

# **Caracterización del mercado informal de juegos con máquinas de azar en el barrio Samaria de la ciudad de Pereira**

Carlos David Velásquez Duque

[velasquezcarlosd@me.com](mailto:velasquezcarlosd@me.com)

Asesor temático:

Sergio Andrés Serrano Rivero

Asesora metodológica:

María Alejandra Calle Saldarriaga

Escuela de Administración

Universidad EAFIT

Pereira

2016

## **Resumen**

Con el presente trabajo de investigación se determinaron las principales características que presenta el mercado informal de juegos de azar, localizados con Máquinas Electrónicas Tragamonedas (METs) en un barrio de la ciudad de Pereira (Samaria). Mercado que funciona en locales de tipología tradicional, la cual está constituida por los negocios como tiendas, misceláneas, cafeterías, graneros, licoreras, heladerías y otros, es decir, locales cuya actividad comercial principal no son los juegos de azar ni el entretenimiento, que optan por incluir en sus portafolios una o dos máquinas electrónicas de juego. Dichos instrumentos de juego se instalan dentro del espacio de su local y no están inscritas ni cuentan con el permiso de operación de la entidad reguladora de esta actividad en Colombia, que es Coljuegos. Por tal razón no hay un registro de su magnitud ni mucho menos de los recursos financieros que genera, así como tampoco de las condiciones contractuales en las que opera. Al ser los juegos de azar localizados una actividad estrictamente regulada por el Estado, el caracterizar la operación informal adquiere relevancia tanto para el Estado como para las compañías formalmente constituidas en la actividad, los cuales ven en ello un competidor informal que captura una participación de mercado de juegos de azar localizados con máquinas de juego.

## **Palabras clave:**

Juegos localizados, operadores, canal tradicional, Coljuegos, METs, gabinete.

## **Abstract**

This research work determined the main characteristics that the informal market of gaming located with electronic slot machines (METs) in a neighborhood of the city of Pereira (Samaria). Market that works in premises of the traditional typology, which is made up of businesses such as shops, miscellaneous, cafes, barns, liquor stores, ice cream parlors and others, i.e. local whose main commercial activity are not random, nor entertainment games and who choose to include one or two electronic gaming machines in their portfolios. These instruments play are installed in your local area and are not registered or have the operating license of the regulatory entity of this activity in Colombia which is Coljuegos. For this reason there is not a record of its magnitude or much less financial resources generated, as well as either the contractual conditions in which it operates. Being the localized gaming activity strictly regulated by the State, characterize the informal operation acquires relevance both the State and the companies formally incorporated in the activity, those who see it as an informal competitor capturing a market share of gaming with game machines located.

## **Key words:**

Localized games, Operators, Traditional channel, Coljuegos, METs, Cabinet.

## Contenido

1. Introducción	5
1.1 Objetivos	7
1.1.1 Objetivo general	7
1.1.2 Objetivos específicos	7
2. Situación de estudio: los juegos de azar en Colombia por medio de máquinas METs	8
3. Marco conceptual	12
4. Método de solución	13
4.1 Territorio de ventas objeto de análisis	17
4.2 Cobertura del territorio	19
5. Hallazgos	20
5.1 Resultados de la observación directa no participante en recorrido del barrio	20
5.2 Georreferenciación de los establecimientos relacionados en la tabla 1	25
5.3 Tipos de máquinas instaladas	26
5.4 Resultados de las conversaciones informales, entrevistas centradas y semiestructuradas	29
5.5 Resultados de las jornadas de observación directa no participante en establecimientos con máquinas instaladas	29
6. Conclusiones	30
Notas	33
Referencias	34

## Índice de tablas

Tabla 1. Relación de establecimientos comerciales en el barrio Samaria	20
Tabla 2. Resumen tipo de establecimientos y cantidad de máquinas	24
Tabla 3. Cantidad de establecimientos por tipología con presencia de METs	25

## Índice de ilustraciones

<b>Ilustración 1.</b> Máquina instalada en la calle	10
<b>Ilustración 2.</b> Aviso de juego responsable	11
<b>Ilustración 3.</b> Sello Autoriza Coljuegos	11
<b>Ilustración 4.</b> Comuna El Poblado	18
<b>Ilustración 5.</b> Ubicación barrio Samaria en el mapa de Pereira	18
<b>Ilustración 6.</b> Detalle del barrio Samaria	19
<b>Ilustración 7.</b> Plano del barrio Samaria etapa I	25
<b>Ilustración 8.</b> Plano del barrio Samaria etapa II	26
<b>Ilustración 9.</b> Máquinas artesanales de mesa	27
<b>Ilustración 10.</b> Máquina artesanal de mueble vertical	28
<b>Ilustración 11.</b> Máquinas de gabinete original recicladas	28
<b>Ilustración 12.</b> Máquina asegurada con cadena y candado	30

## 1. Introducción

Colombia tiene una economía de libre mercado donde se fomenta la creación de empresas y las iniciativas privadas en cuanto a la inversión. Hay algunos renglones de la economía que por ser estratégicos o sensibles pertenecen al Estado y para su manejo éste crea empresas industriales y comerciales que se asocian de distintas maneras para su explotación, usualmente mediante contratos con empresas privadas. Este es el caso de los juegos de suerte y azar, que son permitidos en muchas de sus modalidades, bajo la regulación que para ello se estableció. En Colombia la industria de los juegos de azar tiene gran importancia por ser generadora de recursos para la salud, a través de los impuestos y participación del Estado, lo que hace necesario su crecimiento y expansión para poder atender las necesidades de la población en este sentido.

Coljuegos es la entidad que regula los juegos de suerte y azar en Colombia, creada mediante el Decreto 4142 de 2011 y lo hace conforme reza la Ley 643 de 2001, que reglamenta el monopolio rentístico del Estado de los juegos de suerte y azar, sin perjuicio de las regulaciones de entes territoriales y otras autoridades, que debe cumplir cualquier otro establecimiento de comercio formal (Coljuegos.gov.co, 2015).

Los juegos de suerte y azar en Colombia se dividen, entre otros, en juegos localizados, juegos territoriales y juegos novedosos (Coljuegos.gov.co, 2015). Entre los juegos localizados tenemos bingos, los casinos y salas de juego. Este mercado es atractivo para inversionistas tanto nacionales como de alcance internacional, dada las cantidades de recursos que genera y la tradición de juego que se ha dado en el país a lo largo de su historia, lo que les asegura clientes en todo el territorio nacional, ávidos de apostar con las diferentes opciones que ofrecen. Paralelamente al desarrollo de esta industria, como en otras, florece una oferta informal de juegos de azar, como salones de juego y casinos, que no se acogen a las regulaciones y no pagan impuestos ni participaciones al Estado.

Las máquinas electrónicas de juego de azar (METs) son uno de los juegos localizados regulados y también han sido objeto de operación informal en las tiendas de barrio, sitios donde, según la normatividad vigente, no están permitidos. Estas operaciones, sin embargo, generan unos recursos y tienen una penetración en algunos territorios en los que vienen funcionando de hecho.

Se pretendió con la investigación realizada, conocer cómo funciona integralmente el negocio informal de las máquinas de juego METs, tomando como muestra un barrio popular de la ciudad de Pereira, que para la investigación fue Samaria, cuyas características socio demográficas se pueden asemejar a otros barrios de la ciudad y de otras ciudades de la

región, lo cual permitiría proyectar sus resultados en términos cualitativos, como el tipo de contratos, operación y otros, y también cuantitativos como número de máquinas, establecimientos, penetración e ingresos estimados. Cabe anotar aquí que por tratarse de una industria informal, la recopilación de la información se debió realizar con la discreción y prudencia necesarias para no alertar a los diferentes participantes, escogiendo cuidadosamente las técnicas de recolección de datos y evitar sesgos en la información u ocultamiento de la misma, como también una negativa a responder, todo ello sin perjuicio del riesgo que ello podría representar.

Si miramos los antecedentes históricos, en la provincia de Antioquia las personas de diferentes comunidades, como mestizos, negros y mulatos, indios y blancos, entre ellos personas prominentes en esta sociedad, gustaban del juego y las apuestas y practicaban una variedad de juegos con dados y naipes (Castaño Pareja, 2005). Actualmente la actividad de los juegos con máquinas METS se complementa con la generación de todo un ambiente propicio que hace parte del mercadeo propio del sector, que pretende ser lúdico y lujoso y apela a estimulación de los sentidos (Lindstrom, 2009), para magnificar la sensación positiva de estar en una sala de juego o casino a través de luces, colores, sonidos, figuras, ambientadores e interacción manual, a menudo con pantallas táctiles.

En Colombia los juegos de suerte y azar constituyen un mercado de aproximadamente dos billones de pesos, de los cuales transfieren a la nación aproximadamente medio billón. (Dinero, 2013), de los juegos de azar localizados sólo casinos y bingos en el país se transfirieron 163 mil millones de pesos al sector salud, lo que da cuenta de su importancia en cuanto a los recursos que manejan. Pero así mismo, la informalidad hizo que no se percibiera en impuestos una suma aproximada a los 62.000 millones de pesos (Dinero, 2013). Coljuegos adelantó un estudio de caracterización del jugador colombiano que determinó, entre otros datos, que en el 40% de los hogares colombianos hay consumidores de juegos de suerte y azar (Dinero.com, 2014), lo que da un indicio de la magnitud y de lo que representa para el mercado esta cantidad clientes activos y potenciales. Esta situación estimula a los operadores a estar innovando para mejorar su oferta en cantidad, calidad y variedad. Para el caso de las máquinas tragamonedas (METS), en agosto del 2014 se tenía un censo de 80.550 unidades y un número de contratos de concesión de 384, creciendo un 7% y un 5% respectivamente frente al 2013 (Colprensa, 2014). Estos datos refuerzan las afirmaciones anteriores en cuanto al tamaño y dinámica de crecimiento de este mercado y específicamente el de las METS.

Brevemente explicado y de una manera simplificada, una máquina de juego se basa en la teoría de probabilidades (Lind, 2012), que operan cuando se busca una combinación de figuras ganadora frente a un número posible de combinaciones. Operativamente es así: el sujeto que juega deposita dinero en la ranura dispuesta para tal fin, la máquina traduce ese dinero en créditos de acuerdo al valor asignado a cada uno, lo que permite hacer un número de jugadas, cada una de ellas se realiza al obturar el botón de juego, la máquina realiza un

proceso aleatorio, genera una combinación de figuras y hace una comparación entre la combinación que arrojó y una combinación ganadora, si la combinación no es ganadora, los créditos usados para esa jugada quedan restados del saldo de créditos y si la combinación es ganadora, la máquina suma los créditos ganados al saldo de créditos del jugador.

La máquina internamente lleva una serie de secuencias numéricas de las jugadas, las cuales se denominan contadores, que sirven para auditar la máquina en cuanto a las veces que jugó y si ganó o perdió, el dinero que debió recaudar y los premios pagados. Los contadores son el resultado de las sumas y restas que hace la máquina en cada jugada, de acuerdo a si hubo jugada ganadora y pagó o si al contrario no hubo jugada ganadora y la máquina retuvo lo apostado. En síntesis, los contadores sirven para liquidar las ganancias o pérdidas de la máquina en determinado período de tiempo entre una liquidación y otra.

El presente trabajo de investigación ha sido especialmente gratificante para el investigador en su realización, porque más que estar basado en teorías, conceptos o publicaciones, se trata de construir desde la realidad un fenómeno que no ha sido ampliamente estudiado ni documentado, por lo que de la correcta caracterización de situaciones que se están dando en el día a día, de su identificación, estudio y entendimiento, es que se pueden hacer propuestas que permitan avanzar o mejorar desde distintas ópticas y para diferentes grupos de interés, la situación misma y, a la larga, la sociedad en que vivimos.

## **1.1 Objetivos**

### **1.1.1 Objetivo general:**

Describir las características bajo las cuales se presenta el fenómeno del juego localizado informal, con máquinas de azar en el barrio Samaria en Pereira, en establecimientos de comercio tradicional (tiendas, misceláneas, cafeterías y otros).

### **1.1.2 Objetivos específicos:**

Determinar el tipo y características contractuales de la actividad de juego, localizado con máquinas en el mercado informal entre el propietario del local donde operan y quién provee las máquinas.

Identificar la penetración de máquinas de juego localizado en el barrio Samaria de Pereira, en comparación con el número total de establecimientos de tipo tradicional.

Cuantificar el ingreso periódico promedio generado por una máquina para el establecimiento donde opera.

## **2. Situación de estudio: los juegos de azar en Colombia por medio de máquinas METS**

Los juegos de suerte y azar se han constituido como un monopolio rentístico del Estado colombiano, el cual entrega la actividad a terceros, denominados operadores, por medio de contratos de concesión. La actividad es regulada por el Estado por medio de su ente regulador, Coljuegos<sup>1</sup>. Los diferentes tipos de juegos de suerte y azar que se operan en el país son las loterías, el chance, las rifas nacionales, los eventos, los casinos, las salas de juego electrónico y los bingos, entre otros, derivados del desarrollo tecnológico y de la globalización, tema al que el sector no ha sido ajeno.

La informalidad ha permeado muchas actividades económicas en Colombia y el mundo y los juegos de suerte y azar no son la excepción, pudiendo encontrar en las calles operaciones como el chance ilegal, rifas ilegales, garitos de juego o casinos ilegales y otros tipos de apuesta también al margen de la legislación. Dentro de la clasificación de los diferentes juegos de suerte y azar que hace Coljuegos, está la categoría de juego localizado, la cual comprende, entre otros, las Máquinas Electrónicas Tragamonedas (METS).

Una condición para este tipo de instrumentos de juego es que deben ubicarse de manera fija en un local previamente autorizado por las autoridades competentes y de uso exclusivo para esta actividad. La autoridad municipal o la que ella determine, bien sea la curaduría, planeación o el propio alcalde municipal, basado en el Plan de Ordenamiento Territorial (POT) vigente, expide el respectivo concepto previo, sin perjuicio de los demás requisitos exigidos para cualquier local comercial debidamente registrado, como bomberos, sanidad, Cámara de Comercio, entre otros (Congreso de la República, 2001).

El fenómeno objeto del problema de estudio es el de las METS que están ubicadas en locales comerciales del canal tradicional, es decir, tiendas de barrio, misceláneas, cafeterías, bares, licorerías, panaderías, heladerías, y otros en bajas cantidades por local, saliéndose del marco regulatorio. Las METS están dispersas en negocios por toda la ciudad y se constituyen entonces en un mercado de juego localizado informal, que está por fuera de la regulación vigente y no está cuantificado. Es por ello que este trabajo de investigación pretendió caracterizar dicho mercado en un barrio popular de la ciudad de Pereira, Samaria, ubicado en la comuna El Poblado.



El acceso a los juegos de azar localizados con METs, también llamados casinos electrónicos, es totalmente restringido a menores de edad, ya que los puede inducir a comportamientos ludópatas, generando entonces un problema a futuro de salud pública (Ramos Brieva, 2006). El negocio de los juegos localizados en Colombia genera recursos importantes en materia de impuestos, que por ley están destinados a la salud, además de los recursos que genera para los operadores que tienen contratos suscritos legalmente con Coljuegos. Estos recursos se mueven en forma de flujos de efectivo en cantidades importantes, que están irrigando la economía local. Las empresas operadoras que cumplen todos los requisitos legales exigidos, además de ser generadoras importantes de empleo en las localidades donde operan, y pagar los impuestos correspondientes, aportan a la economía regional de manera activa. Es por ello que como industria revisten la suficiente importancia para analizar la informalidad que se presenta y cuantificar su posible valor, tanto en los recursos que genera para un posible operador legal (inversionista), como en los impuestos que estaría dejando de transferir al Estado (Minhacienda, 2013).

Al ser los juegos de azar una industria que está regulada y operada por empresas legalmente constituidas bajo la modalidad de contratos de concesión con el Estado, genera ingresos en sus distintas modalidades. Para el caso de los juegos localizados hay un mercado que se viene explotando y que genera recursos, en el que las empresas operadoras vienen generando valor para las diferentes partes interesadas. Las partes son, entre otras, el Estado que recauda impuestos, el sector salud que se financia con éstos, los clientes que encuentran una oferta de entretenimiento variado y seguro, y los empresarios, que una vez que adquieren su condición de operadores legales, hacen inversiones para atender la demanda y obtener ganancias.

Según describe la revista *Dinero* en su portal web *Dinero.com*, el mercado de los juegos de azar en Colombia vale aproximadamente dos billones de pesos (Dinero, 2013). Este valor lo hace atractivo para inversionistas de diversa índole, y entre ellos están quienes deciden atacar este mercado de manera informal. Éstos no adquieren el estatus de operadores legales, previo cumplimiento de los requisitos exigidos por el Estado ni operan de la manera tradicional en locales exclusivamente dedicados a esta actividad, sino atomizando la actividad en locales de otras actividades comerciales en los barrios periféricos de la ciudad. Esta situación hace más complejo el control de ello por parte de las autoridades y constituye una competencia para los operadores legales. En consecuencia, esta investigación pretendió proveer información relevante y útil tanto para el Estado que puede evaluar la viabilidad de regular esta modalidad de juego de máquinas en locales comerciales de barrio, como para los empresarios que encuentren en los juegos localizados de estas características una oportunidad de generación de un negocio y evaluar su viabilidad operativa y financiera.

Lo que sucede en barrios populares como Samaria, donde se realizó la investigación, es que operadores que no tienen contratos con Coljuegos, operan máquinas que son instaladas en

locales de terceros, dedicados a otra actividad comercial diferente a juego localizado, y en número que tampoco cumple con la norma. A menudo se trabaja bajo nombres falsos para cubrirse de cualquier acción de las autoridades y que contemplan drásticas sanciones a los infractores, como es el dueño del establecimiento, que es quien queda expuesto.

Esta ubicación de las máquinas, como se puede ver en la ilustración 1, las deja expuestas en la calle donde cualquier peatón que por allí se desplace puede acceder a ellas, incluyendo menores de edad.

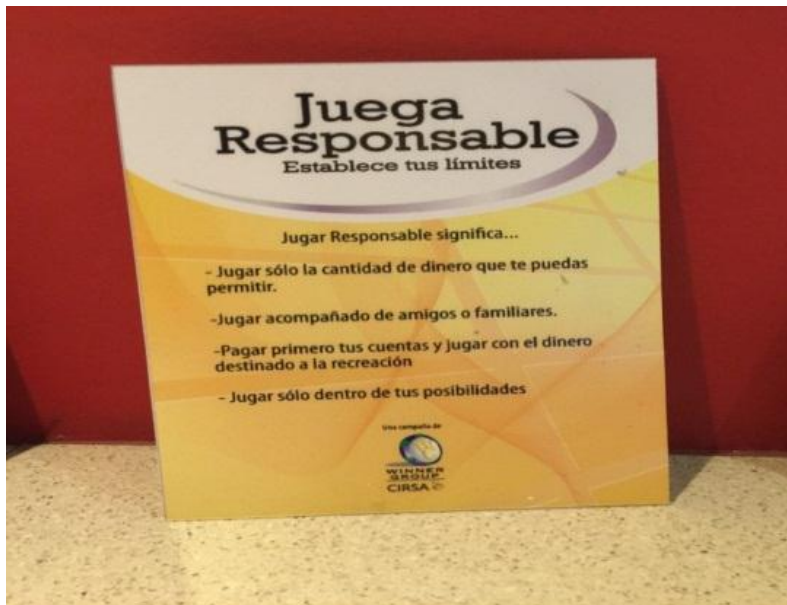
### **Ilustración 1.** Máquina instalada en la calle



Fuente: Carlos David Velásquez, 2015.

El juego de azar en máquinas METs tal y como está regulado en Colombia, prohíbe el ingreso de menores a las salas de juego y debe tener avisos que prevengan conductas ludópatas, como el que se muestra en la ilustración 2, tomada de un establecimiento autorizado que exhibe el respectivo sello. Ilustración 3.

## Ilustración 2. Aviso de juego responsable



Fuente: Carlos David Velásquez, 2016.

## Ilustración 3. Sello Autoriza Coljuegos



Fuente: Carlos David Velásquez, 2016

### 3. Marco conceptual

El juego es una actividad referida por diversos autores como determinante en la formación humana, es parte de las actividades que desde la infancia se asocia con el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y competencias y es parte integral del desarrollo del ser humano (Ramos Brieva, 2006). Con la llegada de la madurez en los seres humanos el juego va cambiando de connotación, sin perder importancia y su función es la de satisfacer necesidades de descanso y entretenimiento, además con un alto componente de superstición (Lindstrom, 2009).

La aparición de la apuesta a través del dinero abre en los jugadores un nuevo interés al vislumbrar la posibilidad de concretar un beneficio tangible, además de ser rápido y con facilidad. Este tema se ha acentuado en nuestra cultura en las últimas décadas con todos los fenómenos de tipo criminal, en el que las personas desean hacer dinero sin mayor esfuerzo, y los juegos de azar a través de las apuestas les dan esta posibilidad, al menos en sus imaginarios.

La actividad del juego ha sido identificada en la psicología como un determinante, entre otros, del desarrollo del ser humano desde la primera infancia, aportando a su aprendizaje y desarrollo (Ramos Brieva, 2006). Al llegar la adultez cambia de connotación hacia la del entretenimiento considerado como otra necesidad de la persona en su diario devenir. En el desarrollo de dicho entretenimiento aparece el elemento de apuesta, al competir en habilidad con una o varias contrapartes o cuando el azar o suerte le acompañan, implica una ganancia tangible.

Las apuestas han sido una actividad humana documentada desde la antigüedad, refinada en las civilizaciones como la romana y el medioevo en Europa y últimamente tecnificada y profesionalizada en todo el mundo (Chóliz, 2011). Por la vía de la conquista y colonización llega al continente americano, principalmente de la mano de los conquistadores y soldados españoles, quienes traen los juegos de cartas, dados y otras apuestas al continente. En Colombia particularmente, existen diversas referencias históricas del juego de azar en el Valle del Cauca y en el Viejo Antioquia, región en la cual en el *folklore* popular es sabido que el oriundo de esta región lleva en su atuendo un carriel, en el que uno de los elementos infaltables era un par de dados y una baraja española, para el juego y apuestas luego de las jornadas de trabajo (Jaramillo Londoño, 1991). Una de las actividades que se destaca es la arriería, actividad comercial propia y determinante de la colonización, como de la divulgación y conocimiento entre otros elementos culturales, de los juegos de azar.

Entre los riesgos que se derivan para el consumidor del ejercicio de los juegos de suerte y azar, además de la posibilidad de perder su dinero y/o bienes, se debe destacar el del desarrollo de la ludopatía, o adicción a los juegos de azar (Ramos Brieva, 2006), que hace que la persona se abstraiga de la realidad y esté permanentemente calmando su ansiedad

frente a un dispositivo de juego como las METs, entre otros. Al encontrar un mercado informal en las tiendas de barrio para las METs, la restricción al acceso de menores queda en manos del dependiente del local, que al estar dedicado al comercio en general, no controla si quien usa la MET para apostar es un menor.

Los juegos de azar de tipo localizado a través de máquinas de azar o METs pertenecen al monopolio rentístico de los juegos de azar, que en su conjunto pertenece al Estado colombiano tal como lo declara la Ley 643 de 2001<sup>2</sup>, dentro de la cual la operación de juegos de azar mediante maquinas METs está regulada y condicionada a determinados parámetros. Uno de ellos es que las máquinas deben estar ubicadas en un local de uso exclusivo para la actividad y deben cumplir con tener en operación un número mínimo de máquinas, que está determinado por el número de habitantes del municipio donde se ubica el mencionado local (Congreso de la República, 2001).

Los juegos de suerte y azar y particularmente los que se ofertan a través de instrumentos de juego como las METs, pueden ser susceptibles de comercializar como cualquier producto de consumo masivo en territorios geográficos definidos (Johnson, Kurtz, & Scheuing, 1998), mediante su ubicación en comercios de distinta índole, como tiendas, misceláneas, bares y otros, y administrarse mediante una ruta de ventas que logre un cubrimiento óptimo del territorio definido y un plan de operaciones que contemple su instalación, liquidación, recaudo periódico y mantenimiento general tanto preventivo como correctivo, asimilable a cualquier distribución de productos de abarrotes (Johnson, Kurtz, & Scheuing, 1998). Bajo este esquema y por intermedio de un contrato de concesión, ya no para un local con un determinado número de máquinas sino para un determinado territorio, se podría sacar el negocio de la informalidad actual y regularizarlo.

Una definición aceptada de informalidad expuesta por Castells (1989) es que se trata de un conjunto de actividades cuya finalidad es generar ingresos sin estar sometidas a las regulaciones de las instituciones de la sociedad en un ambiente social y legal, en el que actividades similares sí están sometidas a la regulación, es decir, estas industrias operan evadiéndola (Banco de la República, 2011). El Estado en su afán por diluir la informalidad entra a regularla, a menudo con políticas restrictivas de la actividad o con excesiva reglamentación, lo que lleva a sus participantes a quedar en la ilegalidad, toda vez que existiendo normas específicas, éstas no se cumplen (Valenzuela Aguilera, 2014).

#### **4. Método de solución**

Los estudios anteriores en Colombia relacionados con los juegos de azar, salvo el de Coljuegos que se mencionó anteriormente, han tenido más un carácter epidemiológico que de caracterización de la actividad y los han realizado en diferentes universidades, uno de ellos de la Universidad de Manizales en 2010, entre los estudiantes de pregrado de esa

misma universidad, pero no se refería específicamente a las máquinas o al juego informal o ilegal sino a la actividad de juego en general, pero delimitado sólo a estudiantes de dicha institución y a la ciudad de Manizales (Castaño, 2010).

Es por ello que esta investigación adquiere relevancia al ser una primera aproximación al mercado informal de apuestas con máquinas de azar, considerado éste desde la óptica de oportunidad comercial o industria regulable y no meramente desde la óptica clínica de lo que podría ser un comportamiento patológico. También brinda la oportunidad de replicarse en otros territorios de la misma ciudad u otras urbes para ampliarla y hacerla más concluyente en la caracterización de esta actividad, inclusive con un alcance de nivel nacional que permita al ente controlador evaluar las posibilidades de regularizarla, controlarla y captar los recursos vía impuestos y/o participación que hoy no logra.

Para abordar el tema objeto de investigación se consultaron diferentes fuentes tanto académicas como jurídicas, como las leyes al respecto emanadas del Congreso de la República que enmarcan dicha actividad dentro de una legislación específica, así como también datos relevantes del Ministerio de Hacienda en lo que tiene que ver con algunas cuantificaciones emanadas de estudios realizados por este ente gubernamental, respecto de los recursos que se estarían generando y los que en consecuencia el Estado no percibe.

También se consultaron autores reconocidos en metodologías de la investigación que permitieran definir el más adecuado enfoque y metodologías para abordar este fenómeno, de manera que se satisfagan los objetivos de la manera más efectiva posible. Entre ellos Judith Bell (2002), Alvarez-Gayou (2003), Mejía (1999), así como también estudios psicológicos previos sobre juego y relacionados con el tema de diversas universidades y entidades como Coljuegos, autores como Agustín Jaramillo Londoño (1991), Chóliz (2011) y revistas económicas como *Dinero* y otras especializadas en psicología, todos estos debidamente citados, aportaron elementos importantes al contexto que rodea la situación de estudio desde las diferentes ópticas.

En cuanto al enfoque de la investigación cualitativa específicamente, se consultó bibliografía de diferentes autores, entre ellos, Carlos Arturo Monje (2011) y Alvarez Gayou (2003), quienes hacen una descripción detallada de la metodología y las técnicas de recolección de datos adecuadas para desarrollar de manera objetiva y efectiva el trabajo de investigación. Al ser humano lo mueve en parte su interés por el entorno y la curiosidad por conocer y entender lo que pasa a su alrededor, constituyéndose en el motor de la investigación de todo tipo que permite a su vez, luego de su entendimiento, su modificación (Correa, 2015). La investigación puede ser de dos enfoques a saber: cualitativo enfocado en el descubrimiento, o cualitativo enfocado más en la comprobación (Mejía, 1999).

La investigación con enfoque cualitativo, como la presente, se basa epistemológicamente en la hermenéutica, la fenomenología y el interaccionismo simbólico, considerando al ser

humano como libre y autónomo en sus comportamientos frente a determinado fenómeno y se interesa en la percepción del contexto que el sujeto construye (Bonilla, 1997). Teniendo varias opciones, esta investigación por la naturaleza informal del fenómeno que es objeto de ella, se realizó con la metodología que centra el análisis en la descripción, observación de fenómenos y cosas observadas (Monje, 2011), es decir, no se pretende probar una hipótesis como tal sino descubrir y describir objetivamente la forma como dicha actividad se presenta. En síntesis, la metodología usada dentro del enfoque cualitativo fue la descriptiva.

Esta investigación cualitativa está instrumentada bajo el método etnográfico que tiene carácter inductivo, ya que busca desde casos específicos llegar a generar una teoría general y no probar una teoría determinada (Monje, 2011), y éste en particular encaja dentro de ellos, debido a que se observó el comportamiento de una comunidad frente a la actividad de juego con máquinas de azar en un territorio limitado, pero que puede ser aplicado a uno más amplio.

Las técnicas de recolección de datos en las investigaciones cualitativas son diversas y dependen de la naturaleza misma de la investigación, es así como algunas de las más importantes son la observación directa o indirecta, dependiendo de las fuentes o informantes que además pueden ser participante o no, dependiendo del nivel de involucramiento del investigador que pasa a ser uno de los instrumentos de recolección de datos (Quintana, 2006). Una de las técnicas relevantes son las entrevistas que pueden ser desde conversaciones informales, donde el encadenamiento de las preguntas va dependiendo de las respuestas del informante hasta la estructurada, que mantiene un cuestionario homogéneo para la realización de las entrevistas, en el medio está la entrevista semiestructurada que combina elementos de ambas; para la presente investigación se usó la que Judith Bell llama entrevista centrada y que se asimila a la semiestructurada, y tiene como ventaja que tiene un esquema establecido de antemano, que gira alrededor del tema de interés del investigador y que facilita el análisis (Bell, 2002). Para referir otras técnicas de recolección de datos, se enumerarán algunas otras que no se usaron para esta investigación, pero que son de amplio uso como las encuestas, los cuestionarios y los grupos focales, entre otras.

El trabajo de campo consistió en realizar un recorrido por todas las calles del barrio cubriendo la totalidad del espacio geográfico, mediante la observación directa que permitió registrar datos del total de negocios de tipo tradicional y en cuáles de ellos se encuentra operando al menos una máquina electrónica de juego de azar, la cual se registró a medida que avanzaba dicho recorrido en el cuaderno de campo, así como también su georreferenciación en el plano del barrio que formaba parte de éste.

Este método de recorrer la totalidad del barrio, se escogió en virtud de que el área geográfica a cubrir con la investigación corresponde a un territorio con un tamaño

moderado y permitía obtener una muestra observada del 100%. Es ampliamente usado por las compañías de consumo masivo que atienden, entre otros, el canal tradicional<sup>3</sup>, y en cuya jerga es conocido como *Barrido*. También se adoptó como técnica de recolección de datos de tipo cualitativo las entrevistas centradas y conversaciones informales realizadas a personas que directa o indirectamente tienen interacción en el barrio, bien sea con los establecimientos donde están las máquinas, los propietarios de los negocios, los clientes habituales de éstos (vecinos), personas que jugaban, y una entrevista en profundidad semiestructurada con un propietario de máquinas, que las instala en negocios diversos y que las administra, siendo este tipo de actividad económica informal el objeto de esta investigación. De esta metodología se realizaron y registraron 13 en el cuaderno de notas de campo.

La observación directa no participante fue una metodología útil en la recolección de la información, dada su naturaleza informal, y que examinada desde la legislación vigente, la Ley 643 de 2001 también es ilegal, lo que obligó a que la recolección de la información por cualquiera de los métodos descritos tuviera que hacerse de manera muy discreta y sin revelar a ninguna fuente el interés en el tema. La observación se realizó a una prudente distancia, que permitiera discretamente tomar algunos registros fotográficos que evidenciaran la realidad de la situación y ayudaran a ilustrar el tema. Ello se desarrolló entonces a manera de conversaciones informales y mezclando en las preguntas relacionadas con el tema otras de productos y servicios no relacionados, que distrajeran la atención del entrevistado.

Para la obtención de la información objeto de análisis en la presente investigación, se seleccionaron las técnicas de recolección de datos que resultan más efectivas en virtud del tamaño moderado del barrio, considerado como un territorio de ventas (Johnson, Kurtz, & Scheuing, 1998), como fue el de la observación directa no participante (Bell, 2002), realizando un recorrido total de las calles y el registro en el cuaderno de observación de establecimientos comerciales, dentro del cual la información relevante consistió en la tipología de negocio, y si contaba dentro de su oferta de productos y servicios, con máquinas electrónicas de apuestas. Una vez obtenida esta información, se procedió a registrarla y georreferenciarla en un plano del barrio, que permitió observar de manera gráfica la distribución, cantidad, densidad y zonas de concentración para la actividad de juego con máquinas.

Con la información referenciada en el mapa, se programaron jornadas de observación directa en días laborales y festivos y a distintos horarios, con el fin de determinar cómo se daba la actividad de apuestas en las máquinas, quién la ejercía, en qué horarios y bajo qué condiciones.

Dada la naturaleza del fenómeno investigado, el cruce de información recopilada por diferentes técnicas; para este caso las conversaciones, entrevistas centradas y



semiestructuradas y las observaciones directas no participantes, ayudó a verificar la veracidad de lo encontrado, por ejemplo, la información recogida en las conversaciones informales y las entrevistas, ganó validez al encontrar por medio de la observación directa no participante, que lo descrito por los informantes se presentaba en los comportamientos observados. La información recogida a través de la observación puede ser incluso más fiable que lo que las personas expresaron en las conversaciones o entrevistas, y como dice Bell, puede ser especialmente útil para descubrir si las personas hacen lo que dicen hacer (Bell, 2002).

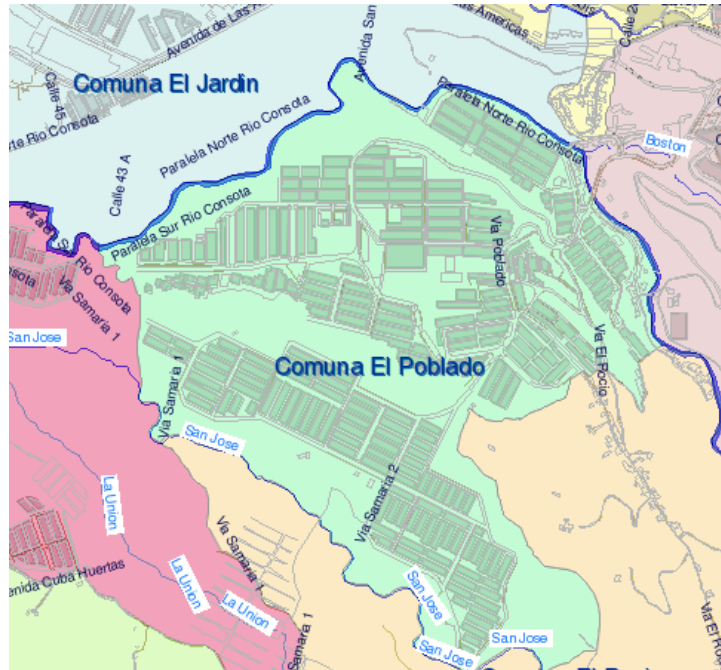
Así pues las técnicas de la observación directa, las conversaciones informales, las entrevistas centradas y la entrevista semiestructurada, por la misma naturaleza de lo investigado, se identificaron como las más efectivas para recopilar la información relevante para lograr la consecución de los objetivos planteados; el cruce de la información recopilada por diferentes técnicas permitió llegar a un nivel de saturación de la información con la cantidad de instrumentos utilizados, al encontrar consistencia en la información suministrada de diferentes fuentes (Alvarez-Gayou, 2003) y que alcanzaba suficientemente a responder las preguntas de investigación planteadas en los objetivos.

#### **4.1 Territorio de ventas objeto de análisis**

Para esta investigación se tomó el barrio Samaria de la ciudad de Pereira, por ser muy bien delimitado y representativo del nivel de ingreso 2-3, con las características de un territorio de ventas como el espacio geográfico donde se desarrolla determinada actividad comercial (Johnson, Kurtz, & Scheuing, 1998), donde podemos examinar indicadores como el cubrimiento o cobertura del mismo (Johnson, Kurtz, & Scheuing, 1998), además de su georreferenciación en el plano o mapa del territorio.

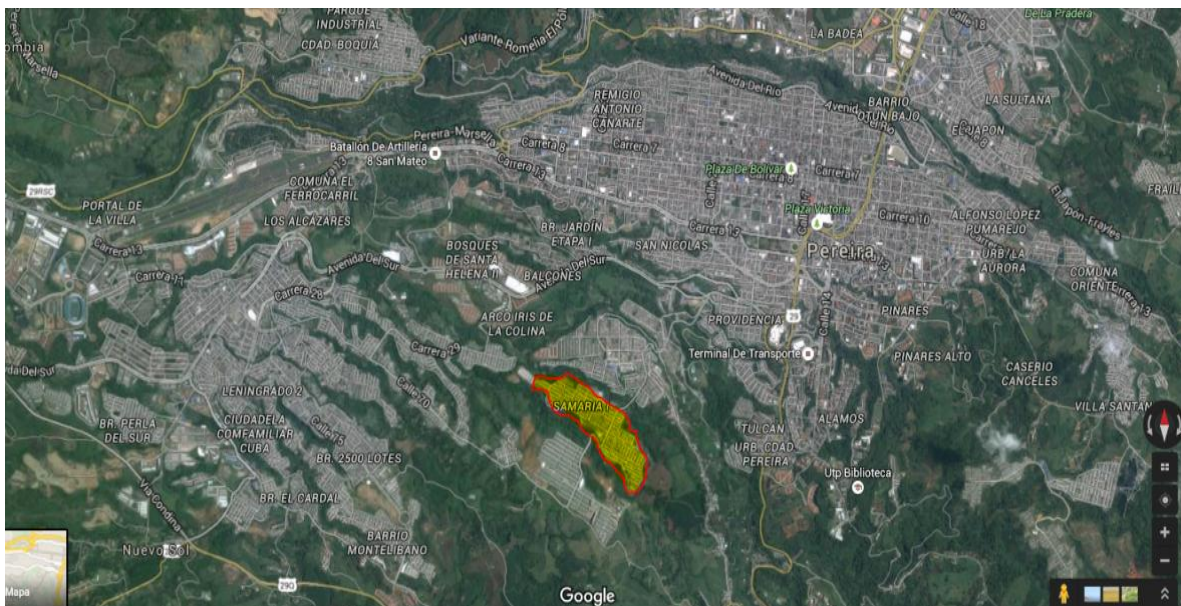
En la ilustración 5 se muestra la ubicación del barrio en el mapa de Pereira, ubicándolo al sur oriente del centro en la comuna El Poblado, ilustración 4. La ilustración 6 muestra el detalle del barrio.

#### Ilustración 4. Comuna El Poblado



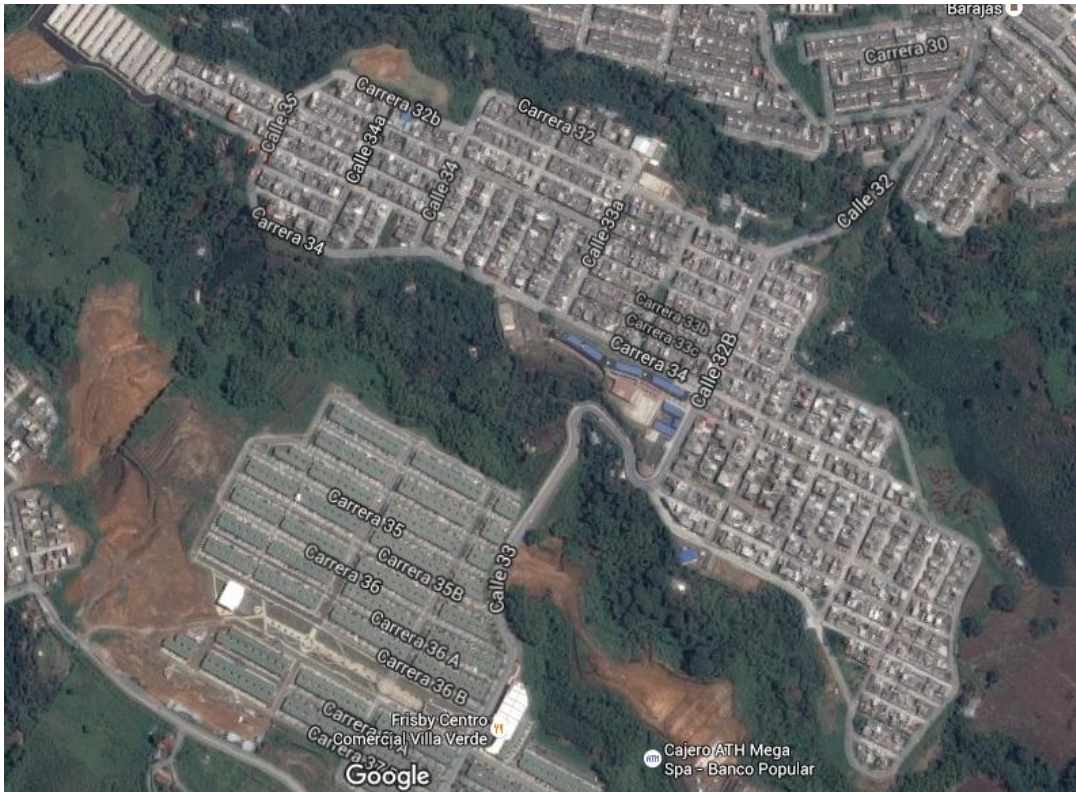
Fuente: Alcaldía de Pereira, 2015.

#### Ilustración 5. Ubicación barrio Samaria en el mapa de Pereira



Fuente: Google Maps, 2015.

## Ilustración 6. Detalle del barrio Samaria



Fuente: Google Maps, 2015.

### 4.2 Cobertura del territorio

Entendida como la razón matemática que hay entre los clientes potenciales de un territorio y los clientes activos en éste, es decir, que para nuestra investigación se refiere a los clientes observados en el barrio de tipo tradicional, locales que se encontraban abiertos al público y los establecimientos en los cuales había la presencia de al menos una máquina disponible para apostar, se expresa como un porcentaje (Johnson, Kurtz, & Scheuing, 1998), ecuación 1.

### **Ecuación 1.** % de cobertura del territorio

$$\% \text{ de cobertura} = \frac{\# \text{ de clientes activos}}{\# \text{ de clientes potenciales}} \times 100 \quad (1)$$

Indica qué tantos negocios de los potenciales en el territorio de ventas tienen presencia de determinado producto objeto de evaluación.

Se encontró que conforme se fueron registrando las jornadas de observación con los datos extraídos de las conversaciones informales, la información cruzada se iba tornando más consistente, por lo que con el número de observaciones registradas y conversaciones informales, las entrevistas centradas y las entrevistas en profundidad semiestructuradas realizadas<sup>4</sup>, se obtuvo la información necesaria, con la suficiente consistencia, para responder a las preguntas planteadas y por tanto satisfacer los objetivos propuestos.

## **5. Hallazgos**

### **5.1 Resultados de la observación directa no participante en recorrido del barrio**

Realizado el recorrido del barrio Samaria, se encontró que hay abiertos al público 65 establecimientos comerciales de tipo tradicional en diferentes tipologías y que tienen servicio todo el día, que se relacionan en la tabla 1.

**Tabla 1.** Relación de establecimientos comerciales en el barrio Samaria

NÚMERO	NOMBRE DEL NEGOCIO	TIPO DE NEGOCIO	# DE MÁQUINAS DE JUEGO	TIPO DE MÁQUINA
1	DISFRUVER CUBA	GRANERO		
2	RESTAURANTE MARÍA E	RESTAURANTE		
3	GRANOS EL TESORO	GRANERO		

4	PASTELERÍA LA GENOVESA	PANADERÍA		
5	DELICIAS DE SAMARIA	PANADERÍA		
6	TIENDA MIXTA MICHELLE	TIENDA		
7	PANADERÍA BUAN PAN	PANADERÍA		
8	DROGUERÍA CAM	DROGUERÍA		
9	TIENDA	TIENDA		
10	TIENDA	TIENDA		
11	TIENDA	TIENDA		
12	CAFETERÍA	CAFETERÍA	1	GABINETE RECICLADO
13	RESTAURANTE MARÍA E	RESTAURANTE	2	GABINETE RECICLADO
14	TIENDA	TIENDA		
15	TIENDA	TIENDA		
16	TIENDA	TIENDA		
17	MISCELÁNEA	MISCELÁNEA		
18	DROGUERÍA MASALUD	DROGUERÍA		
19	TIENDA	TIENDA		
20	TIENDA	TIENDA		
21	MINIMERCADO LOS ÁNGELES	MINIMERCADO		
22	TIENDA	TIENDA		

23	RICO TRIGO	TIENDA		
24	CARNES Y VERDURAS SAMARIA I	GRANERO		
25	TIENDA	TIENDA		
26	TIENDA	TIENDA		
27	MINIMERCADO LOS ÁNGELES	MINIMERCADO		
28	TIENDA	TIENDA		
29	TIENDA	TIENDA	1	ARTESANAL DE MESA
30	TIENDA	TIENDA		
31	DROGUERÍA	DROGUERÍA		
32	TIENDA	TIENDA		
33	TIENDA DIANA'S	TIENDA		
34	TIENDA BENDICIÓN DEL CAMPO	TIENDA		
35	DROGUERÍA FAMILIAR	DROGUERÍA		
36	MINIMERCADO EL BODEGUERO	MINIMERCADO		
37	VERDURAS LA BRISA	GRANERO		
38	ESTANQUILLO RR	ESTANQUILLO		
39	LA HACIENDA	GRANERO		
40	DELIPAN	PANADERÍA		
41	MINIMERCADO FAMILIAR	MINIMERCADO		
42	TINDA	TIENDA		

43	TIENDA	TIENDA		
44	PANADERÍA	PANADERÍA		
45	TIENDA	TIENDA		
46	TIENDA	TIENDA		
47	TIENDA LA ECONOMÍA	TIENDA		
48	DROGUERÍA SAN JOSÉ	DROGUERÍA		
49	TIENDA JESSICA	TIENDA		
50	PANADERÍA	PANADERÍA	1	ARTESANAL DE MESA
51	TIENDA	TIENDA		
52	MINIMERCADO	MINIMERCADO		
53	TIENDA	TIENDA		
54	TIENDA	TIENDA		
55	RAPITIENDA NATALY	MINIMERCADO	1	ARTESANAL DE MESA
56	TIENDA	TIENDA	1	ARTESANAL VERTICAL
57	TIENDA	TIENDA		
58	DROGUERÍA ROYAL	DROGUERÍA	1	ARTESANAL VERTICAL
59	TIENDA	TIENDA		
60	TIENDA	TIENDA		
61	TIENDA	TIENDA		
62	MINIMERCADO	MINIMERCADO		

63	TIENDA	TIENDA		
64	DROGUERÍA	DROGUERÍA	2	ARTESANAL DE MESA
			1	ARTESANAL VERTICAL
65	TIENDA	TIENDA		

Fuente: Elaboración propia, 2015.

En la tabla 2 se resumen los tipos de negocio y la cantidad de máquinas METS por tipo de negocio, encontrando que no hay una tipología dominante para la instalación de ellas, depende en su mayoría, según los informantes, de la disposición del dueño del negocio para aceptar su instalación con las condiciones que le plantean.

**Tabla 2.** Resumen tipo de establecimientos y cantidad de máquinas

TIPO NEGOCIO	CANTIDAD NEGOCIOS	# DE MÁQUINAS
CAFETERÍA	1	1
DROGUERÍA	7	4
ESTANQUILLO	1	
GRANERO	5	
MINIMERCADO	7	1
MISCELÁNEA	1	
PANADERÍA	6	1
RESTAURANTE	2	2
TIENDA	35	2
TOTALES	65	11

Fuente: Elaboración propia, 2015.





## Ilustración 8. Plano del barrio Samaria etapa II



Fuente: Google Maps y elaboración propia, 2015.

En estos planos se observa que hay dos zonas de más alta concentración de establecimientos con máquinas: en el plano 1 se ubica en la esquina donde está el control de las busetas.

En el plano 2 se ubica en una calle intermedia del barrio con actividad comercial moderada.

Llama la atención que no hay ninguna máquina instalada en la calle principal del barrio por donde se accede a él y por tanto es la más transitada y visible, que corresponde a la calle 32B en el plano 2.

### 5.3 Tipos de máquinas instaladas

Se encontraron un total de 11 máquinas operando en establecimientos del barrio, que se pueden clasificar en 3 tipos:

**Máquinas artesanales de mesa**, Ilustración 4: es una máquina fabricada artesanalmente en acrílico con electrónica básica, es muy liviana (< 20Kg) y se encontraron encadenadas al negocio por la facilidad con la que pueden ser levantadas, el juego es netamente electrónico, el jugador sólo oprime un botón y la máquina le da un resultado que puede ser ganador o no. Por tener muchas luces encendidas y sonidos, se hacen llamativas para los

infantes que se van familiarizando con la presencia de ellas en el barrio. Recibe monedas de denominación \$200. Ilustración 9.

**Ilustración 9. Máquinas artesanales de mesa**



Fuente: Carlos David Velásquez, 2015.

**Máquinas artesanales mueble vertical**, Ilustración 10: son máquinas más elaboradas y su operación es electromecánica, el jugador interactúa impulsando una bola para que caiga en determinados orificios, con la posibilidad de lograr una combinación ganadora, el resto de la jugada, es decir, el resultado, se da por vía electrónica calculando si la jugada es o no ganadora y su respectivo pago, la sensación de control que se da al jugador la hace más lúdica que la electrónica, recibe monedas de denominación \$200.

**Ilustración 10.** Máquina artesanal de mueble vertical



Fuente: Carlos David Velásquez, 2015

**Máquinas de gabinete reciclado**, Ilustración 11: son máquinas que se fabricaron por empresas internacionales reconocidas pero de modelos ya obsoletos, por lo que han salido de salas formales y son adquiridas por operadores informales, quienes las reacondicionan y las instalan en participación en los establecimientos comerciales de los barrios.

**Ilustración 11.** Máquinas de gabinete original recicladas



Fuente: Carlos David Velásquez, 2015.

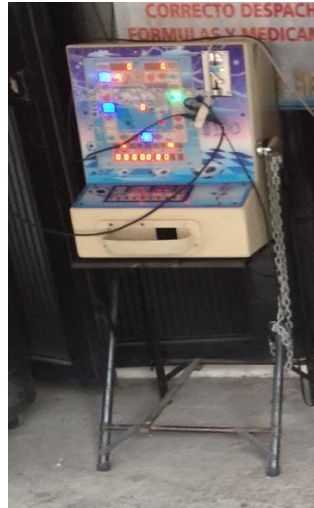
#### **5.4 Resultados de las conversaciones informales, entrevistas centradas y semiestructuradas**

- Se halló que una de las máquinas es propia y se adquirió con la compra del establecimiento, para el propietario es uno de sus productos más rentables.
- Los contratos para la instalación de máquinas en participación son verbales, no media ningún documento escrito y las condiciones son negociables, encontrando que lo más común es que se negocie una participación del 40% para el dueño del establecimiento pudiendo llegar al 50%, dependiendo de ello, se le ayuda con la mitad del servicio de energía o no.
- Las máquinas en participación son liquidadas por un administrador cada semana, que cruza cuentas con el dueño del establecimiento, encontrándose que cada máquina deja una utilidad promedio antes de gastos (después de pago de premios) entre \$700.000 y \$1'000.000. Si la máquina no llega a dejar esta cantidad, es reubicada en otro establecimiento.
- Los premios son pagados por el dueño del establecimiento, quien después liquida con el dueño de las máquinas.

#### **5.5 Resultados de las jornadas de observación directa no participante en establecimientos con máquinas instaladas**

- Las máquinas se ubican tanto en el interior como en el exterior de los establecimientos, siendo éstas accesibles a los menores de edad, quienes no encuentran restricción para apostar en ellas.
- Las máquinas por tener consumo de energía, permanecen desconectadas hasta que un cliente llegue a jugar y a menudo están aseguradas con una cadena para evitar que sean robadas. Ilustración 12.

### **Ilustración 12.** Máquina asegurada con cadena y candado



Fuente: Carlos David Velásquez, 2015.

- Las máquinas ubicadas en el restaurante donde funciona el control de las busetas son jugadas por los conductores en sus intervalos de descanso, entre sus llegadas y salidas a ruta.
- Las máquinas artesanales reciben monedas de \$200 de la acuñación anterior, es decir, las de tamaño grande únicamente.
- Las máquinas de gabinete de fabricante son de la casa WILLIAMS<sup>5</sup>, reconocida a nivel mundial y están adaptadas para recibir billetes de \$2000. Ilustración 11.

## **6. Conclusiones**

Una vez realizada la recopilación, cruce y análisis de la información, lograda por medio de las metodologías utilizadas, se obtuvieron las conclusiones que a continuación se enumeran, y que se resumen en que el negocio es lucrativo, informal por no mediar documento alguno, y trasciende a ilegal toda vez que no cumple con ningún requisito de ley y como producto es consumido en gran parte por menores de edad.

El análisis de los datos recopilados por las diferentes técnicas dio como resultado que el cruce de éstos corroboró la información obtenida y fue dando solidez a la satisfacción de

cada uno de los objetivos propuestos de manera consistente, lo que se hizo evidente en las diferentes conclusiones que a continuación se enumeran.

La actividad económica de apuestas informales, mediante máquinas METs en el barrio Samaria, no está regida por ninguna formalidad, los arreglos son verbales, se puede negociar el porcentaje de participación y las transacciones no son formalmente registradas, situación que surge de su carácter al margen de la regulación y no genera ingreso alguno para el Estado, al no poder contar con el respectivo contrato de concesión con Coljuegos.

No hay una tipología de negocio preferida para instalar las máquinas, más bien el criterio observado es negocios en zonas donde hay un tipo de tráfico de personas y se capturen clientes habituales, por lo que se encuentran indiscriminadamente en tiendas, cafeterías, restaurantes y droguerías, sin descartar que se pudieran poner en otro tipo de negocio como café internet, locutorios, misceláneas, etc.

El juego en estas máquinas de barrio se da en los establecimientos, en la mayoría de los casos por impulso, es decir, las personas se ven con dinero en monedas y la oportunidad de hacer una apuesta en el momento en que hace una compra en el establecimiento, no van a él expresamente a jugar, esta situación hace que los clientes se tornen habituales en el juego, dada la frecuencia con la que visitan el negocio, por la cercanía con él y donde habitualmente se proveen de determinados productos para el diario vivir.

Uno de los públicos más asiduos son los menores de edad que frecuentan las máquinas cuando no están en su jornada escolar, van en grupos y reúnen dinero entre todos para apostar, este acceso está estrictamente prohibido por la regulación vigente (Coljuegos.gov.co, 2015), y genera la problemática de la ludopatía en menores, con el ingrediente de la apuesta en dinero al no ser estas máquinas netamente de entretenimiento sino de apuesta. Esta situación requiere especial atención de las autoridades, ya que como se mencionó anteriormente, podría generar una problemática de salud pública.

El negocio es rentable tanto para el dueño del establecimiento donde se instala la máquina, como para el dueño de ella, toda vez que el costo por máquina está entre 2 y 3 millones de pesos, las partes son de fácil consecución y a bajos costos y se amortizan en pocos meses, luego de los cuales se recogen utilidades mientras no se presenten contingencias con las autoridades, existiendo la posibilidad de que la máquina sea levantada por ellas y el establecimiento sancionado. Esta situación hace que reponer la máquina decomisada sea relativamente fácil, lo que lleva a pensar que erradicar la actividad como tal se dificulta.

La cobertura de negocios con máquinas en el barrio Samaria es del 12,30%, de acuerdo con la fórmula 1, los que se encuentran concentrados en dos zonas principalmente que cumplen con la condición de tener tráfico de peatones, clientes asiduos e ingresos mínimos, la única máquina que difiere es la que pertenece al dueño del negocio. Estas zonas de concentración no se encuentran en las calles principales del barrio, lo que las haría más visibles y

vulnerables a la acción de las autoridades, y se refuerza la característica que estaría denotando clandestinidad de la actividad.

La cantidad de máquinas censadas de acuerdo con la tabla 2, están generando unos ingresos brutos estimados de 9'350.000 para cubrir los gastos operativos y repartir utilidades entre ambas partes, a saber dueños de los establecimientos de comercio y el dueño de la máquina, lo que representa un negocio rentable, y si se considera que se circunscribió a un solo barrio, el potencial como generador de ingresos y la cantidad de máquinas que se proyectaría en toda una ciudad, significaría una magnitud importante.

También vale la pena llamar la atención del Estado a través de los entes reguladores de esta actividad, para que tomen una actitud constructiva frente ella, y sea regularizada de manera eficiente, respondiendo a los intereses de los diferentes grupos involucrados, canalizando los recursos que actualmente se están quedando en manos de operadores informales, sin hacer ningún aporte positivo a la sociedad a través de los impuestos que deberían ir a la salud.



## Notas

---

<sup>1</sup> Coljuegos: Empresa Industrial y Comercial del Estado, Administradora del Monopolio Rentístico de los Juegos de Suerte y Azar (Coljuegos.gov.co, 2015). Creada mediante el decreto 4142 de 2011. Reemplazó a ETESA: Empresa Territorial para la Salud liquidada mediante el Decreto 175 de 2010.

<sup>2</sup> Ley 643 de 2001(enero16) “Por la cual se fija el régimen propio del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar.” Congreso de Colombia.

<sup>3</sup> Canal tradicional en compañías de abarrotes y consumo masivo es el también llamado tienda a tienda, el cual comprende negocios tipo tienda, cafeterías, graneros, panaderías y otros cuyo dependiente es habitualmente su propietario o un familiar, y con frecuencia el local hace parte de una unidad habitacional. Se caracteriza este canal por ser muy numeroso en establecimiento y cubrir densamente un territorio de ventas (Johnson, Kurtz, & Scheuing, 1998).

<sup>4</sup> Se realizaron 4 jornadas de observación directa no participante en días y horarios diferentes, 8 conversaciones informales, 4 entrevistas centradas y 1 entrevista en profundidad semiestructurada.

<sup>5</sup> WILLIAMS es un fabricante de máquinas de apuestas americano de amplia trayectoria y comercializa muchos modelos, constantemente está innovando para actualizar su oferta. [www.wms.com](http://www.wms.com)

---

## Referencias

- Alvarez-Gayou, J. L. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa*. México D.F.: Paidós Mexicana.
- Banco de la República (2011). Formalizando la informalidad empresarial en Colombia. *Borradores de Economía*.
- Bell, J. (2002). *Cómo hacer tu primer trabajo de investigación*. Barcelona: Gedisa.
- Bonilla, E. y. (1997). *Más allá del dilema de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. Bogotá: Ediciones Uniandes.
- Castaño Pareja, Y. (2005). “Rinden culto a Baco, Venus y Cupido”: juegos y actividades lúdicas en la provincia de Antioquia y otras zonas neogranadinas, siglos XVII-XVIII. *Historia Crítica*, 30, 115-138.
- Castaño, S. y. (2010). *Estudio epidemiológico sobre juegos de azar y factores asociados en población universitaria de la Universidad de Manizales, Colombia, 2010*. Manizales: Universidad de Manizales.
- Castells, M. (1989). *The Informal Economy: Studies in Advanced and Less Developed Countries*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press. 3
- Chóliz, M. (abril de 2011). El efecto de la crisis económica sobre el gasto en los juegos de azar. *Información Psicológica*, 4-13.
- Coljuegos.gov.co (02 de 08 de 2015). *Coljuegos.gov.co*. Recuperado el 02 de Agosto de 2015, de <http://www.coljuegos.gov.co/>
- Colprensa (03 de 11 de 2014). *elcolombiano.com*. Recuperado el 02 de Agosto de 2015, de [http://www.elcolombiano.com/industria\\_de\\_juegos\\_de\\_azar\\_aun\\_esta\\_en\\_desarrollo-LFEC\\_318003](http://www.elcolombiano.com/industria_de_juegos_de_azar_aun_esta_en_desarrollo-LFEC_318003)
- Congreso de la República (17 de Enero de 2001). Ley 643 de 2001. *Ley 643 de 2001*. Bogotá, Colombia. Recuperado el 2 de Agosto de 2015, de <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=4168>
- Correa, J. S. (2015). *Escritura e investigación académica*. Bogotá: Cesa.
- Dinero (9 de Junio de 2013). Recuperado el 02 de Agosto de 2015, de <http://www.dinero.com/pais/articulo/la-ilegalidad-juegos-azar/183746>

- 
- Dinero, R. (03 de Abril de 2014). *Dinero.com*. Recuperado el 02 de Agosto de 2015, de <http://www.dinero.com/pais/articulo/los-juegos-azar-preferidos-colombia/192849>
- Jaramillo Londoño, A. (1991). *El Testamento del Paisa*. Medellín: Agustín Jaramillo Londoño.
- Johnson, E. M., Kurtz, D. L. & Scheuing, E. E. (1998). *Administración de Ventas*. Bogotá: Mc Graw-Hill Interamericana.
- Lind, D. A. (2012). *Estadística aplicada a los negocios y a la economía*. México D.F.: Mc Graw Hill.
- Lindstrom, M. (2009). *Compradicción verdades y mentiras de por qué las personas compran*. (A. d. Hassan, Trad.) Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Mejía, J. (1999). Técnicas cualitativas de investigación en las ciencias sociales. "Investigaciones sociales". *Revista del IHS-UNMSM*, 3 (3), 223-256.
- Minhacienda (2013). *minhacienda.gov.co*. Recuperado el 05 de 02 de 2015, de <http://www.minhacienda.gov.co/HomeMinhacienda/saladeprensa/Historico/El-juego-ilegal-en-Colombia-estaria-evadiendo-62-mil-millones-anuales-que-le-pertenecen-a-la-saludblica>
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa, una guía didáctica*. Neiva: Universidad Surcolombiana.
- Quintana, A. (2006). Metodología de investigación científica cualitativa. *Psicología: Tópicos de actualidad*, pp 47-84.
- Ramos Brieva, J. (2006). Ludopatía: el otro lado del Juego. *Revista de Estadística y Sociedad*, 9-11.
- Valenzuela Aguilera, R. (2014). Formal/informal/ilegal: los tres circuitos de la economía espacial en América Latina. *Journal of Latin American geography (13) issue 1*, 118.