este negocio lleva 14 años?

S1: 14 años

IG: Usted 30 manejando todo tipo de negocio de juegos

S1: Negocio de juegos

IG: Específicamente póker

S1: Póker 14 años otros...

IG: Toda la vida, entonces vamos a empezar por ahí. ¿Cuál fue el inicio o el momento crucial para que usted empezará a meterse en este mundo de los juegos en contexto general?, ¿en qué momento empezó todo esto?

S1: Pues toda mi vida me gustó el juego, toda la vida, desde niño, desde que tenía 8 años jugaba en la calle con mis amigos cartas 51, rumi, y a los 14 años empecé a jugar póker

IG: Y desde ahí empezó siempre dedicado, digamos usted no tiene otro tipo de actividad económica

S1: Yo soy comerciante, mi actividad principal es ser comerciante, entre eso esto es negocio como comerciante

IG: O sea usted siempre ha sido independiente, usted siempre ha tenido esa visión, y llego a este punto de conocimiento del póker, empezó a jugar y vio que era una forma

S1: Una forma de vida, de ingresos y de sobre todo de vivir porque este es mi mundo, el juego, el póker

IG: Específicamente del póker. También me comentaba de otros jueguitos, ¿Qué otros juegos hay alrededor?

S1: AAhhh, Ajedrez, dominó, parqués, todos, son juegos, que yo tomo estos juegos exactamente para salir del fenómeno de la enfermedad de la ludopatía, porque esto es un juego donde usted se entretiene mucho tiempo con poco dinero, mientras usted pasa en un casino con mucho dinero y poco tiempo y es mas no se divierte, usted acá viene se ríe se destreza juega parques, domino, póker

IG: Estar con muchas personas

S1: Eso

IG: Y está lleno, la relación con el grupo es como lo interesante también, digamos lo que comenta acerca que la gente viene también a divertirse, se conocen, las relaciones con las personas son importantes

S1: Si, a este negocio casi todos vienen a ganar dinero pero cuando llegan se dan cuenta que no es mucho el dinero que se van a ganar sino lo bien que lo van a pasar

IG: Vea pues, la gente viene en busca de dinero pero se quedan o están más por las relaciones

S1: Eso es

IG: De conocerse

S1: Aquí vienen personas con problemas de familia deee de todo, y llegan y salen de aquí se les olvidó todo eso se toma precisamente como un aliciente a sus problemas, acá han venido muchos enfermos de juegos, o sea de los casinos muchos y dicen huy no pero si es que yo aquí con 200 mil duro ;;¡un día!!! Llegan a las 10 y se van a las 10,11 de la noche y a veces salen con el mismo dinero, a veces salen ganándose 30 o 40 mil

IG: Y salen contentos

S1: En cambio me dicen unos amigos que vienen ahora que iban a los casinos, me dicen, no si yo tenía 5 o 6 millones y duraba llegaba a las 11, 12 del día y salía a las 3 de la tarde casi pa suicidarme, entonces ahí es donde se puede comparar de que el juego de azar es una cosa, estos son otras cosas, estos son juegos de entretenimiento y habilidad mental

IG: Ok

S1: Así tenga que participar la suerte, porque en cualquier juego participa la suerte, en el billar no h suerte, en el ajedrez no hay suerte pero a veces influye o hay algún factor de suerte alguno.

IG: Ese tema es supremamente interesante, el hecho de como es el juego del póker, ya específicamente hablando del póker usted nos menciona que por más que sea un hecho de azar, o se vea involucrado el azar es más cuestión de habilidad

S1: De habilidad

IG: Esto es más llamativo, como ve eso entonces, cómo ve el tema del póker específicamente hablando

S1: El póker es fácil, yo lo toma como una cosa muy fácil porque si usted por ejemplo si sabe jugar se defiende y el que viene aprender a jugar paga para aprender

IG: Es decir, cuando hablamos de saber jugar es las reglas, el hecho de saber cómo se apuesta, que es una carta

S1: Bueno no, es saber jugar, es obvio que él viene a jugar ya sabe que es un par de ases, que es una escalera por eso no se toma como un cara y sello, como una ruleta que le echan 22 y rodo,

aquí a usted le pueden dar ases las mejores manos de las cartas y sino las sabe jugar las puede perder es obvio que siendo las mejores manos del póker las puede perder

IG: Ahí está involucrada la habilidad del jugador

S1: Exactamente. hay otro factor que es la suerte, hay vienen muchachos personas que en ese momento vienen engramados enchufados en su momento de suerte tienen los 15 minutos se llama, los que jugamos esto años, no esos están en sus 15 minutos entonces si usted es un jugador habilidoso a ese jugador lo evita, sea con el mejor juego que tenga él está en su momento no me meto con él, entonces esa es parte de la habilidad de este juego, otro es que usted ve que el tipo tiene más fichas que las suyas muchas fichas y yo con él no me voy a involucrar esa es parte de la habilidad del jugador de póker, en el póker se llaman posiciones, el dominio de las posiciones las cuales son tener muchas fichas, analizar la mesa con quien juega, esto lo estamos hablando del póker en vivo, el póker on line tiene que tener más condiciones todavía que todavía en vivo, más porque el póker en vivo usted juega con 20, 30 mil jugadores que a la vez los van rotando, entonces usted en la línea, usted mira la mesa tal, uno de acuerdo con su stand de fichas va jugando tan tan, cuando uno juega partidas regulares el tiempo casi nunca lo mueven usted juega hasta dos o tres horas en la misma mesa le dan tiempo para ir analizando y conoce a los jugadores

IG: Es que digamos, es un tema más interesante el hecho de ver la psicología envuelta, en desarrollo del juego, en conocer a la gente en analizar

S1: Pues obvio, obvio. Esto lo comparan con el ajedrez, porque si tiene mucha habilidad y mucha condición mental, dice, no es que el tipo me ha hecho tres manos me ha robado en tres me ha hecho esto, y no, le pago y preciso porque ya dice voy a ver si lo cojo a veces viene que

ya no estaba robando sino que si tenía juego

IG: Pero eso depende de la habilidad del jugador. Bueno hablando un poco, y teniendo un pequeño paréntesis, enfoquémonos en el hecho que usted es el que maneja el negocio, el administrador del lugar

S1: Yo soy el dueño, hay administradores

IG: ¿Una cosa, pregunto no sé, una cosa es ser jugador otra es ser administrador, ser el dueño, son cosas diferentes? ¿Cómo cuál es la diferencia que usted ve?

S1: Lo que pasa es que el administrador generalmente no juega, yo soy el dueño y si juego, el administrador viene es a trabajar, yo soy el dueño y vengo a trabajar pero en lo que me gusta que sea jugar

IG: ¿Ahora pregunto por el hecho del manejo del tiempo libre no usted está trabajando pero a la vez que está trabajando se está divirtiendo?

S1: Estoy divirtiéndome. Usted que le gusta el futbol y se hace profesional millonario en lo que le gusta y gana por lo que le gusta eso me pasa a mí, yo vivo en este negocio, vivo 16 horas entonces la gente dice es que usted no descansa pero les dijo si es que me fascina esto, gano dinero y en lo que me gusta, gano dinero como negocio y como jugador

IG: Y yo le hago una pregunta, ¿y su familia?

S1: Mis hijos saben todo, mis hijos ya son grandes todos están en la universidad yo vivo con el mayor él sabe, mujer no tengo precisamente porque no, ya me separe hace mucho tiempo pero los muchachos si tiene familia, tiene mujer y todo, es que hay una cosa, es que unos lo cogen

como entretenimiento y otros como negocio, los que ya saben que pueden vivir de esto tienen familia normalmente ellos vienen se juegan y se ganan 200, 300, 100 el que se hace profesional en esto tiene que tener concepto de que si es profesional que vive de esta profesión, que es fácil vivir es casi una carrera aprender a jugar esto, esto no es venir acá ,yo tengo un millón y juego no, esos que hacen y sacan 500 o 300 mil esos son jugadores, pero el profesional viene sabe y que tienen que ganarse 200, y chao, esos duran menos tiempo, ellos vienen acá 3 o 4 horas juegan un torneo y se ganan 800 o 500 y salen juegan cash y se ganan 100 o 200 y salen porque ellos saben que viven de eso, ellos tienen un back up que es con qué dinero cuento pa trabajar, eso es trabajo, cuando es profesional es trabajo entonces ellos dicen, mi capital es 5 millones entonces el profesional sabe que no puede jugarse más de 200 mil pesos diarios atrás y sabe que cuando ya llega a 200 o 250 ya hizo el día entonces va ahorrando un 50 y va arriesgando otro 50

IG: Eso quiere decir que las personas, hay dos diferencias, digamos dos tipos de jugadores uno organizado estructurado que va hacer dinero y otro que viene a entretenerse simplemente por el hecho de jugar

S1: Ehh, es que hay varios factores, son los que dicen, yo sé que soy un jugador, yo sé que se jugar, yo sé que soy un monstruo, yo sé que voy a ganar, hay jueputa me pelaron, no pero eso es porque estaba de malas, nooo, el 90% de los que pierden dinero en póker es porque no saben jugar

IG: El 90% de los que pierden es porque no saben jugar

S1: Porque el 10% de los que cobran saben jugar y siempre son relativo, son los mismos usted coge un grupo de 100 jugadores que sepan jugar y los mezcla con 1000 jugadores normales y mínimo el 10% de esos jugadores pasan siempre a cobros siempre están los mismos siempre,

siempre o sea el jugador novato viene y juega y de 20 cobra de pronto un 5 o 3 lugar pero el que siempre sabe usted los va a ver siempre en cobros, no 100% pero si un 90%

IG: Más o menos usted cuantas personas calcula que vienen al lugar al club diariamente

S1: 80 90

IG: 80, 90 personas diarias

S1: En este momento están viniendo, cierto 80, 90 personas diarias, ¿cuántas personas están llegando al club? (pregunta a sus amigos), si 80, 90 de las cuales, no, es que se ve, usted hace un torneo de 10 mil pesos y usted llega a la mesa final y casi siempre hay dos, tres de todos los días, no todos los días exactamente por ejemplo esta semana estuve en la mesa final cuatro días, cuatro días, eso no es que sea casualidad y conmigo hubo otros jugadores dos tres veces, si, entonces el que sabe siempre le va ir bien, hay ya saca la suerte

IG: Esa es la otra, manejar

S1: Saca la suerte, usted cuando juega un torneo estos, se llaman torneos o campeonatos de 10, 8 horas aquí el que empieza a las 3 de la tarde termina 10° 11 de la noche, ¿cuántas horas son?

IG: 8 horas

S1: El pasa por un bache o mala suerte y si se sostiene siempre, entonces el buen jugador sostiene ese bache japuta estoy en la mala, no me gusta porque esta enchumbado, no me meto porque tiene muchas fichas, porque sabe eso, porque sabe jugar, y tan lo van recogiendo.

IG: Vea pues, el hecho de que tengamos las personas todos los días permite un conocimiento ya o características de ellos o usted ya los conoce los ve todos los días ya sabe cómo juega no se

acostumbra a estar con esas personas todos los días

Como así, ¿no sabe cómo juega él? El buen jugador nunca hace los mismos movimientos siempre, eso tiene variantes, el ajedrecista cuando necesita ganar una partida, el ajedrecista con quien es contendor el domina la Ruíz López la lasa, otra variante otra defensa, si me entiende, todos los juegos cuando son de habilidad y estrategia tienen que ver con quien se enfrenta

IG: Y analizar que hace el que hago yo, para ver que hace el

S1: Este man es un coler, abre mucho, este man es muy quieto, entonces a este man no es quieto pero porque tiene un rango de manos tales, a este un coler porque quiere arrasar fichas de entrada, así eso pasa en el ajedrez, usted se va a enfrentar a un campeonato y dice huy mañana me enfrento con Alejandro Acosta, ese man domina la Ruiz López y el otro dice no la caro can, entonces voy a paliar contra una caro can se estudia, esto también se estudia

IG: Es decir, habla como jugador con relación a todo, no únicamente del póker sino como jugador completamente en su vida, eh, esto quiere decir que su vida es el juego, toda su vida

S1: Si, toda mi vida, yo estudié, yo entro a la universidad y no me gusto, la vida mía, toda mi vida han sido los negocios dese los once años, toda la vida yo he sido independiente he tenido siempre negocios, restaurantes, empresas, panaderías, todo independiente

IG: En este momento que está manejando este negocio del póker hace 14 años y desconozco y hasta allá no me voy a meter que tan rentable ha llegado ser para usted

S1: Bien, bastante bien, claro

IG: En este momento como cree que lo ve la gente de afuera, la familia como lo ven en este

papel

S1: Bien, a mí me ven bien, lógico porque si este es mi negocio

IG: ¿Y está feliz?

S1: Lógico, a eso voy, por ejemplo el jugador profesional de billar hace lo mismo, vive del billar y gana sus miles de pesos del billar y vive feliz porque juega billar porque eso es lo que a él le gusta lo mismo el futbolista, hay muchos futbolistas que los papas les meten sus pelas cuando tienen sus 6, 7 años que el estudio que lo otro y a los 15, 16 años profesionales ganando x millones hay esta James, Montero

IG: Y felices con lo que están haciendo

S1: Y ganando millones, y los padres, porque nosotros tenemos un grado de, o sea, que para nosotros todos son vicios, todos son vicios, nadie se proyecta, huy es que mi hijo es una trola para el ajedrez voy a inculcarle el ajedrez, he mi hijo juega buen futbol, vamos a meterle futbol, hasta ahora hasta ahora últimamente ya he visto que muchos de los padres porque ya son más modernos dicen, no yo mi hijo lo meto a la academia Morón, por ejemplo yo a mi hijo le enseñe a jugar esto, a él no, y el casi no viene acá y él juega póker bien, pero no le gusta, yo le dijo papi venga que hay un torneo bueno en el club, el a veces viene no más por mirar, pero no lo juega, hace 5 o 6 años él jugaba conmigo campeonatos y entro a la universidad hace 5 años y ya termina este año, dijo nooo la universidad y se dedicó a eso, pero si a él le hubiera gustado como me gusto a mí, el viviría se esto

IG: Ve, situaciones son diferentes, por más que había estado con usted toda la vida, había estado alrededor de este mundo

S1: Cuando yo funde este negocio él tenía 17 años, eh no, 13 años, fue allá en el hueco en los billares en la 22 con 9

IG: Que era bastante chévere

S1: Huy si

IG: Es una berraquera

S1: Allá era, y esto es lo mismo ahorita, aquí amanecen a las 5 o 6, esto aquí son 80 personas el día menos que hay aquí son 45, 50 personas el día menos, hoy por ejemplo es un día flojo, pero por ahí a las 5 de la tarde hay 25, 20 personas porque todavía no lo he promocionado fuera

IG: Yo le pregunto, ¿Conoce usted varios lugares de estas mismas características en el sector?

S1: En el sector no hay ya sino este

IG: Solamente este, ¿por qué cree usted queda este únicamente?

S1: Porque, no hay competencia, es que este negocio hay que saberlo, tienen un manejo muy particular, y es el de saber tratar la gente, si, y los otros negocios es muy diferente, lo toman como negocio, no como yo, lo tomo como negocio y como vida, yo a la gente le brindo la misma calidad mucha gente aquí viene es porque yo los atiendo, si sienten bien, dicen huy marica es que donde franco tal cosa, si es así, así es, es mas hoy por hoy en Bogotá solamente hay de estos negocios pero son escondidos, esto es prohibido el único que tiene licencia en Bogotá club es este, los otros son casinos

IG: ¿Esto es un club social?

S1: Es una corporación privada, esto es privado

IG: ¿Ah usted no tiene ningún tipo de inconveniente aquí?

S1: De nada y fuera de eso yo tengo las licencias reglamentarias, entonces esto hay una diferencia que usted llega a un casino y ve a todo el mundo estresado en un casino, aquí no aquí todo el mundo es alegre riéndose que una cerveza que esto que tan, y aquí usted echa un madrazo y es un madrazo

IG: Relajante, terapéutico

S1: Terapéutico, eso, desahogante...jueputa que tal cosa, así cambio usted en un casino, no pues... es 100%, es lo contrario

IG: Bastante interesante el tema, no sé si tengan una pregunta más que ustedes hacer. Digamos que, no sé, a tema de conclusión por el momento me gustaría dejar claro, que usted vive de lo que le gusta

S1: Exacto

IG: Es muy completamente diferente a la visión que usted tiene

S1: Exactamente, usted me dice queee, por eso la gente, hay muy pocos, porque han montado, huy aquí en el centro han montado por ahí 20, y duran 2 meses 1 mes y van a la inauguración y eso que, entonces la gente me conoce y dicen no donde el paisa donde el paisa que eso allá la pasa uno bueno

IG: ¿El reconocimiento es importante en el mundo del póker?

S1: Si claro, a mí me conocen bastante en cualquier parte de Bogotá hablan de mí

IG: ¿El reconocimiento por buen jugador o por el hecho de ser el dueño?

S1: Primero, los mejores jugadores que hay hoy por hoy en el país salieron de la academia mía, ya hace 14 años, los mejores que hay en el país y segundo porque yo fui el primero que monte el primer club en Bogotá, habían dos que eran casinos por lo ahora los casinos pelean por eso estaban acabando con todo lo clandestino porque es mucha competencia para ellos pero igual le metieron póker pero no deja de ser casino, si me entiende, entonces Coljuegos compraron todo y ya pusieron esto ilegal, entonces me ha tocado pelear hasta con el putas con esto, ya acá vino Coljuegos con 50 policías y los saque le dije usted no tiene nada que hacer y así les toco irse y en cambio a la otra gente si les quitaban las cositas y se las llevaban

IG: Porque esto es negocio, mueve arto dinero

S1: Mucho dinero, claro, bastante, aquí se mueve mucho dinero, pero le voy diciendo en comparación a los casinos es totalmente diferente

IG: Claro el ambiente es diferente

S1: Haber te cuento, aquí se mueve mucho dinero no comparando con los casinos los casinos se mueven muchos millones de millones, aquí se mueve mucho dinero pero no muchos millones, se me entiende, aquí viene el caballero con 50 mil pesos diarios eso es lo el que trae para jugar diario y a veces se lleva 300, 400 y al otro día vuelve con 50 mil, no trae más que esos 50 mil

IG: ¿Por qué ese un jugador? porque él vive de eso

S1: Exactamente, y así sucesivamente, ese también viene, ese también tiene otro negocio pero el

viene y el si viene y se entretiene, 20 mil pesitos juega, un torneo de 20 mil o 2 de 10 mil y entonces la pasa bueno con esos 20 mil

IG: Hemos hablado de los que son organizados los que toman esto en serio, hablemos de los que no lo toman serio.

S1: A no esos ya son los universitarios la gente que viene a pasar sus ratos, un rato dos horas tres horas dicen vamos donde el paisa y jugamos un torneo, vienen 8, 10 universitarios paisa un torneo y les dijo pero no hay gente pero ármelo ustedes, entonces uno les cobra , es que esto es una diferencia muy grande que si usted viene y me dice paisa llegan con los 5 los 6 vamos a jugar póker entonces si hay 3 más jugamos con ustedes sino el doler les arma el torneo a ustedes ponen de 20 mil y la casa les cobra el 10% de lo que ustedes recojan, o sea su plata, ustedes no van a jugar contra la casa

IG: Eso es una diferencia grande

S1: Exactamente, la casa les cobra el servicio, prestarles el dealer, las cartas, la mesa en darles agua, tinto, y ya, entonces eso es un 10%, entonces la casa, ustedes no van a pelear contra la casa, en los casinos usted pelea contra la casa, esos se llama juegos de arrastre aquí usted viene perdió sus 10 mil salió y se fue, huy tengo clase a las 4 tan salen y se van paso un rato agradable

IG: ¿Se divirtió?

S1: Se hizo algo

IG: Bastante interesante, listo ya creo yo que para terminar, tengo una última pregunta, no sé qué tan interesante pueda ser, aparte del póker como actividad de esparcimiento ¿Qué otro tipo

actividad realiza usted, aparte de esto?

S1: Yo soy comerciante en joyas y esmeraldas, yo viajo mucho a Europa, en eso hace 27 años que aprendí ese negocio

IG: Pero también como fuente de ingreso

S1: De ingresos claro, esos era de mis primeros negocios, he tenido panaderías, he tenido restaurantes, muchas negocios sino que este es que ya meee... dije esto ya

IG: Ya es... ¿Pero como manejo de tiempo libre?

S1: Ah No, yo ahorita por ejemplo yo puedo irme cuando quiera hacer otros negocios porque tengo los administradores

IG: Ah esa es la ventaja

S1: Yo no, o sea yo tengo esto para ingresos pero más yo para pasarla rico

ED: ¿Esto está de que lunes a sábado?

S1: De lunes a sábado si, y próximamente de lunes, de domingo a domingo, porque vamos a entrar a apuestas deportivas

IG: Ah es otro tema hay adicional

S1: Donde usted hace que le gana a Nacional a Santafé, donde usted le mete 2000 mil pesos y se gana 100, 200, 300mil, eso sí es azar

IG: Y eso va de la mano del juego también, pero tiene otro tipo de característica porque eso ya es

azar

S1: No, eso son apuestas eso ya son apuestas

IG: Esto es completamente diferente, no tiene nada que ver con el negocio del póker, ya eso es apuestas, es como decir el que vende chance, eso es todo. Entonces yo voy a vender apuestas de futbol, y ya vendo, ya tengo cosas de futbol, de a poquito las estoy montando.

Bueno señor Franco de todas formas ya finalizando le quiero agradecer por su tiempo. Muchas gracias por la información muy valiosa la actividad, bacano paisa, gracias.

ENTREVISTA SUJETO 2

ED: Muy buenas tardes mi nombre es Edwin Díaz y mi compañera Lorena Carmona y mi compañero Iván Gallego, nosotros somos estudiantes de Psicología de la Universidad Loas Libertadores, donde estamos ya pues a punto de culminar la carrera y estamos en el proyecto de grado, entonces vamos hacer una entrevista y donde pues, esta conversación va quedar grabada, pero solamente lo vamos a utilizar a nivel investigativo para presentarla en nuestro proyecto de grado, eh, me indica su nombre

S2: C N

ED: ¿Qué edad tiene C?

S2: 28

ED: 28. ¿Hace cuanto está involucrado en el juego del póker?

S2: Desde el 2004

ED: 2004. Listo. ¿Cómo fueron sus inicios en el juego del póker, o por qué, qué lo motivo para ingresar en este mundo?

S2: Yo empecé montando un negocio montando un club y estaba estudiando derecho primer semestre en la Universidad Santo Tomás, vi la oportunidad de montar un negocio donde hubiesen mesas y se prestara el servicios para los jugadores y se cobrara una tarifa para prestar el servicio, empecé ahí y empecé a analizar que habían de los veinticinco o treinta clientes que jugaban habían seis o siete que generalmente había gente que nunca perdían o sea que eran muy pocas las veces que paraban perdiendo todas las veces decía yo los mismos seis o siete siempre ganan

porque? Entonces yo empecé a leer en internet artículos de póker de una página pues que dicta academia de póker se llama “póker strategy”, empecé a leer y a leer y a entender que se trataba mucho de Psicología matemáticas analítica y que era algo así como un deporte ciencia, que querían hacerlo parecer como el ajedrez del siglo veintiuno, entonces empecé a leer artículos y aprender y hice mi primer deposito en línea y desde esa época, fui jugador en línea y empezó a vivir cien por ciento de póker, me retire de la universidad y empecé a... deje el estudio por el dinero que me producía el póker

IG: ¿Y actualmente vive del póker?

S2: No, ya no

IG: ¿Por qué, qué paso?

S2: Porque de la experiencia que adquirí me di cuenta que, que lo que le dicen a uno los libros que la suerte, o sea los libros, cuando uno empieza a estudiar póker le dicen a uno que la suerte solo influye entre el tres y el cuatro por ciento que es la que se llama en el póker varianza, la varianza

IG: Pura habilidad

S2: El resto es puro habilidad, pero cuando yo empecé a lo largo de los años con la experiencia a darme cuenta que el porcentaje que ocupaba la suerte era muchísimo mayor a ese tres por ciento, entonces nooo, me retire hace poco, hace seis meses, si, pero porque ya no soportaba, es estresante también eso

IG: Es estresante, por vivir

S2: O sea vivir al cien por ciento, es que acá hay mucha gente que viene pero no viven del cien por ciento del póker, yo si sostenía mi casa, mi arriendo, mantenía a mi mamá y le pagaba la universidad a mi novia, hee viajaba todo lo sacaba de ahí, usted puede entrevistar acá a cincuenta personas y cincuenta personas le van decir que viven de eso pero en realidad tienen por fuera otras entradas

IG: ¿La entrada única suya es el póker?

S2: Exacto.

IG: ¿Pero alcanzo a sostenerse varios años?

S2: Varios

IG: Y considera que fue

S2: Deje de jugar en, en septiembre de dos mil catorce

IG: ¿De lleno dejo de jugar on line o en vivo?

S2: On line

IG: ¿Que es donde ganaba como más dinero?

S2: Si, si

IG: Y tenía posibilidades de ganar más dinero en juego on line que en vivo

S2: Si

IG: ¿Por qué?, es que no me queda como claro, discúlpeme, el hecho de que ¿Por qué se retiro

del póker?, ¿por qué se canso?

LC: ¿Por qué tomo la decisión?

S2: Porque la varianza o sea el porcentaje de suerte empezó a ocupar el póker, ehh era muchísimo mayor al porcentaje de habilidad

IG: Haaa, entiendo

S2: Entonces, ehh ya iba

IG: Ya iba dejar

S2: Si, tratando de jugar profesionalmente y con lo que tenía en mi cabeza no me iba tan bien porque la varianza me afectaba mucho o sea la suerte, la azar jugaba mucho jugaba mucho ya me jugaba como un cincuenta cincuenta

IG: Entonces ya no dependía, básicamente de su habilidad sino que el porcentaje que debía al azar era otro y dejar ese tipo de cosas al azar ya no era

S2: Ehh exacto

IG: Y no era viable para su vida, no es viable

S2: Y de pronto siempre, de pronto la varianza no cambio en los últimos dos o tres años el porcentaje de suerte siempre fue el mismo para mí para mi es cincuenta cincuenta, aunque hay gente estúpida que dice que, que eso de la suerte es el dos por ciento, no eso es falso, la suerte influye muchísimo, demasiado, demasiado, demasiado, es mas ayer jugué una mano en línea y perdí platal de 850 dólares con algo que es, o sea que la probabilidad que el otro ganara era del

0,5 % y me metió el 0,5

IG: Y entonces la visión que usted tiene del póker en este momento ya después de haber pasado por haber tenido el negocio para haber vivido del póker, por haberlo estudiado, ¿cómo es la visión que usted tiene del póker en este momento?, ¿Cómo lo ve diferente teniendo en cuenta también la influencia que hay de tanta gente en movimiento on line que permite mover tanto dinero y tanta gente

S2: Bueno, la visión mía del póker, o sea usted puede vivir del póker pero usted debe tener una banca muy grande su respaldo tiene que tener, tiene que ser gigantesco no puede ser, o sea usted no puede decir voy a empezar con 100 dólares y me voy a sostener con eso y me voy hacer millonario con eso, no, no, usted tiene que, si hay casos, hay casos, como el presidente de Colombia que la mamá de lava ropa y fue presidente de Colombia eso es uno en mil, entonces hay casos también de alguien que con un dólar se gano una WSOP que es la serie mundial de póker y se gano 8 millones de dólares, bueno eso puede pasar pero no siempre, si usted tiene banca no se va a quebrar en el póker, o sea usted puede sostenerse del póker jugando bien y todo pero debe tener una banca grande si me entiende, tiene que tener una banca grande, grande grande, casi que infinita llamo yo, que yo perdí hoy un millón entonces mañana me meto con dos, mañana perdí dos, pasado mañana me meto con cuatro los perdí, después me meto con ocho y los perdí y en algunas se me da

IG: Y en alguna mete diez y gana veinte

S2: Eso... recupero

LC: Usted nos podría comentar ¿Cómo es la dinámica del juego on line?, ¿Cómo es la dinámica

que se maneja?

S2: Bueno para mí es más fácil, yo jugaba on line entre 16 y 18 horas al día, si eh jugaba aproximadamente unas 30 mesas al mismo tiempo, entonces usted abre 30 pantallas uno contra el computador con un cable HMI a un televisor gigante para que pues para que, como en un computador casi que es imposible, noo, en un computador uno puede jugar como unos doce. Jugaba 30 hacia sesiones de 16 horas para mí es muy fácil, porque yo en vivo soy un jugador que demuestro mucho por mis gestos, me desespero, si, yin de pronto tengo un porcentaje alto de gamble que es de apostador y me gusta jugar mucho, entonces yo aquí en vivo me puedo sentar en esta mesa y jugar un torneo y tengo que esperar 7, 8 horas para cobrar algo y yo no sirvo para eso, en línea me da posibilidad de jugar 30 mesas al mismo tiempo entonces si aquí no me entra juego entro la otra la otra la otra la otra y tengo la habilidad de hacerlo, mientras que en vivo no y on line y los gestos , acá me he tratado de calmar, acá me calmo mucho pero yo demuestro mucho y en línea nadie me está viendo eso es una ventaja que nadie me ve, obvio yo tampoco veo a nadie, sí.

IG: Pero le permite controlar, pero es que hay que aclarar ese tema un poco, pues para el que no conozca que el tema de manejar las emociones y como se demuestra en vivo es una de las características interesantes del póker, es algo de los elementos llamativos, como leer que es lo que tiene la otra persona, esa es la diferencia on line, apuesta, apuesta y simplemente se ve a un muñequito hay en una imagen

S2: No, después de mucho tiempo que uno juega más de seis meses sesiones de 16 y 18 horas usted ya prácticamente puede conocer de los ciento y pico jugadores que tiene póker star a cada momento que están hay conectados hay unos 10 mil habituales, después de jugar usted seis

meses ya sabe los 10mil, igual eso da muchas opciones de notas y todo eso, entonces usted le hace nota a cada jugador

IG: Entonces, ¿usted es del tipo de jugador organizado?

S2: Eso, le guardo un archivo, todo eso usted cuando ya se encuentra con ese jugador entonces pum le busca sus archivos y le dice ese es así, el juega así, entonces eso a usted también le da una ventaja cuando usted juega mucho tiempo, y en vivo si he jugado, he jugado, mire esta semana he jugado 4 torneos y cobre los 4, de primero de segundo cobre los cuatro pero entonces ya no, ya no me estreso, por andar en eso

IG: Entonces la carga, usted menciona el estrés del hecho de tener la carga, de vivir de algo de vivir de la suerte, de tener su vida basada en suerte

S2: Claro

IG: Eso es el estrés que usted está diciendo

S2: Y tengo amigos profesionales aquí en Colombia, Mario Roca, Fabián Mayorga, Johan Ibáñez, gente muy profesional y coinciden conmigo en que no es un deporte ciencia

IG: No es un deporte ciencia

S2: No, profesionales de Colombia que los puede buscar usted en face book, twiter, en instagram y no es un deporte ciencia les puede preguntar, marica yo he tenido, yo estado después de ser un supuestamente profesional, o sea le voy a explicar algo, Rafael Nadal y Roger Federer, dígame cuando Rafael Nadal y Roger Federer, eso es un deporte, si eso es un deporte, dígame cuando pierden 20, 30 partidos seguidos, eso no existe, pierden uno o dos al año y por alguna desgracia

que ocurra, entonces, si el póker fuera un deporte y yo me pusiera o cualquier jugador profesional o cualquiera personas que viene acá ustedes son deportistas de alto mediano o bajo rendimiento yo creo que todos seríamos deportistas de bajo rendimiento porque no existe. Mire Mario Roca es una persona que tiene cuatro o cinco millones de dólares en ganancias de acá de Bogotá usted le pregunta a él y él le va a decir que no, que no es un deporte ciencia que

IG: Que es suerte, que es factores

S2: Que es suerte

IG: Adicionales que va

S2: Lógico yo me siento a jugar con un FISH (Mal jugador) que se le llama a la persona que nunca ha jugado y que no sabe nada de póker lógico yo le voy a terminar ganando sí, yo le voy a terminar ganando en algún momento de pronto influye la suerte , el me va a ganar, 5, 6, 7 manos pero al final yo voy a terminar ganando, pero en realidad, o sea la suerte influye mucho, Mari Roca iba perdiendo antes de irse a Mónaco a jugar un torneo, iba perdiendo en caja de 10mil dólares o sea de ha 10mil de ha 10mil de ha 10mil iba perdiendo cuarenta cajas por eso yo le digo cuando Rafael Nadal o Roger Federer pierden cuarenta partidos cuarenta sets de tenis cuarenta partidos, cuarenta partidos de tenis, eso no existe y el es profesional, como va a perder cuarenta cajas o sea como va a perder eso, 400mil dólares si fuese 97% en habilidad mental no los perdía

IG: No entiendo, no entiendo el punto de vista, bastante bueno, bastante diferente si se puede decir la visión que usted tiene del póker

S2: No, yo gane mucho, pero si yo le explico cómo gane y como quedaba a veces todo eso,

entonces usted va a entender eso, o sea yo tuve mucha gente on respaldo económico que me permitió volverme a levantar, y volverme a levantar porque jugando bien yo quede en ceros 10 años no se

IG: Diez años jugando

S2: Eh, pude quedar en ceros 50 o 60 veces, si, si yo no hubiese tenido a alguien que me dijera, tome Carlos estos 10mil dólares y empiece a ver como hace usted otra vez banca, si yo no hubiese tenido eso que me hubiera tocado, no se salir a buscar trabajo, pasar una hoja de vida

IG: ¿Simplemente, simple curiosidad, cuál fue el monte más grande que se gano en un torneo, simple curiosidad?

S2: 105millones de pesos

IG: ¿En un torneo?

S2: No, on line, on line

IG: ¿Pero jugando mesa libre?

S2: Mesa libre

IG: 50mil dólares

S2: 50mil dólares, 57 mil en esa época, estaba como a 1700, 1800

IG: (risas), Ven entonces ya teniendo en cuenta que dejaste el póker, tienes esta visión como tan diferente, en este momento ¿Qué haces?, o sea en que...

LC: O sea ¿Qué otra actividad?

IG: ¿Qué otra actividad haces aparte?

S2: Ahora lo juego por divertirme, no me interesa nada, lo juego bien, me calmo, me siento acá, juego las ocho o las nueve horas que hay que esperar aquí hasta que me llegue esperar una mano buena par KK y ya solo me juego dos o tres manos en la noche en la roca de la mesa y a veces termino cobrando, esta semana jugué cuatro y cobre los cuatro, si

IG: Pero la visión es diferente, la sensación es diferente

S2: Pues ya no estoy estresado, antes me levantaba a jugar a las cinco de mañana y cerraba la sesión a las 12 de la noche, eh si todos los días, incluido los domingos

ED: En ese tiempo ¿Qué pensaba su familia de eso o usted con quien vivía en ese tiempo?

S2: Mi mamá y ahora mi novia

ED: Listo en ese tiempo que su mamá vivía que eran como 16 horas más o menos

S2: Mi mamá al principio, lógico que estaba loco, que necesita ayuda psiquiátrica medicamentos y todo, pero después empezó a ver qué pues, que económicamente me iba bien, entonces no pues nada , pero si por lo menos, el hecho de haber dejado la universidad , por eso si, ahora yo mismo me lo reprocho que es una estupidez .

LC: Y ahora con qué frecuencia juega póker

ED: ¿Viene todos los días?

S2: Jajaja en línea jugué anoche y perdí un plato de 850 dólares con algo

IG: Pero ya no lo hace tan seguido, todos los días ya no

S2: No, acá esta semana he jugado del viernes pasado ayer jugué eso los cuatro torneos y cobre los cuatro

LC: ¿Pero, acostumbra a jugar cada semana?

S2: No, porque estoy trabajando y me asocie acá con Franco

IG: Franco

S2: Y entonces no pues vengo a trabajar y eso porque somos socios y me toca estar pendiente del negocio y todo si me queda un tiempito entonces me juego el torneo de la tarde que vale 10 , y paga como al primero como 600 700 mil pesos

IG: Que son como millón cuatrocientos mejor dicho

S2: Eso es lo que

LC: O sea que ya no ha podido mas como uno, o sea ya se siente como uno se divierte

S2: Exacto

IG: ¿Se relaja?

S2: No me estreso porque no vivo de eso, antes era por lo menos tengo que hacer, dos millones pal arriendo

LC: Umm y ¿si los hacía?

S2 Exacto y la universidad de mi novia y mi mamá necesita esto y todo eso

LC: Y ahorita, en estos momentos, ¿qué piensa digamos su novia de que usted había cambiado esa parte del póker?

S2: No, mi novia sigue pensando que estoy loco (risas), siempre; y mi mamá, no bien, bien, porque igual yo ya me controle mucho, porque es que on line el último año me empezaron a, o sea la varianza me empezó afectar mucho, el porcentaje de la suerte me empezó afectar mucho, yo decía es increíble y revisaba las manos y yo decía estoy jugando mal y leía y todo, yo no estoy jugando mal que pasa que siempre que siempre que siempre que siempre, ya eso me empezó a dar muy duro, muy duro y ya me empezó a tocar los ahorros personales y todo eso entonces yo dije no yo la voy a dejar me voy a quedar quieto por una época

ED: Pero cree qué de pronto en un futuro vuelva

S2: Pero ayer volví (risas) y perdí 850 dólares, ayer yo empezaba pero es que o sea me parece algo que llevaba tres o cuatro meses sin tocar eso

ED: No, me refiero de comenzar a jugarlo todos los días

S2: Bueno eso lo estábamos hablando con un amigo que llegó de Cúcuta de construir una banca y jugar unos niveles bajos, pero a mí no me gusta los niveles bajos me desespera sí, me desespera sentarme un día y ganarme 10 dólares, me desespera, entonces estamos hablando con el que una banquita de meter 300, 400 dólares y jugar niveles bajitos, eso si juega usted porque yo no me desespero jugar esos niveles

IG: Entiendo, ¿pero le gustaría jugar a los niveles que jugaba antes?

S2: A que si me gustaría, claro, me encantaría, cada vez que pienso en eso

IG: Pero no como sustento de vida, sino como por vivenciarlo

S2: Si, como de vez en cuando, entrar, o sea hacer una sesión ahorita de 16 horas no

IG: Eso no volvería hacer

ED: A ya, ok

LC: Disculpe, ¿usted tiene hijos?

S2: No, y estoy con mi novia desde hace dos años y medio

IG: Si tengo entendido usted se asocio con franco en este negocio, ahora hay tenemos varias visiones, tenemos la persona que vivió como jugador de esto, que ya en este momento vive del juego pero como socio administrador, dueño, yo que sé, ya de este lado como administrador cómo ve el negocio del póker, desde administrador sin arriesgar el suyo, sin arriesgar su banca

S2: Como negocio, excelente, excelente, es el mejor negocio que existe, yo he tenido antes de asociarme con Franco , yo he tenido varios negocios en varias ciudades del país entre esas Santa Marta, Barranquilla, Cúcuta, Bucaramanga y es un negocio excelente porque, bueno acá es distinto, porque acá se maneja una clientela de un nivel económico medio entonces es distinto, pero los negocios que he tenido han ido enfocados a personas de nivel económico alto y es un negocio excelente porque usted, yo he tenido días de dos, tres millones de pesos de ganancias del negocio

IG: De este tipo de negocios, juegos u otros tipos de negocios

S2: No no, solo póker, póker texa, mesa de póker texa, entonces es muy bueno como negocio es muy bueno, muy rentable

IG: Bastante interesante

ED: Si yo creería que ya mmm

IG: Bueno, entonces le agradecemos, infinitamente por su información, y de verdad muchísimas gracias.

S2: No, a ustedes

ED: Carlos muchas gracias.

ENTREVISTA SUJETO No. 3

IG: Buenas tardes mi nombre es Iván Gallego, estamos con mi compañero Edwin Díaz y con Lorena Carmona, nosotros somos estudiantes de la Fundación Universitaria Los Libertadores del programa de psicología en pregrado, actualmente nos encontramos adelantando nuestro trabajo de grado, es por esto que nos encontramos en este espacio, para conversar durante un rato sobre ciertos elementos que nos servirán para el desarrollo de nuestra tesis, siendo algunos de estos el póker, la psicología social, el manejo del tiempo libre etc. Me gustaría hacer una aclaración y es que toda la información que se recoja como producto de este ejercicio, será únicamente usado con fines académicos, lo aquí comentado o será comentado ni presentado en otro contexto que no sea académico, teniendo esto claro, me gustaría que nos comentara quien es usted, es decir que nos regale algunos datos, como su nombre, su edad, cual es su ocupación cosas así:

S3: Mi nombre es Enrique Ladino, tengo 38, soy comerciante independiente de celulares, tengo mi propio local a un par de cuadras de aquí, por lo cual me queda fácil acudir a cualquier momento a este negocio.

IG: Eso es interesante, el hecho de poder manejar de forma independiente su tiempo, es decir no tener que cumplir un horario, le permite manejar su tiempo libre de forma más conveniente.

S3: Sí claro, aunque no puedo estar aquí o allá, es decir hacer lo que yo quiera a toda hora, me puedo volar todos los días, a jugar un rato, bien sea aquí o en otro lugar más pequeño que queda allí cerca, igual siempre me he movido en estos terrenos del juego y ahora del póker.

IG: Señor Enrique, cuénteme por favor ¿Cómo llego a este mundo del póker?

S3: Esto es algo que a mí me gusta mucho, además lo he jugado toda mi vida, yo recuerdo que desde pequeño cuando estaba en el internado, siempre jugábamos con cartas, o con bolas de piquis, con dados con lo que se pudiera siempre me ha gustado el juego y las apuestas

IG: Estuvo en un internado, cuénteme un poco de esa experiencia

S3: Yo nací en los Llanos, en Villavicencio, mi papá era tomador, mi familia como tal era muy pobre y mi mamá no tuvo más que meterme a un internado de Villavicencio, con dos de mis hermanos, estuve allí que unos 2 años si mal no recuerdo

IG: Me comentaba que desde esa época ya apostaba

S3: Pero lógicamente sin plata, es decir mas era por jugar por demostrar quién era el mejor, igual y siempre he sido muy competitivo, lógicamente en esa época o no tenía nada de plata, pero en algunos casos apostaba hasta la comida,

IG: ¿La comida?

S3: Así no fuera con cartas o dados, al que corriera mas al que nadara más rápido, que pasara el río más rápido cosas así

IG: Eso quiere decir que el tema va más por la competitividad que por las apuestas como tal

S3: Pues de pronto en esa época podía ser así, como le dije siempre me ha gustado jugar apostar siempre, de pronto la cosas cambio más adelante por que aprendí a jugar cartas, billar y ahí si apostaba plata, pero vea que también lo hacíamos por pasar el tiempo, imagínese nada de televisión, pues tocaba ponerse a hacer algo, y lo más fácil era jugar o apostar

ED: Teniendo en cuenta que desde esa edad ya estaba inmerso en ese mundo de apuestas, ¿Cómo

veía y cómo ve el tema de la suerte?, es decir ¿qué importancia tiene la suerte para el juego?

S3: Vea eso si lo tengo claro, la suerte del gavilán no es la misma que la del garrapatero, la suerte es importante, pero sabe que la suerte la llama usted, si usted no le mete ganas o energía limpio,

IG: ¿Y eso se aplica al póker también?

S3: Claro en este juego la suerte es vital, usted puede ser muy buen jugador pero llega otro con que esta derecho que le ligan todas las cartas y usted que da limpio, no hay nada que hacerle,

IG: ¿En este momento en qué otros juegos apuesta usted? o mejor dicho, ¿qué otros juegos practica?

S3: Yo jugué, de todo lo que se le ocurra, cuanto juego de cartas había, 21, 51, tute, de todo, también jugué billar, mucho, pero lo deje cuando me dedique solo a jugar póker, pero en este momento lo estoy retomando, porque me gusta mucho ese deporte también

IG: ¿El billar?

S3: Si el billar, también me gusta mucho

IG: Usted menciona que el billar es un deporte, y el póker ¿qué sería?

S3: Mmmm, lo que pasa es que el póker, necesita tiempo así como el billar lo necesito, vea, el póker en Colombia es relativamente nuevo, yo llevo jugando como 10 años y aquí hay gente que lleva a los sumo 15 o 20 años jugando pero escondidos, entonces la gente y la sociedad lo sigue viendo como un vicio, como una mano de borrachos, vagos que se gastan la plata, sin hace nada productivo

IG: Claro, pero de todas formas vemos cada vez más gente que se dedica de tiempo completo a esto incluso que viven de esto

S3: Pero esos son muy pocos y muy monstruos, para vivir de esto, son muchas cosas a tener en cuenta para poder dedicarse a vivir y a vivir bien de esto, porque una cosa es venir a jugar y distraerse gastarse 20 o 50 Lucas, y saber que mañana las consigue camellando otra vez, y otra es perder esa misma plata sin saber si mañana pierde mas

ED: ¿Usted alguna vez pensó vivir del póker?

S1: Si claro, hace unos años que no tenía tantas responsabilidades, tenía más tiempo para vagara, no tenía quien me controlara la vida y que jugaba todos los días, y sobre todo que hasta me iba bien

IG: Entonces ¿qué paso?

S3: No fui tan huevón, como le dije para vivir de esto se necesitan muchas cosas, mucho estudio, mucho tiempo, se necesita leer, tener una arepa así de grande, no es tan fácil, son muy pocos los que pueden darse el lujo de vivir de eso, de pronto les revienta, se enchimban y se ganan un torneo grande en internet, se plantean y la hacen, pero no eso no es para mi

IG: No se si entendí bien, le hubiera gustado vivir de esto, pero ¿considera que no es tan fácil como lo muestran en la televisión?

S3: Claro, empezando por que los niveles de esa gente a los de acá son diferentes

IG: ¿Niveles?

S3: Por la calidad de jugadores, y por la pata con la que juegan, ve a aquí en este chuzo, se puede

usted ganar 200 o 400 mil pesos al día, pero estando de buenas, jugando todo el día, aguantando, eso es lo máximo que se puede ganar, pero eso si si se gana eso, será una vez al mes no todos los días le va a ligar, imagínese comparando eso con los millones que se ganan esos manes en las Vegas.

IG: En las anteriores conversaciones que hemos tenido con otros jugadores en el club, hacen referencia a ese tipo de cosas, y hablan de una especie de contraposición frente a la suerte y la habilidad ¿Cómo ve usted ese tema, teniendo en cuenta lo que me acaba de mencionar?

S3: Bueno, vea, yo creo que es una combinación de las dos cosas, para mi es más importante la habilidad que la suerte, por eso casi siempre son los mismos los que están cobrando, si usted viene una semana todos los días a ver los torneos que se hacen, vera casi siempre los mismos cobrando, los mismos, eso no es que todos los días se levanten con el pie derecho, eso es habilidad, claro hay días en los que usted esta cagao y por más que juegue bien que haga los movimientos correctos se va limpio

IG: Interesante

S3: Además hay otra cosas que yo veo, últimamente vienen aquí por ejemplo, cada vez más jugadores chimbos, novatos, que no vienen a jugara a conciencia con la teoría, como es la vaina, simplemente juegan al hijueputaso, a lo que salga y contra ese tipo de jugadores la habilidad no sirve de mucho, toca es jugar a los mismo al que la tenga más grande,

IG: ¿Al que la tenga más grande?

S3: La arepa, la suerte

IG: Veo

S3: Pero si usted se va a jugar a las vegas con profesionales, con gente que de verdad ve esto como debe ser, se lo comen vivo, pero no a punta de all in, a lo loco, si no con la habilidad que se debe tener, sabiendo como lo roban como lo leen,

IG: Leer, a que hace referencia

S3: Vea, usted tiene un estilo de juego, siempre apuesta de la misma forma, se mueve igual, y si otro jugador es hábil, es inteligente se da cuenta como usted juega, cuáles son sus gestos, que hace cuando esta cañando, lo pela, ya sabe cuando meterse con usted y cuando no, cuando está diciendo mentiras y ahí le paga y chao, limpio, eso es saber leer, por eso es que me gusta este juego

IG: Eso es un elemento fundamental y una pregunta muy importante, que es lo que a usted le gusta más del póker

S3: Todo, jajajaja

IG: Entendible

S3: Vea es una chimba, poder meterse en la cabeza del otro, estar sentado en una mesa de póker y saber qué es lo que el otro jugador va a hacer, poder desarrollar esa habilidad esas psicología ustedes deben saber de eso, además súmele la emoción la adrenalina propia del juego, las apuestas, que es lo que a mí más me gusta

ED: ¿Y la gente dónde queda?

S3: Lo que pasa es que hay de todo, como en todas partes, la mayoría de la gente es bacana, con

la mayoría hablamos y la pasamos bien, nos podemos tomar unas polas y hablar de póker, así como en este momento, pero no falta la lámpara el que no sabe perder el que no sabe ganar y eso es aburridor

IG: Pero para ese tema de controlar a las personas que vienen y juegan no hay algún reglamento, o yo que se algo como un derecho de admisión

S3: Pues más o menos, igual la gente que viene casi siempre es la misma si viene alguien nuevo pues como no es conocido el mismo todo el mundo se da cuenta, y le toca irse adaptando a como es el movimiento

IG: ¿Y existe algún reglamento interno de comportamiento o algo por el estilo?

S3: Vea que sí, hay un reglamento que esta publicado para que todos lo vean, pero el que es jugador de póker, sabe cuáles son las reglas básicas para poder jugar, lo básico como se apuesta, que debe esperar a que el otro hable y cosas así, aunque para eso está el dealer, que es el que se encarga de controlar la mesa

IG: Entonces viene siendo el Dealer el encargado de controlar el juego como tal

S3: Eso, pero si hay algún problema alguna situación que el dealer no pueda controlar, toca llamar al paisa para que intermedie en la situación y aclare el problema

IG: ¿Y esas situaciones se presentan a menudo?

S3: Vea que no tanto como la gente que viene casi siempre es la misma, ya saben cómo son las cosas, sabe que además yo creo una cosa, y es que el jugador jugador, de póker también es caballero, mejor dicho el que sabe jugar el que le gusta esta mierda de verdad no tiene porque

hacer trampa, ni pelear, ni ser bufón, nada de eso se dedica a jugar bien y ya

IG: Pero los que vienen aquí todos los días son casi siempre los mismos

S3: Claro, y es chimba, porque terminan convirtiéndose en buenos amigos si uno los ve todos los días, viene se distrae con ellos, se ríe, se toma unas polas además del hecho de jugar uno también se relaja, de los problemas de la casa, jode un rato y de paso se gana algo de plata

IG: Es decir, usted viene mas por jugar o por la gente

S3: Las dos, pero si tuviera que escoger, primero por jugar porque es lo que a mí más me gusta en la vida, que la paso bacano, que hablo, que me conocen, que me buscan para habar de las manos que se han jugado, eso es chimba

CC: ¿Lo buscan para hablar?

S3: Si porque saben que soy buen jugador y me piden mi opinión de lo que ha pasado

IG: Considera que es importante el tema de cómo lo ven al interior de este mundo

S3: Claro, la imagen es súper importante, si usted es un marrano y todos lo saben, no lo van a respetar, es decir de pronto no como persona, eso es diferente una cosa es lo que usted es como persona y si se le deja montar, otra es cuando está sentado en la mesa jugando ahí la cosa es a otro precio, ahí no importa su trabajo si tiene buen puesto, si tiene familia o no, lo que importa es como lo ven a usted los demás jugadores, si usted tiene imagen de buen jugador, lo van a respetar mas, no le van a tirar a robar los pozos, le van a creer mas cuando apueste cosas así

IG: Claro, eso es en la mesa de juego, pero eso como se observa cuando no se está jugando

S3: Pues es casi lo mismo, por que como le decía, yo me considero buen jugador, y veo que la gente me ve igual, y si llego al club, mi imagen me permite, que me hablen, que me gasten una pola, que sea reconocido dentro del grupo, si me hago entender

IG: Claro, eso es importante

S1: Siempre, es igual en todas partes, la gente lo trata a usted dependiendo de cómo lo vean, más que de cómo sea, en el trabajo en la universidad, con las mujeres, puede que usted no tenga plata, no sea el más pinta, pero como dicen muestre seguridad y listo papá

IG: ¿Entonces en el juego del póker puede ser más importante demostrar que ser?

S3: No se, de pronto, pero es que a largo plazo si usted juega con alguien todos los días se va a dar cuenta que de lo que es, en una mesa de juego claro esta

ED: Coméntenos por favor un poco mas de cómo son las relaciones de los jugadores al interior del club, eso es un tema esencial para nosotros

S3: Acá es bacano, el ambiente es chimba, usted se puede tomar sus polas, como es un club a la hora que sea necesario el paisa, cierra y usted se queda hasta la hora que sea, a veces si está limpio y no tiene para jugar, sencillo viene hablar mierda, le dan tinto, o gaseosa y con eso se mantiene un buen rato alejado de los problemas que puede llegar a tener en su vida, en su casa cosas así

IG: Si mal no recuerdo usted menciono que en algunas ocasiones jugaba en otro club cercano, ¿Cómo es este club en relación a lo que me está comentando?

S3: Es igual también es bacano allá, pero lo mejor de aquí es que es más grande, el club está

establecido, las mesas son buenas, es grande usted se siente bien cuando está jugando acá, además mucha gente que viene aquí así no sea a jugar, viene por el paisa, porque ese man es un cuento y hace sentir a la gente bien

ED: ¿El paisa es el dueño del negocio cierto?

S3: Si, antes tenía otro socio, pero era una lámpara, trataba mal a la gente, la forma de expresarse y decir las cosas no eran las adecuadas, era muy grosero, y la gente empezó a dejar de venir, yo no sé cómo se sostuvo y tampoco sé que paso para que se fuera, pero desde que el man se abrió, las cosas mejoraron le metieron más plata al local, hacen torneos mas bacanos mas grandes y la gente viene más

IG: Eso quiere decir que la gente no viene únicamente por jugar, si no por como lo hacen sentir mientras juegan

S3: Claro, estoy seguro que por eso es por lo que este negocio le va bien, porque la gente se siente cómoda, segura, tranquila le gusta venir aquí, si usted le pregunta a las personas que viene aquí, lo hacen por el ambiente, por la recocha, lo bien que se la pasa uno aquí, además de eso uno aquí también viene a hablar de póker, no solo a jugar

IG: Claro, eso también es importante, como hablan entre ustedes, manejan algún lenguaje especial o alguna forma particular de hablar

S3: Mmmmm, pues la vaina es que... se tienen palabras especiales para definir a los tipos de jugadores por ejemplo, está el que es marrano o el fish, o sea el que no sabe jugar, por ejemplo o cosas así,

IG: Claro y todos deben saber hablar así

S3: Obvio,

IG: Si alguien no sabe esas palabras o ese lenguaje específico, ¿qué pasa?

S3: Sencillo se da uno cuenta que no pertenece al grupo, no es un jugador es simplemente un man que vio póker en televisión y quiere probar suerte, no pertenece al este mundo y eso se aprovecha en la mesa de póker, si alguien demuestra que no es jugador incluso en la forma de hablar pierde, uno se da cuenta viniendo todos los días aquí

IG: Hablando de venir aquí, me comentaba que ¿usted viene todos los días?

S3: Si casi todos los días, antes me demoraba mas estaba hasta la madrugada me iba a las tres de la mañana para la casa, pero ahora no me puedo demorar tanto, incluso antes, hace ya varios años, me quedaba todas las noches hasta la madrugada, me iba temprano por la mañana, para la casa dormía un rato y por la tarde vuelve y juega, así me la pasaba,

CC: Y ¿eso por qué?

S3: La familia, sobre todo mi mujer se molesto y pues hasta la entiendo, a veces uno descuida la familia por permanecer aquí, lo importante es poder sacarle tiempo a todo, pero eso si lo que a mí más me gusta en la vida es jugar, me gusta más que la comida

IG: Es también, es muy importante, por favor cuéntenos ¿Cómo se relaciona el póker con su familia?, o más bien ¿Cómo ven ellos que usted venga todos los días a jugar?

S3: Pues mi mamá y mis hermanos ellos saben que siempre he jugado y siempre será así, entonces nada que hacerle, y mi mujer igual ella también me conoció así, cuando empecé con

ella hace como 7 años era peor, me la pasaba todo el día por fuera, jugaba hasta las 6 de la mañana, entonces también sabía a lo que se atecía

IG: Pues si establecieron las cosas desde un principio, no sé si lo habían hablado

S3: Pues hablarlo como tal no, pero igual como le decía eso era antes, igual ahora las cosas, cambian la niña esta mas grande, se da más cuenta de las cosas, toca estar más pendiente de ella, toca dedicarle más tiempo a la familia, igual todo cambia, ya no soy el mismo de antes

IG: Eso de que ya no es el mismo que antes, ¿a qué hace referencia?

S3: Vea, le soy sincero en una época yo vivía por el póker, era lo único que me gustaba hacer, quería vivir de eso, pero pues tampoco se pudo, me la pasaba día y noche aquí o en cualquier otro chuzo metido jugando, mi visión del póker era otra

IG: Coméntenos un poco mas de cómo eran esos tiempos

S3: Pues como le conté hace rato desde pequeño me conseguía cosas jugando, entonces para mí siempre ha sido normal ganar plata con esto, no solo jugando póker, también billar o cartas, pero en cuanto al póker, le aseguro que todos los que jugamos de verdad esta vaina, nos gustaría vivir del póker, ser como esos manes que se ven en ESPN, que ganan millones y que tiene plata casas carros, severo, pero la realidad es que uno se da cuenta después de jugar un tiempo a esto que las cosas no son así, eso es para pocos

ED: ¿Entonces como ve ahora el póker?

S3: Para resumirlo, antes era casi que mi vida, en algún momento pensé en vivir de esto, pero ahora es simplemente un juego más, claro sigue siendo el más importante, porque igual ahora

juego billar, ajedrez cartas, cosas así, pero entonces ya lo hago es por jugar simplemente, por mi espíritu competitivo, pero para mí ya no es un negocio

CC: ¿Negocio?

S3: Claro, esto es un negociazo, el juego es un negociazo, mire los casinos, esa mano de plata que mueven, aquí mal que bien mueven buena plata el paisa ahí se hace su plática, y los que juegan seguido también algo hacen.

IG: ¿Es decir el póker ahora es mas por divertirse que por hacer plata?

S3: Eso, usted puede hacer plata con el póker, seguro, pero así como un día gana mucha al otro la pierde toda toda, llega limpio a la casa sin pal desayuno y eso no es bueno, uno no puede vivir así, mantener una familia, un hogar....

ED: ¿Le paso eso alguna vez?

S3: Ja, muchísimas, nunca me quedaba limpio siempre conseguía como llegar a la casa y esas cosas, pero si algunas veces me quede limpio, perdí todo lo que me iba ganando

IG: Complicado

S3: Claro pero es que si usted no aprende de eso, ahí si tiene un problema ahí si está enfermo, y eso es otro tema, que claro que se ve y que aquí hay personas así, enfermas por esto, pero que no es mi caso

IG: Si claro, y eso es un tema muy complicado y no se puede negar que ahí está, pero de todas formas nuestra intención no es profundizar en la ludopatía, o la adicción, lo que queremos es hablar de otros aspectos importantes del póker

S3: Exacto

IG: Bueno, hablando de otros temas, si mal no recuerdo, usted nos dijo que era comerciante independiente, en ese orden de ideas tiene mayor facilidad para manejar su tiempo libre, como es eso

S3: Pues la mayoría del tiempo libre que tengo es decir cuando o estoy trabajando, me la paso aquí, durante el día, pero si de pronto no estoy acá un fin de semana, me la paso es con la familia, voy a visitar a mi mamá, estoy pendiente de mis hermanos, cosas así

IG: Eso quiere decir que sus actividades lúdicas o de esparcimiento se remiten a este lugar

S3: Si eso podría decirse, mi vida es trabajar, igual hay que conseguir plata estar con mi familia porque es esencial la familia, y los amigos casi todos están aquí, si no juego como les decía vengo es a hablar a tomar algo y a jugar ajedrez o parkés, o de aquí también salen para jugar billar, entonces casi que todo se remite a este lugar

IG: ¿De pronto practica algún deporte o alguna actividad a aire libre?

S3: No, tengo puro físico de jugador de ajedrez... y de póker

IG: Jajajaja

S3: Pero es lo que me gusta, en esto me siento bien, cómodo, es mi mundo, el hecho de jugar de apostar siempre ha estado presente en mi vida

IG: Bueno señor Enrique, agradecemos sinceramente su colaboración, toda la información que nos brindo será de vital importancia para nosotros

S3: Todo bien.

B. Consentimiento Informado

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Guillermo A. Frases identificado con Número de Cedula 8.398.087 expedida en Bello (Nat) autorizo al (os) estudiante

(s) Ennio Diaz, Cindy Carmona, Ivan Gallego de 10^a semestre de psicología de la Fundación Universitaria los Libertadores, identificado (s) con Número (s) de Cedula 80.192.754.9018.970.470.80.118.040 expedida (s) en Perseña, para recolectar información personal y realizar una entrevista semiestructurada como ejercicio académico para la elaboración del proyecto de grado titulado El juego del poker un analisis psicosocial desde la perspectiva de tres jugadores del afazar poker club ubicado en la localidad santa fe

Se entiende y aclara al participante, que la información suministrada, solo se utilizará como información académica y no sugiere ni presta ningún servicio de tipo psicológico por parte de los estudiantes.

Fecha 

Firma 07/Marzo/15

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo CARLOS D. NUÑEZ H. identificado con Número de Cedula 109865057 expedida en BUCARAMANGA, autorizo al (os) estudiante

(s) Emilio Daza, Cindy Carmona, Juan Galleso de 10^o semestre de psicología de la Fundación Universitaria los Libertadores, identificado (s) con Número (s) de Cedula 80.142.754, 1.070.470.470, 80.770.040 expedida (s) en Boyacá, para recolectar información personal y realizar una entrevista semiestructurada como ejercicio académico para la elaboración del proyecto de grado titulado El juego del poker un analisis psicosocial desde la perspectiva de tres jugadores del afazar poker club ubicado en la localidad santa fe

Se entiende y aclara al participante, que la información suministrada, solo se utilizará como información académica y no sugiere ni presta ningún servicio de tipo psicológico por parte de los estudiantes.

Fecha _____

Firma _____

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Jorge Enrique Lalino identificado con Número de Cedula 79969646 expedida en Bogotá, autorizo al (os) estudiante

(s) Edwin Emilio Diaz, Cindy Carmona, Ivan Gallego de 7º semestre de psicología de la Fundación Universitaria los Libertadores, identificado (s) con Número (s) de Cedula 80.142.754, 7018.470420, 80.118640 expedida (s) en Bogotá, para recolectar información personal y realizar una entrevista semiestructurada como ejercicio académico para la elaboración del proyecto de grado titulado El juego del poker un analisis psicosocial desde la perspectiva de tres jugadores del afazar poker club ubicado en la localidad santa fe

Se entiende y aclara al participante, que la información suministrada, solo se utilizará como información académica y no sugiere ni presta ningún servicio de tipo psicológico por parte de los estudiantes.

Fecha 07 / Marzo / 15.

Firma Jorge e Lalino.