

## **NO VA MÁS**

Un estudio sociológico sobre carreras  
morales de jugadores problemáticos  
de juegos de azar recuperados

Tesis de la Licenciatura en Sociología

*NOVA MÁS: Un estudio sociológico sobre carreras morales  
de jugadores problemáticos de juegos de azar recuperados*

---

Autor

Astor Borotto

DNI 36052118

---

Director

Ernesto Meccia

DNI 20028145

Universidad Nacional del Litoral

Facultad de Humanidades y Ciencias

Licenciatura en Sociología

Noviembre 2017, Santa Fe

*A mi familia por su cariño y apoyo incondicional durante esta etapa.  
A mis amigas y amigos por su escucha y acompañamiento.  
A Ernesto Meccia, por su estímulo intelectual, comprensión  
y sensibilidad humana que marcó este trabajo.  
A los co-autores de esta tesina, mis entrevistados y entrevistadas,  
por confiarme sus historias.*

# ÍNDICE

◇ <b>1 La construcción de los juegos de azar como objeto sociológico</b> .....	<b>09</b>
- Introducción	11
- Objetivos de investigación	12
- Estado del arte	14
Enfoques clásicos del juego en las ciencias sociales	
Enfoques sociológicos de los juegos de azar	
- Contexto conceptual	21
La carrera moral, una herramienta interaccionista	
El eje sincrónico de la temporalidad de la carrera moral	
El tiempo es un dibujo. La carrera moral como narración	
Narrativas de recuperación	
- Metodología	30
Técnicas de recolección de datos	
Estrategia de análisis de los datos cualitativos	
◇ <b>2 La omnipresencia del juego y el silencio de los jugadores</b> .....	<b>39</b>
- Cambios socio-estructurales: el juego, un negocio en crecimiento	41
Panorama global	
La realidad del juego en Argentina	
El juego en Santa Fe. Historia institucional y cifras	
- Cambios representacionales. El surgimiento del jugador patológico	51
Iniciativas políticas frente a la problemática del juego	
Respuestas civiles. Asociaciones civiles y Jugadores Anónimos	

◇ <b>3 La carrera moral de los jugadores problemáticos de juegos de azar</b> .....	<b>61</b>
- <b>Primera etapa. La incorporación</b>	<b>65</b>
Todo bajo control. Representaciones del juego como actividad recreativa	
Jugar con otros. Vías sociales de acceso al juego	
Cuando jugar era un juego	
- <b>Segunda etapa. El involucramiento</b>	<b>73</b>
Neutralizaciones morales	
El factor ecológico. Cercados por el juego	
El factor económico. El juego como un negocio	
El factor anímico. El juego como ruta de escape	
Manteniendo la apuesta en secreto	
Siga el juego	
- <b>Tercera etapa. La etapa problema</b>	<b>100</b>
El juego como trabajo de recuperar lo perdido	
Perdiendo el control	
Tocar fondo	
El descubrimiento	
- <b>Cuarta etapa. El retiro y la reconstrucción</b>	<b>120</b>
Soporte social	
El que no apuesta, no pierde	
Jugadores abstemios y jugadores recuperados	

◇ <b>4 Volverse un jugador patológico</b> .....	<b>133</b>
- Espectadores de su propia vida	135
- Reensamblando la identidad	137
- Procesos de recuperación	140
Terapias grupales	
Terapias individuales psiquiátricas y psicológicas	
Recuperados sin tratamiento específico	
- Publicización. Volver al trauma parte de la vida. ¿Para quién?	163
- Reflexiones sobre la construcción de la identidad narrativa	
de los jugadores recuperados	166
Desdoblamiento narrativo	
Patologización de la conducta desviada	
- Proceso de reelaboración identitario	171
◇ <b>5 Teorías nativas del juego</b>	
<b>en la sociedad</b> .....	<b>173</b>
- Una sociedad minada de juego	176
- El juego, un negocio (sucio)	182
- Estado cómplice	183
- El eslabón más débil	186
- Una ludodicea de los pobres	191
- ¿A donde vas a ir?	193
- Juego, política y negocio: una relación espuria	197

◇ **6 Conclusiones** .....199

- Narrar el sufrimiento. ¿Quién tiene la culpa? 203



**BIBLIOGRAFÍA** .....209

---

**ÍNDICE DE TABLAS Y CUADROS**

TABLA 1. Grilla de entrevistados .....	32
TABLA 2. Cantidad de salas por habitante según provincia .....	46
TABLA 3. Utilidades distribuidas por Lotería de Santa Fe .....	50
CUADRO 1. La carrera moral de los jugadores problemáticos de juegos de azar .....	35
CUADRO 2. Estrategias de análisis de relatos de vida .....	37
CUADRO 3. Primera etapa. La incorporación .....	72
CUADRO 4. Segunda etapa. El involucramiento .....	99
CUADRO 5. Tercera etapa. La etapa problema .....	119
CUADRO 6. Cuarta etapa. Retiro y reconstrucción .....	131
CUADRO 7. El ciclo de la formulación identitaria .....	139
CUADRO 8. El ciclo de reformulación identitaria de los jugadores recuperados .....	172
CUADRO 9. Esquema de las teorías sociales del juego de los jugadores recuperados .....	198



## La construcción de los juegos de azar como objeto sociológico

La construcción de los juegos de azar como objeto sociológico /

## INTRODUCCIÓN

El presente estudio pretende aportar una mirada sociológica sobre las experiencias problemáticas con los juegos de azar. En este sentido, tomamos en consideración las representaciones sociales de personas que han tenido experiencias sufridas vinculadas a la práctica de apuestas en juegos de azar expresadas a través de los relatos de éstas.

Nuestro interés en esta problemática surge de la sensibilización con historias de vida que atravesaron experiencias traumáticas relativas a la actividad de apuestas en juegos de azar y en la convicción de que una perspectiva sociológica sobre la problemática puede aportar una visión más comprensiva sobre las acciones y actitudes de estas personas que las visiones de sentido común que cargan el peso de la responsabilidad en los hombros de los jugadores y jugadoras.

Nuestra apuesta es, entonces, generar conocimiento sociológico sobre este tema que está habitualmente abordado por disciplinas psico-médicas. Nos interesa dilucidar los diferentes procesos sociales que concurren en el surgimiento de este fenómeno que actualmente se encuentra en expansión y los universos de significados atribuidos por las personas que transitan parte de su vida dentro de esta esfera de las apuestas. Esto lo haremos recuperando las voces de los protagonistas de estas historias, voces que muchas veces están socialmente excluidas, sino silenciadas.

En este sentido, en nuestra investigación confluyen dos corrientes teórico-metodológicas principales, el interaccionismo simbólico y los métodos de análisis biográficos. Asumimos que ambas aportan elementos centrales para analizar las experiencias contadas por nuestros entrevistados, en tanto que una nos permite recuperar el carácter interaccional de la construcción social de las representaciones sociales que los jugadores manejan en torno al juego, mientras que los métodos biográficos y los análisis narrativos nos aportan recursos para el análisis sociológico de las formas discursivas a través de las que personas dan sentido a sus vivencias.

El trabajo se organiza de la siguiente manera: en el primer capítulo exponemos nuestros objetivos de investigación, para luego dar cuenta de los enfoques de nuestra área de conocimiento sobre la problemática de los juegos de azar frente a los que construimos nuestra apuesta teórica-metodológica de análisis de este tema. A continuación, las herramientas conceptuales a partir de las que construimos nuestro objeto de análisis y las

estrategias metodológicas para la obtención de los datos y su posterior análisis.

Posteriormente, en el capítulo contextualizamos la problemática de los juegos de azar en las sociedades contemporáneas, demostrando las tendencias socio históricas que devienen en el crecimiento de la industria de las apuestas en la actualidad mundial y local. A su vez damos cuenta de los discursos sociales que circulan en nuestras sociedades sobre este tema. Al final de este capítulo damos cuenta de las instituciones terapéuticas que abordan la problemática de los juegos de azar localmente.

Los capítulos tres, cuatro y cinco se enfocan en el análisis de los datos empíricos obtenida a través de nuestro trabajo de campo. Cada uno aborda respectivamente cada uno de nuestros objetivos específicos de investigación. Así en nuestro análisis buscamos problematizar la cuestión desde tres aristas: una concerniente específicamente a la carrera del jugador (tercer capítulo), que pretende explorar cómo se desarrolla el recorrido de nuestros entrevistados en el universo del juego, las representaciones que gravitan a lo largo de su trayectoria, la influencia que tienen el medio social que integra en los distintos momentos, los eventos significativos que atraviesan; otra relativa a las explicaciones y formatos narrativos a través de los cuales las personas dan forma a sus experiencias pasadas relativas a este universo, la forma en que explican sus conductas y a sí mismos de manera retrospectiva de la que analizamos su origen y su construcción social (cuarto capítulo); y una tercera que analiza las teorías sociales del juego que manejan los entrevistados, explorando las percepciones que tienen sobre el juego en la sociedad actual (quinto capítulo).

Finalmente, concluimos nuestro trabajo exponiendo nuestros principales hallazgos en relación a las hipótesis, preguntas de investigación y objetivos que nos planteamos y posibles líneas de investigación para continuar investigando.

## — OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

Para encarar nuestra investigación decidimos enfocarnos en las trayectorias sociales de las personas que transitan una experiencia problemática con el juego y específicamente en cómo las personas que tuvieron este tipo de experiencias las significan. Así las preguntas generales que nos planteamos fueron ¿Qué momentos clave (key moments) identifican los jugadores para hacer inteligible su involucramiento, permanencia y

des-involucramiento del juego? ¿Cómo los significan? ¿De qué maneras en las distintas etapas vividas como jugador se activan y desactivan criterios morales para juzgarse? ¿Cuáles fueron esos criterios? ¿Cuál su procedencia: endogrupal o exogrupal? Asimismo, pretendemos abarcar no sólo las representaciones de las experiencias individuales que manejan los jugadores sino también del lugar que ocupa el juego en nuestra sociedad, pretendiendo responder ¿Cómo relacionan su experiencia individual con la sociedad en la que habitan? En este sentido nuestra hipotética respuesta es que las representaciones que las personas hacen a lo largo de su trayectoria en el universo del juego, tanto de la actividad, de su trayectoria como de sí mismos y de los otros significativos involucrados en su historia, son producto de un aprendizaje social donde la gravitación de distintos grupos de pertenencia y referencia cumplen un rol central. De esta manera elaboramos el objetivo general para nuestra investigación: **Describir representaciones sociales de jugadores problemáticos de juegos de azar recuperados relativas a su carrera moral dentro del mundo del juego.**

En este sentido un primer objetivo específico buscará relevar concretamente a través de los relatos de los jugadores recuperados la carrera moral desde los inicios en su actividad hasta su retiro. En esta dirección las preguntas que intentaremos responder son ¿Cómo describen los jugadores recuperados su carrera en este universo? ¿Cómo se involucran, permanecen y dejan el mundo del juego los jugadores? ¿Qué etapas destacan? ¿Qué papel juegan el entorno social y los otros jugadores? ¿De qué formas el involucramiento en el juego va alterando el concepto de sí mismo? ¿Qué lecturas morales hacen del proceso los ex jugadores? Nuestro primer objetivo específico se formula de la siguiente manera: **Identificar las etapas que atraviesa el jugador dentro del mundo del juego teniendo en cuenta la interrelación entre momentos claves, otros significativos y definiciones de sí mismo.**

Asimismo, nos planteamos relevar las explicaciones que las personas hacen de su involucramiento problemático en esta actividad ¿Cómo explican los ex jugadores el ingreso, la permanencia y el egreso del mundo del juego? ¿Qué conjunto de causas esgrimen? ¿Puede establecerse algún tipo de relación entre causas esgrimidas y las estrategias adoptadas para abandonar el mundo del juego? ¿Son distintas las teorías si los ex jugadores si hicieron terapia grupal, psicológica o si pudieron salir por sí mismos? En este sentido hipotetizamos que las construcciones discursivas a través de las cuales

<sup>1</sup> Este objetivo emergió del propio trabajo de campo, cuestión que aclararemos cuando expliquemos nuestro diseño metodológico.

las personas explican su situación problemática con el juego y su posterior recuperación guardan relación con los procesos específicos de recuperación que hayan experimentado. Así postulamos el segundo objetivo específico: **Identificar las teorías que manejan los jugadores recuperados sobre su involucramiento en el mundo del juego y la procedencia de los recursos cognoscitivos con que las construyen**<sup>1</sup>.

Finalmente nos interesa relevar las representaciones que las personas tienen del juego en la sociedad ¿Cómo ven, en términos generales, los jugadores recuperados la relación entre el juego y la sociedad? ¿Tiene la sociedad atributos que hacen del juego un fenómeno social en aumento? ¿Cuáles son? ¿Qué relaciones destacan entre los méritos individuales, los reconocimientos obtenidos, y el involucramiento en el mundo del juego? En este sentido las valoraciones morales que realizan los jugadores recuperados de las relaciones que se establecen entre juego y sociedad pueden revelarnos ciertas visiones sociales que forman parte del universo socio-simbólico que habitan nuestros entrevistados. En este sentido el objetivo se plantea: **Describir el simbolismo general que manejan los jugadores problemáticos de juegos de azar recuperados en lo atinente a la relación entre juego, aspiraciones sociales, persona y estructura social.**

## ESTADO DEL ARTE

La construcción de nuestro enfoque teórico no se dio, por supuesto, en el vacío, sino que lo hizo en diálogo con las diferentes perspectivas que abordan la temática de los juegos de azar. En las últimas décadas un aumento constante de la oferta de juego legal, trajo aparejado transformaciones en la percepción de las apuestas en juegos de azar como una actividad problemática. En este sentido, dentro de la comunidad científica son los enfoques psico-médicos, desde los modelos de enfermedad, adicción y los llamados trastornos del control de los impulsos los que han prevalecido en su abordaje y en las políticas públicas destinadas a dar respuesta a esta problemática (Bailey, 2005). Estos modelos explican las conductas respecto al juego poniendo el foco en las características orgánicas de las personas que experimentan con el juego de manera problemática. Así, sugieren que determinada estructura neurológica, determinado desequilibrio en la segregación de sustancias en el organismo o determinada predisposición genética pueden propender a que una persona desarrolle conductas problemáticas con el juego (Sáiz &

Ibáñez, 1999) mientras que otros autores asocian esta conducta a distorsiones cognitivas que los llevan a calcular erróneamente sus posibilidades de ganar (Ariyabuddhiphongs, 2011) (Ladoucer, R et al, 1995) o a desórdenes mentales (Afifi, Nicholson, Martins, & Sareen, 2016).

Dentro de este contexto, si bien esta temática no constituye uno de los objetos tradicionales o de mayor atención en las ciencias sociales, en las últimas décadas ha ganado espacio dentro de la producción académica en coincidencia con el anteriormente mencionado crecimiento de la industria de los juegos de azar y con la problematización social de las conductas asociadas a ella. A continuación, haremos un repaso de los diferentes enfoques que abordaron los juegos de azar en nuestro campo disciplinar.

### ENFOQUES CLÁSICOS DEL JUEGO EN LAS CIENCIAS SOCIALES

A la hora de pensar el juego en las ciencias sociales, una serie de trabajos clásicos son un paso obligado tanto por sus aportes teóricos y como por su influencia sobre la producción posterior.

Johan Huizinga, publicó en 1954 *Homo Ludens*. En esta obra el autor parte de la concepción antropológica que concibe al juego como una de las actividades características y centrales de la actividad humana y uno de los motores principales en la creación de la cultura. En su análisis establece la siguiente definición de juego:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como sí” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y en un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

(Huizinga, 2007, pág. 27)

Esta definición formal de juego que nos ofrece el autor, nos es útil en cuanto delinea lo que usualmente es admitido como un juego por el sentido común. Es en, pocas palabras un contorno de la definición moral del juego que enumera las características principales que esta actividad reúne en el mundo cotidiano. Por otra parte, en el universo

del juego que plantea Huizinga, asume que los juegos de azar plantean una cuestión conflictiva en especial. Así si bien los juegos son la base creadora de la cultura, los juegos de azar particularmente no revisten este valor, ya que establece que los puros juegos de azar deben ser considerados como *estériles para la cultura. Ninguna riqueza aportan ni al espíritu ni a la vida* (2007, pág. 69) lo cual delinea, ya entonces, la cuestión moral que suscita este tipo de juegos en la sociedad.

Por otra parte, Roger Caillois en "Los juegos y los hombres" (1967) refine la definición de juego que ofrece Huizinga, caracterizándolo según una serie de rasgos: 1. Es una actividad *libre*, es decir, que el jugador no puede estar obligado a participar; 2. *Separada*, circunscrita en límites de espacio y tiempo precisos y determinados de antemano; 3. *Incierta*, donde el resultado no está determinado de antemano; 4. *improductiva*, ya que no crea bienes ni riqueza; 5. *Reglamentada*, esto es sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran un nuevo orden; 6. *Ficticia*, acompañada de una conciencia de irrealidad frente a la vida ordinaria.

A su vez establece una clasificación de los juegos según sus elementos predominantes, estableciendo cuatro tipos de juegos:

- **Agón** en los que predomina la competencia, estos nos dirá, al poner a los competidores en igualdad de condiciones para demostrar sus aptitudes en determinada cualidad, expresan de forma pura la idea de mérito personal;
- **Alea** en los que predomina el azar, se oponen directamente a los juegos de agón, ya que el mérito personal no cumple ninguna función, en cuanto el resultado no depende de las acciones de jugador, que no tiene ninguna incidencia, sino del destino o la suerte;
- **Mimicry** en los que predomina el simulacro, donde las personas juegan a creer y a hacer creer a los demás que es alguien distinto de sí mismo;
- **Ilinx** en los que predomina el vértigo, es decir, donde se busca el placer por medio de la exposición a condiciones donde por un instante la estabilidad sensorial es perturbada.

Por otra parte, en su apuesta más sociológica, sostiene que es posible pensar que los valores que predominan en los juegos pueden asociarse a determinadas formas sociales. De esta manera, sostiene que los gustos, costumbres formas de razonar de una determinada cultura fomentan la predominancia de cierto tipo de juegos, es decir, que se puede caracterizar a una cultura por la clase de juegos que sus integrantes prefieren. Así los jue-

gos basados en simulacro y el vértigo tiene predominancia en las sociedades antiguas, mientras que en las civilizaciones actuales la suerte y el mérito se oponen como también se complementan.

En las sociedades contemporáneas, afirma Caillois, las instituciones sociales buscan la exclusión de las lógicas azarosas que dan primacía a algunos individuos sobre otros por la distribución aleatoria de dones y posiciones sociales en función de una lógica de competencia donde el mérito contribuya cada vez más a definir a los ganadores. Pero, sin embargo, con la persistencia de las desigualdades de partida, los menos favorecidos son propensos a buscar un golpe de suerte que los “salve” de una posición desventajosa en el terreno del azar, donde todos son iguales. Así menciona: *el alea no tiene como función hacer ganar a los más inteligentes sino, muy por el contrario, abolir las superioridades naturales o adquiridas de los individuos* (1967, págs. 49-50)

En este sentido, el autor no está aislado de una posición valorativa de los juegos de azar, retomando una apreciación ilegítima de los mismos dentro del universo lúdico, así, menciona en línea con las expresiones de Huizinga citadas anteriormente que: *Ciertamente resulta mucho más difícil establecer la fecundidad cultural de los juegos de azar que la de los juegos de competencia.* (Caillois, 1967, pág. 30). Así mismo, afirma que en las sociedades donde las personas trabajan de manera penosa sin que esta actividad les pague con un mejoramiento de su condición, el juego aparece como esa oportunidad de obtener de un plumazo todo lo que aspiran y el trabajo no les otorga. Por otra parte, considera que la idea de que el azar puede ser controlado de alguna manera es una forma de corrupción de este juego que es gobernado solo por el destino. En estos dos movimientos, postula una idea miserabilista de la pobreza y el juego, *los pobres juegan porque viven mal y se quieren salvar* y deslegitima una cultura que como los apostadores de quiniela que estudia Pablo Figueiro (2014) encuentran una lógica justa en los hechos azarosos del juego.

De esta manera, la idea de que el juego es algo opuesto a lo serio, es desinteresado, libre, separado en tiempo y espacio de los lugares importantes de la vida, es una pieza significativa, para contrastar las concepciones del juego de personas que perciben la actividad lúdica como una experiencia problemática. Lejos de una concepción esencialista del juego, en nuestro trabajo apuntamos a relevar las representaciones del juego que manejan los jugadores problemáticos recuperados, esto es, las definiciones que gravitan en sus discursos y no definir de antemano estas características.

Por otro lado, en una perspectiva diferente pero dentro de los estudios clásicos encontramos el trabajo de Elias y Dunning, "Deporte y ocio en el proceso de la civilización" (1992). En el mismo, los autores intentan discernir la función de las actividades recreativas en las sociedades actuales. Su idea central, a grandes rasgos, es que en el estadio de civilización en que nos encontramos, donde las rutinas de la vida cotidiana exigen una gran disciplina emocional y conductual por parte de los individuos para que la vida social se desarrolle por carriles *normales*, el espacio de las actividades recreativas constituye un reducto donde, de manera socialmente aceptable, se crean tensiones donde las emociones y los impulsos pueden expresarse con menores ataduras y sin riesgos para el devenir cotidiano.

Entonces, estos autores, discutiendo con los enfoques teóricos que deslegitimaban este objeto de estudio, consideran que el juego o el ocio no constituye una actividad menor de la vida ni un mundo irreal o de fantasía, sino que es la contracara de las sociedades altamente rutinizadas y forma parte de este universo en cuanto a que satisface socialmente necesidades psíquicas también generadas socialmente. Este universo de actividades *miméticas* que imitan emociones del mundo real pero en contextos socialmente *seguros* para dar rienda suelta a respuestas que serían inadaptadas en el flujo cotidiano, conforma un mundo social real, que viene a responder a necesidades reales, con sus reglas, funciones y lógica de funcionamiento y que, por lo tanto, es necesario estudiar (Elias & Dunning, 1992).

### ENFOQUES SOCIOLOGICOS DE LOS JUEGOS DE AZAR

En los enfoques teóricos mencionados anteriormente, el juego, el ocio, o las actividades recreativas, están asociadas al placer, al deleite, a la diversión. Para Huizinga y Cai-llois, el juego es un espacio de irrealidad que no tiene consecuencias para la vida seria. Para Elías y Dunning, el ocio es parte del mundo real, pero se constituye en un espacio donde las emociones pueden aflorar de manera segura, sin riesgos para la vida cotidiana y de manera placentera. ¿Qué sucede entonces cuando la experiencia lúdica se vuelve problemática? Cuando rompe los límites de esta separación del flujo de la vida cotidiana ¿Cómo sucede esto?.

En la realidad actual, la expansión de los juegos de azar y sus consecuencias han abierto una nueva arista en la investigación específica sobre el juego. Las apuestas en

juegos de azar plantean interrogantes diferentes sobre el juego en cuanto este se vuelve una experiencia traumática, con consecuencias graves sobre la vida de las personas. Frente a la cuestión contraintuitiva de que el juego se vuelva un problema, se han esbozado diferentes respuestas. A nivel social los discursos sobre adicción, patologización y consumo compulsivo originales del pensamiento psico-médico en torno al consumo problemático de sustancias, se han posicionado como el discurso hegemónico a la hora de pensar el juego problemático. Síntoma de este proceso es la institucionalización de la figura del jugador patológico no sólo en el campo médico a través de su incorporación en el “Manual de Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales de la Asociación de Psiquiatría Americana” en 1980, sino también en la asimilación por los grupos de autoayuda, los programas de televisión, las películas, las noticias periodísticas y las políticas de estado frente a esta cuestión. Estos enfoques se centran en el individuo como factor explicativo de la conducta problemática con el juego (Bailey, 2005).

En los estudios sociales específicamente, esta problemática se ha analizado desde distintos enfoques. Un conjunto de estudios aborda la problemática desde una perspectiva socio histórica y afirman que una serie de transformaciones de largo alcance como la desregulación de la economía a partir de los años 70 del S. XX y la desarticulación de las protecciones del Estado de Bienestar habilitaron el crecimiento de la industria del juego (Reith, 2007). El Estado se vio en el inédito papel de promotor del juego y con la expansión de esta actividad vino aparejada un cambio en la concepción social de la misma. En primer lugar, además de legal, el juego se volvió una actividad mucho más habitual para la población. Según señala Martignoni-Hutin (2014), los casinos se han vuelto espacios intergeneracionales, donde se observa una mixtura de clases y géneros, en este sentido muestran una presencia inédita de los sectores medios en las salas de juego, un crecimiento de las mujeres que asisten y de los adultos mayores. Así las apuestas en juegos de azar han ganado su lugar entre las actividades recreativas legítimas, siempre y cuando se las practique dentro de determinados límites, y por lo tanto las condenas morales y religiosas que recaían sobre la actividad se atenuaron, relegando a la esfera de la patología al consumo problemático del juego (Cosgrave & Klassen, 2001).

En referencia este acontecimiento, existen estudios sociológicos que abordan genealógicamente la construcción del juego patológico (Collins, 1996) (Bernhard, 2007). Los mismos, analizan cómo la percepción del juego, si bien históricamente considerada

como problemática, toma en nuestra época, la forma de una problemática exclusivamente individual. A través de los discursos de la psiquiatría y la psicología, el jugador patológico surge como una categoría diferente de individuo, que puede ser diagnosticado según determinados síntomas que actualmente construyen la evidencia de un desorden mental, en otros momentos de la historia podían ser considerados como malos hábitos, vicios o falencias morales, asociados con una determinada condición social como la pobreza. Mientras que en otras etapas sociales cualquier juego era problemático y rechazado, hoy la forma patológica es la forma problemática de practicar una actividad legítima.

Por otra parte, entre la bibliografía sociológica sobre el juego encontramos diversos estudios que a través de metodologías cuantitativas analizan grandes conglomerados de datos y ofrecen algunas características de esta actividad en relación a caracteres socio-demográficos (Clotfelter & Cook, 1987) (Beckert & Lutter, 2009). Así estudian la distribución social del juego en referencias a diferentes variables como el nivel socioeconómico, la edad, el sexo, la pertenencia étnica. En este sentido varios estudios coinciden en que el juego se encuentra socialmente estratificado de manera que los sectores de bajos ingresos y menor nivel educativo son los que más apuestan en juegos de azar, especialmente en loterías.

Otros evidencian la variabilidad de género en cuanto al juego problemático (Beth R. Crisp et al., 2004) (McKay, 2005), remarcando la diferencia en las formas de jugar, los tipos de juego, las edades, los montos de apuesta y situaciones familiares de las mujeres que perciben su actividad de juego como problemática.

Las particularidades de la práctica de juegos de azar en relación con la pertenencia a distintos grupos étnicos o culturales son abordadas por diferentes estudios (Oei & Raylu, 2010) (Papineau E., 2001) (Papineau E. C., 2005). Así relacionan determinadas predisposiciones culturales, relacionadas a las representaciones del juego que manejan, a la inclinación hacia la práctica de apuestas en juegos de azar.

Por último, encontramos perspectivas cualitativas que buscan superar las limitaciones de los enfoques cuantitativos a la hora de relevar las teorías que construyen y las motivaciones que los actores atribuyen a sus acciones dentro del universo de los juegos de azar (Rosencrance, 1986) (Figueiro, 2014).

Específicamente nos interesa el trabajo de Gerda Reith y Fiona Dobbie que estu-

dian la experiencia social de las personas con los juegos de azar a partir de la noción de *carrera* en la cual condensa una perspectiva longitudinal y cualitativa (Reith & Dobbie, 2011) (Reith & Dobbie, 2013). En su trabajo, realizan entrevistas a jugadores a lo largo del tiempo y construyen una tipología de conductas asociadas al juego: jugador problemático, jugador recreacional y abstinentes. A su vez formulan tres trayectorias longitudinales que emergen de la investigación: una trayectoria de *consistencia* en el comportamiento relacionado al juego, con sus respectivos subtipos de jugador problemático, jugador recreativo y abstinentes; una trayectoria de *reducción* en la que el individuo comienza como jugador problemático y se acerca a los tipos de jugador recreacional y abstinentes en el transcurso del estudio y una no lineal donde los movimientos oscilan entre los distintos tipos de comportamiento a lo largo del estudio sin otro patrón que la variabilidad, siendo este último patrón el más reiterado entre los entrevistados.

Al mismo tiempo tienen en cuenta diferentes factores sociológicos en estas trayectorias como son los grupos de pertenencia, los eventos significativos en la vida de las personas, la situación laboral, financiera y relacional y la disponibilidad ambiental de juego que contribuyen tanto al ingreso al universo del juego como también a la trayectoria dentro del mismo.

## — CONTEXTO CONCEPTUAL

Con respecto a los enfoques mencionados anteriormente, nos interesa construir nuestra perspectiva teniendo en cuenta la forma en que las personas significan el proceso social a través del que se convierten en jugadores problemáticos y posteriormente logran percibirse como recuperados. En este sentido, observamos que los estudios que recuperen las construcciones interpretativas de quienes transitan el universo del juego son escasas y pretendemos aportar en la exploración del mismo en el contexto específico de nuestra sociedad santafesina.

Nuestro diseño de investigación es flexible, en este sentido, los diferentes elementos que la componen (teoría, métodos, preguntas de investigación) están siempre interactuando a lo largo del trabajo de investigación lo cual habilita al surgimiento de nuevas preguntas o a la modificación de alguno de los elementos en razón de los hallazgos que la empiria pueda presentarnos (Maxwell, 1996). Consideramos que este diseño es apro-

piado para la exploración de un campo poco conocido ya que nos mantiene perceptivos a la captación de datos emergentes del campo. En este sentido, el almacén teórico de nuestra investigación, pretende formularse como una serie de conceptos sensibilizadores sobre ciertos aspectos de la realidad, pero dando lugar al surgimiento inductivo de nuevas categorías y situaciones (Mendizabal, 2006). No se busca que la teoría se comporte como un limitante fijo sino, más bien como *entidades vivas* que se desarrollan y modifican a lo largo del proceso de investigación (Freidin, 2007).

### LA CARRERA MORAL, UNA HERRAMIENTA INTERACCIONISTA

En este sentido la herramienta conceptual de carrera moral es, en un primer momento, la que articula nuestra construcción del objeto sociológico. Blumer en su sintetización de los postulados del interaccionismo simbólico hace mención de tres premisas básicas de este enfoque:

La primera es que el ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que éstas significan para él. La segunda premisa es que el significado de estas cosas se deriva de, o surge como consecuencia de la interacción social que cada cual mantiene con el prójimo. La tercera es que los significados se manipulan y modifican mediante un proceso interpretativo desarrollado por la persona al enfrentarse con las cosas que va hallando a su paso. (Blumer, 1982)

En función a estas tres premisas claramente establecidas por el autor pretendemos analizar cómo, a lo largo del tiempo, las personas van incorporando en interacción con otros, recursos interpretativos y cognoscitivos sobre los juegos de azar que los conducen por una trayectoria particular dentro de este universo. Esta trayectoria está marcada por una variabilidad en las interpretaciones del juego y la forma de realizar esta actividad, por lo tanto, se intentará responder preguntas tales como ¿Qué significados, sentimientos, emociones, asocia a los juegos de azar la persona a lo largo de su trayectoria en el juego? ¿Con qué grupos interactúa (o deja de interactuar) en los distintos momentos? ¿Qué eventos significativos atraviesa y cómo influyen su comportamiento hacia el juego? ¿Qué imagen de sí mismo maneja en los distintos momentos? En este sentido interpretamos que la noción de carrera moral contiene tanto una dimensión diacró-

nica y como una sincrónica que nos permite articular las representaciones sociales en su variación secuencial.

Goffman, uno de los primeros en utilizar el concepto se refería a la carrera moral con respecto a las personas que poseían una condición estigmática y al respecto decía que no hay nada en un atributo personal que haga a una persona menos respetable, inferior o la deslegitime, sino que alguien adquiere un estatus degradado por las interpretaciones de su condición que hacen los otros. En este sentido, la carrera moral del estigmatizado refiere a que las personas poseedoras de una condición desacreditadora tienden a pasar por una misma serie de experiencias sociales que los hacen incorporar determinadas concepciones de lo que significa poseer esa condición y, esto nos parece importante, de quienes son, es decir, una determinada identidad (Goffman E. , 2006).

La carrera moral ha sido una herramienta conceptual que ha permitido contrarrestar las visiones esencialistas que regularmente recaen sobre las personas que se abocan a actividades inmorales desde una perspectiva moral hegemónica. Desde esta óptica se sostiene que el comportamiento de una persona no radica exclusivamente en determinada característica individual, sino que puede ser explicado por ciertos procesos sociales, donde la persona incorpora significados y actitudes que hacen razonable cierto comportamiento en determinadas circunstancias.

El trabajo de Becker en *Outsiders* constituye un ejemplo clásico de este enfoque, ya que busca demostrar que las personas que consumen habitualmente marihuana no lo hacen porque son enfermos o están locos, como lo afirman muchos discursos sociales, sino porque han incorporado a través de interacciones sociales ciertas disposiciones que les permiten disfrutar de la sustancia, legitimar su práctica y, por ende, tener buenas razones para hacer lo que hacen (Becker, 2009). Si Becker sostiene que no es suficiente el humo en los pulmones para sentirse *volado*, nosotros sostenemos que no es suficiente apostar en juegos de azar para disfrutar de la actividad y menos aún para que ésta se vuelva una práctica problemática.

Por otra parte, Howard Becker afirma que la carrera moral es una herramienta que permite secuencializar el proceso que atraviesa una persona que desarrolla un patrón de conducta *desviado*, teniendo en cuenta los aspectos objetivos como motivacionales o subjetivos del mismo, es decir, tanto el comportamiento del individuo como su punto de vista sobre este. Esta perspectiva secuencial permite explicar una determinada conducta

como resultado de una sucesión de etapas en las cuales operan diferentes variables, es decir, lo que sirve para explicar una conducta en un momento determinado de la carrera puede ser irrelevante en otra (Becker, 2009). Es en función de esta orientación teórica que buscamos analizar las trayectorias en el universo de los juegos de azar de nuestros entrevistados.

Por otra parte, Darmon, señala tres pistas analíticas que esta herramienta teórica nos aporta. Al analizar las carreras de mujeres anoréxicas señala la importancia del papel del aprendizaje social que nos revela la utilización de esta noción en el análisis de las conductas, en este sentido afirma *para hacer, hace falta haber aprendido a hacer, es decir, que es necesario haber sido hecho...* (Darmon, 2003, pág. 87) (La traducción es propia). El aprendizaje entonces, actividad intrínsecamente social, tiende un lazo entre las identidades, las normas culturales y las representaciones sociales y las prácticas y representaciones que manejan los individuos.

Otra de las pistas que nos señala es que la noción de carrera reúne la recurrencia y la variación. Así como nos da la oportunidad de explicar un proceso particular que se da en nuestra sociedad, el de los jugadores recuperados de experiencias problemáticas con juegos de azar, nos permite a su vez, imprimir los distintos relieves que toma esta ruta, dando cuenta de la diversidad existente en las formas de transitar esta carrera en referencia a los distintos medios de ingreso, los distintos desencadenantes para el abandono de la práctica, diferentes medios de recuperación, etc.

Finalmente señala una tercera virtud de análisis caracterizada por el hecho de que nos permite dar cuenta no sólo de las acciones de los actores sino de las reacciones que suscitan en otros significantes y como afectan su trayectoria. Así, si bien la carrera moral se despliega desde el punto de vista del actor, es necesario tener presente que sus acciones se insertan en un conjunto de interacciones con otros significantes, en un medio social, que informa a los individuos sobre sus prácticas y representaciones.

Para los objetivos de nuestro trabajo, entonces, definiremos la *carrera moral* de la siguiente manera:

El *trayecto* recorrido por una persona (o un grupo) en determinada *actividad social*; dicho trayecto está compuesto por un conjunto de *etapas secuenciales* a través de las cuales los involucrados *aprehenden* paulatinamente rutinas prácticas, representacionales y morales atinentes a esa actividad social. De importancia, a cada etapa le son correlativas

transformaciones tanto en las posiciones objetivas de la persona dentro de la actividad como en la forma de percibir su universo significativo. La carrera es “moral” porque las *interacciones con los otros significativos* le proveen un *marco de valoración* y, por ende, lo informan a la persona en carrera acerca de lo correcto e incorrecto, lo justo y lo legítimo, lo justificable y lo injustificable. (Becker, 2009) (Goffman E. , 2006) (Darmon, 2008) (Meccia, 2008)

Este concepto nos permitirá hacer un análisis temporal - secuencial de las transformaciones en las concepciones de juego que tienen los jugadores a lo largo de su trayectoria en la actividad.

#### EJE SINCRÓNICO DE LA TEMPORALIDAD DE LA CARRERA MORAL

Atendiendo a nuestro interés en los cambios en las imágenes de sí y de la percepción de los otros significantes que se suceden en la carrera moral del jugador construiremos una dimensión transversal que nos permita comparar las transformaciones representacionales en la temporalidad. Utilizaremos para ello de forma relativamente libre las categorías que nos brindan De Vries y Megathlin al comparar los significados que atribuyen a las relaciones de amistad personas mayores heterosexuales y homosexuales. De esta manera analizan los significados de la amistad según la preeminencia de procesos afectivos, comportamentales, cognitivos, estructurales o proxy (frecuencia y antigüedad de contacto) (De Vries & Megathlin, 2009).

Empleamos esta herramienta para distinguir distintas dimensiones en el relato de los jugadores que hipotetizamos, nos permitiría diferenciar diversas etapas de su carrera moral en el juego. Es a partir de estas dimensiones, que podemos comparar la forma en que se representan tanto al juego como a sí mismos y a los otros significativos que intervienen en su historia. Esto nos permite también abordar los “grupos de pertenencia y de referencia”, esto es, los grupos que se constituyen como sistema de referencia para las valoraciones que realiza el individuo y para la orientación de sus expectativas y conductas (Merton, 2002). Las dimensiones transversales a la temporalidad de la carrera, haciendo una adaptación de las formulaciones de De Vries y Megthlin, quedarán formuladas de la siguiente manera:

- **Comportamental:** Esta dimensión comprende los procesos relacionados a las actividades que el individuo realiza en las distintas etapas de su carrera, es decir, lo que hace.

- **Cognoscitiva:** La forma en que el jugador recuperado comprende e interpreta su universo de sentido en las distintas etapas de su carrera. Como se piensa a sí mismo, a los demás, al juego.

- **Afectiva:** Los sentimientos que el individuo experimenta en las distintas etapas de su carrera en el juego. Qué siente por los demás, qué siente por el juego, cómo se siente él mismo.

- **Relacional-Estructural:** Membresías organizacionales que le otorgan comunidad de experiencia con otros. A qué grupos pertenece en los distintos momentos de su carrera. Con quienes se relaciona, con quienes deja de hacerlo.

<sup>2</sup> (Meccia, 2011)

#### EL TIEMPO ES UN DIBUJO<sup>2</sup>. LA CARRERA MORAL COMO NARRACIÓN

Como mencionamos más arriba, nuestro diseño flexible de investigación permite que las novedades que surgen del trabajo de investigación modifiquen los diferentes elementos de su diseño. En este sentido, determinados hallazgos durante el trabajo de campo nos llevaron a incorporar elementos teóricos que no habían sido previstos en el plan inicial de investigación y a modificar uno de nuestros objetivos específicos de investigación.

En un principio nos habíamos propuesto como objetivo específico de investigación **Indagar el grado de estandarización de las carreras morales según los relatos de los ex jugadores**. En este sentido hipotetizamos que podríamos formular una serie de *carreras típicas*, unas formas típicas de transitar el mundo del juego. Con el desarrollo del trabajo de campo nos vimos enfrentados a la realidad de que el volumen de datos recolectados y la variabilidad de las mismas no nos permitiría alcanzar este objetivo.

Pero, por otra parte, el hecho de relevar la carrera moral de jugadores recuperados de una experiencia problemática con juegos de azar a partir de los relatos biográficos nos enfrentó, entonces, a la cuestión teórico-metodológica de analizar la trayectoria de manera diferida y no *in situ*. La empiria de nuestra investigación no es, entonces la carrera en práctica sino las narraciones que de estas hacen las personas desde la actualidad. Evidenciamos, en este sentido, que los relatos de los entrevistados manifestaban ciertas *marcas* narrativas que se alineaban con los métodos de recuperación a los que asistían. Decidimos entonces dar cuenta de estos recursos narrativos y de su origen social para lo cual nos adentramos en las teorías narrativas.

Así, esta corriente teórica observa que, al contar sus experiencias pasadas, las personas, no realizan una crónica de hechos consecutivos, sino que ordenan las vivencias de una manera particular, recuerdan algunas, olvidan otras, las encadenan causalmente, introducen fuerzas que los llevan a, o que evitan que, realicen determinadas acciones, valoran, jerarquizan y dan sentido. La relevancia sociológica del análisis narrativo no radica en el orden referencial, es decir, no hallamos su valor en la correspondencia con la realidad sino en que los formatos que adquieren estas historias, las valoraciones que introducen y los recursos explicativos a los que recurren están contruidos socialmente, no surgen de la nada y por ende, *expresan de formas complejas los lugares que nosotros como individuos y los grupos a los que pertenecemos tienen en la sociedad* (Meccia, 2016, pág. 42).

Por otro lado, consideramos que identidad y narración son dos conceptos que se relacionan directamente. Las narraciones surgen de un tiempo presente que es diferente al que se vivieron los acontecimientos y desde una posición distinta a la que el actor ocupaba en ese entonces, surgen, como señala Arfuch de una doble divergencia: una divergencia temporal y una de identidad (2007, pág. 46).

Más allá del nombre propio, de la coincidencia “empírica”, el narrador es otro, diferente de aquel que ha protagonizado lo que va a narrar: ¿cómo reconocerse en esta historia, asumir las faltas, responsabilizarse de esa otredad? Y, al mismo tiempo, ¿cómo sostener la permanencia del arco vivencial (...) bajo el mismo yo? (Arfuch, El espacio biográfico, 2007, págs. 46-47).

Estas preguntas adquieren mayor importancia cuando la narración surge de personas que atravesaron un proceso de resignificación social de su yo relacionados a experiencias estigmatizantes y degradantes relacionadas al juego. Los entrevistados al contar su historia tienen que también “solucionar” un pasado problemático a través de la narración.

En relación a la identidad tomamos la idea de una identidad no esencialista, es decir, una identidad mutable, como un proceso abierto, incompleto e incluso muchas veces contradictorio.

La identidad -dice Arfuch- sería entonces no un conjunto de cualidades predeterminadas, sino una construcción nunca acabada, abierta a la temporalidad, la contingen-

cia, una posicionalidad relacional sólo temporariamente fijada en el juego de las diferencias (2005, pág. 24).

Este hecho que es señalado como característico de las sociedades contemporáneas, donde las identidades se encuentran fragmentadas, son variables y diversas, es un concepto que nos permite evidenciar que la forma en que se las personas se ven y son vistos por los demás y, por ende, se cuentan a sí mismos está en relación con un punto en la trayectoria de nuestros entrevistados. Los mismos se asumen como jugadores recuperados y es desde este yo actual que reconstruyen su experiencia retrospectivamente, lo cual tiene implicancias en sus relatos que son objeto de nuestra investigación. En palabras de Arfuch:

Es siempre a partir de un 'ahora' que cobra sentido un pasado, correlación siempre diferente -y diferida- sujeta a los avatares de la enunciación. (Arfuch, 2005, pág. 27)

Nos preguntamos entonces ¿cómo narran sus experiencias con el juego? ¿se hacen cargo de ellas o cargan las culpas en otro/s? ¿cómo conjugan su yo actual con ese yo problemático? ¿Cómo dan coherencia a este devenir en el que las experiencias sufrientes marcaron una ruptura biográfica significativa? La manera en que gestionan las respuestas a estas preguntas cobra una especial relevancia en nuestro trabajo, e hipotetizamos que los modelos sociales del proceso de recuperación dejaban su marca en las identidades individuales actuales y en la forma de contar sus historias en el juego.

Llegamos entonces a un punto central y es que la narración está social y temporalmente situada en un presente particular que da un formato y condensa un sistema representacional específico sobre el que se construye el relato. En este sentido nos preguntamos cuál es el origen social y cómo se incorporan los recursos con los que actualmente narran sus carreras en el juego nuestros entrevistados.

Para ello recurrimos a los aportes teóricos de Anja Koski-Jännes que propone un esquema teórico para analizar el ciclo mediante el cual los individuos recuperados de comportamientos adictivos reconfiguran, a través de recursos de origen social, sus identidades en el proceso de recuperación. Este esquema propone un ciclo de circulación en que los individuos se apropian de los recursos que se encuentran convencionalizados el

medio social para explicarse sus conductas problemáticas y reensamblar su identidad los cuales son transformados por los individuos para adaptarse a sus vivencias individuales y ser llevados de nuevo a la arena pública (Koski-Jännes, 2002). En este sentido interpretamos a las diversas formas de recuperación que atraviesan nuestros entrevistados como vehículos que transportan representaciones sociales a las personas. Determinar qué particularidades imprimen los diferentes procesos de recuperación en las narrativas sobre la experiencia en el juego de nuestros entrevistados y su proveniencia social será entonces uno de los objetivos de nuestro trabajo.

### NARRATIVAS DE RECUPERACIÓN

Diferentes trabajos han analizado las formas en que se configuran distintas identidades narrativas en procesos de recuperación de experiencias problemáticas adictivas. McIntosh y McKeganey analizan los procesos de recuperación de adictos a las drogas y señalan el papel de la construcción de una narrativa que reinterprete los hechos del pasado, su sentido del yo y provea explicaciones convincentes de la conducta problemática en la asunción de una identidad de no consumidor de drogas. Un hallazgo importante en esta investigación es el paralelismo entre los discursos de los profesionales a cargo de la recuperación y los discursos de los adictos recuperados que imputan no a la lógica intrínseca de la recuperación sino al hecho de ser producto de un proceso socialmente construido (McIntosh & McKeganey, 2000). En la misma lógica, Carole Cain (1991) analiza el proceso mediante el cual los bebedores no alcohólicos devienen no bebedores alcohólicos a través de la asistencia a grupos de Alcohólicos Anónimos. En esta terapia grupal, los alcohólicos aprenden que son y han sido toda su vida alcohólicos y en este proceso de recuperación señala en particular el rol que cumple aprender a contar historias personales en el formato de alcohólicos anónimas. Otro estudio señala que la recuperación del consumo de drogas conlleva un proceso de transformación identitaria que los entrevistados señalan como un *desenredo* de la concepción del yo y de la biografía personal del consumo de sustancias por medio del abandono de hábitos y rutinas relativas al consumo (Gibson, Acquah, & Robinson, 2004).

Por último, Gerda Reith analiza específicamente las narrativas de jugadores recuperados y se enfoca en el papel de la reconstrucción narrativa del yo en el proceso de recuperación. En este sentido, una reinterpretación biográfica les permite construir

<sup>3</sup> Como veremos a lo largo de la investigación el discurso que se origina en el campo psico-médico que subsume a las conductas problemáticas dentro de esquemas adictivos o patológicos son predominantes en nuestra sociedad. Estos se caracterizan por resaltar las características individuales -ya sean estas psíquicas, fisiológicas o psicológicas- en la explicación de las conductas en cuestión. (Weinberg, 2002) (Bailey, 2005)

una nueva identidad en base a nuevos recursos identitarios entre los cuales, construirse como *jugadores patológicos* es uno de los mecanismos presentes diversas terapias<sup>3</sup>. La autora a su vez pone en relación las transformaciones identitarias y discursivas de modificaciones en las condiciones materiales de las personas como son las relaciones personales o el manejo de dinero y tiempo -factores que se ven habitualmente afectados en los jugadores problemáticos- y señala que son parte de la reconstrucción del yo y el incremento del sentimiento de agencia que experimentan en la recuperación. Finalmente afirma que la recuperación de la experiencia problemática con el juego se caracteriza por rehacer el yo dentro de patrones culturalmente apropiados.

Estos estudios colaboran, aunque no siempre de manera explícita a formar un acervo que atiende al factor narrativo en los procesos de recuperación de conductas adictivas y problemáticas. Con esto decimos que las lógicas institucionales y los discursos hegemónicos en los procesos de recuperación imprimen un cierto formato narrativo que pretendemos evidenciar en el caso de los jugadores recuperados.

## **METODOLOGÍA**

En función de los objetivos y preguntas de investigación que nos planteamos optamos por un diseño metodológico cualitativo. Dentro del espectro de métodos cualitativos específicamente recurrimos al acervo de métodos biográficos, estos son un *conjunto de técnicas metodológicas basadas en la indagación no estructurada sobre las historias de vida tal como son relatadas por los propios sujetos* (Kornblit, 2004, pág. 15). Consideramos que son los más adecuados para alcanzar los fines de nuestra investigación en vistas que nos permiten recuperar los sentidos que los actores atribuyen a sus acciones, explorar universos significativos e insertar los sentidos individuales atribuidos a la experiencia en el contexto social en que surgen (Kornblit, 2004) (Meccia, 2013).

Dentro del método biográfico optamos por los relatos de vida, ya que buscamos centrarnos en una dimensión específica de la experiencia de los actores, su actividad en los juegos de azar y en la forma en que significan retrospectivamente los eventos vividos en esta actividad. En este sentido, nuestra unidad de análisis está centrada en los relatos biográficos de los entrevistados. Nos interesan las teorías del individuo sobre el juego y la forma en que significa su historia dentro de este universo, por sobre los acontecimien-

tos en los niveles estructurales de la sociedad, es decir, priorizamos lo socio-simbólico por sobre lo socio-estructural (Bertaux, 1999) (Meccia, 2013). Por otra parte nuestro estudio es sincrónico en tanto que recoge las representaciones de los individuos en un momento puntual, la actualidad.

### TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Se empleó para el relevamiento de los relatos de vida la técnica de entrevista semi-estructurada para relevar las representaciones que construyen retrospectivamente los jugadores en relación a su carrera en la actividad de los juegos de azar. Esta es una de las técnicas más recomendables para reconstruir los marcos de referencia de los actores, los cuales son nuestro eje de análisis (Guber, 2005). Las mismas consistieron en diferentes ejes temáticos relacionados con los diferentes objetivos de investigación que nos planteamos.

Nuestro diseño muestral responde a criterios teóricos. En este sentido es una muestra según propósitos (Maxwell, 1996) o teórica. Así, al momento de pensar quiénes podrían proveernos de la información necesaria para responder a nuestras preguntas de investigación determinamos que las personas que se asumieran como recuperadas de una experiencia problemática con los juegos de azar podían darnos un panorama completo de la carrera que buscábamos relevar. En relación a este punto, Bertaux afirma:

Para que el relato de vida pueda esbozarse o, más aún para que se desarrolle, es necesario haber interiorizado la postura autobiográfica; que nos tomemos por objeto, que nos veamos a cierta distancia, que se haya formado una conciencia reflexiva que trabaje con el recuerdo y que la memoria misma se transforme en acción (Bertaux, 1999, pág. 14).

Supusimos entonces que cierta elaboración narrativa necesaria para el relevamiento de un relato de vida podía ser cubierta por la autopercepción como recuperadas de las personas a entrevistar. En pocas palabras, si queríamos relevar una carrera, necesitábamos que el entrevistado hubiera recorrido el trayecto para poder contarnoslo. Entonces nuestro criterio muestral está basado en la autopercepción del individuo como una persona que atravesó una experiencia problemática son los juegos de azar y que se asume como recuperado.

Por otra parte nos establecimos ciertos criterios que pensamos a priori podrían darnos pistas significativas para analizar el universo del juego. Así por ejemplo, nos propusimos en base a las primeras entrevistas exploratorias incorporar un criterio indígena para la selección muestral como es el de la práctica de diferentes juegos de azar. En este sentido, quienes jugaban al poker se veían diferentes a quienes juegan a la ruleta o a las máquinas tragamonedas y suponíamos que podían influir en la forma de percibir el su tránsito en el universo de los juegos de azar. Sin embargo las limitaciones del campo donde la obtención de personas a entrevistar fue una tarea ardua no nos permitió llevar a cabo una muestra basada en ese criterio.

Los métodos de contacto que utilizamos fueron diversos. En primer lugar empleamos el contacto a través de terceros, quienes nos gestionaban un medio de contacto con los posibles entrevistados. En segundo lugar, implementamos el contacto a través de instituciones de recuperación, como los grupos de asociación a la ludopatía de la ciudad de Santa Fe<sup>4</sup> y posteriormente expandimos nuestro contacto a la organización *Jugadores Anónimos* que funciona en la ciudad de Rosario por lo que nuestra muestra está compuesta por dos entrevistados de esa localidad. Finalmente, se implementó el contacto por medio de la publicación de solicitudes de entrevistas en páginas de avisos clasificados online. Las entrevistas se pautaban por teléfono, fundamentalmente a través de la aplicación WhatsApp, y se llevaban a cabo en la casa del entrevistado o en ocasiones en cafeterías.

En concreto, se realizaron 11 entrevistas, entre los meses de enero de 2016 y enero de 2017, a personas que se autoreconocieran como recuperados de una experiencia problemática con el juego como se expresan en la siguiente tabla:

**Tabla 1. Grilla de entrevistados.**

Entrevistado/a <sup>5</sup>	Tratamiento de recuperación <sup>6</sup>	Juego principal	Observaciones	Entrevista
Marcos	Terapia grupal	Máquina tragamonedas	51 años Comerciante Casado	1
Dario	Terapia grupal- Asociación Civil para la investigación de la ludopatía	Máquina tragamonedas	50 años Empleado Separado	2

<sup>4</sup>Desafortunadamente en el momento en que realizábamos nuestro trabajo de campo, los grupos terapéuticos de esta asociación no se encontraban en funcionamiento.

<sup>5</sup>Los nombres de los entrevistados, al igual que los lugares que citan en las entrevistas fueron alterados para preservar la identidad de las personas.

<sup>6</sup>En este criterio decidimos colocar el tratamiento que las personas expresan como el más significativo para su recuperación, lo cual no significa que sea el único que hayan experimentado, y de hecho la constante indica que las personas asistieron a tratamiento, atravesaron por varias metodologías de recuperación.

Damián	Sin tratamiento específico	Ruleta	67 años Empleado Casado	3
Carlos	Sin tratamiento específico	Ruleta electrónica	45 años Profesor de educación física En pareja	4
Celia	Sin tratamiento específico	Máquina tragamonedas	58 años Empleada administrativa Casada	5
Camila	Terapia individual psiquiátrica	Máquina tragamonedas	44 años Contadora Soltera	6
Javier	Sin tratamiento específico	Póker / Ruleta	28 años Dueño de comercio En pareja	7
Susana	Terapia grupal - Jugadores anónimos	Lotería	48 años Productora de seguros Separada	8
Martina	Terapia individual psiquiátrica	Máquina Tragamonedas	69 años Pensionada Viuda	9
David	Terapia individual psiquiátrica / Terapia grupal	Ruleta	48 años Profesor de tenis En pareja	10
Gustavo	Terapia grupal - Jugadores anónimos	Máquina Tragamonedas	63 años Desempleado Divorciado	11

Fuente: Elaboración propia.

Entre los atributos que no controlamos en la muestra podemos observar una mayor representatividad de hombres (siete) respecto de las mujeres (cuatro), mientras que en los grupos etarios observamos que casi la totalidad de la muestra se ubica sobre los 45 años. Entre los tratamientos observamos una distribución balanceada entre recuperados mediante terapias grupales (cuatro), asistentes a terapias individuales (tres) y recuperados sin tratamiento específico (cuatro). Por otra parte, la mayoría de los integrantes de la muestra han transitado la mayor parte sino toda su carrera en el juego dentro de los casinos, excluyendo otros espacios de juego como los clubes de juego clandestino, los hipódromos o las agencias de quiniela.

Aunque el objetivo previo era la concreción de un mayor número de entrevistas, la muestra se cerró en 11 casos debido a las limitaciones que impuso el campo en cuanto a la dificultad para contactar personas que se asuman recuperadas de problemas con el juego, o a la negativa en varios casos de realizar una entrevista.

### ESTRATEGIA DE ANÁLISIS DE LOS DATOS CUALITATIVOS

Estos relatos de vida de los jugadores fueron analizados mediante la codificación mediante conceptos teóricos que nos permitieron “quebrar” los datos y reorganizarlos en categorías que faciliten su interpretación atendiendo siempre a las categorías emergentes que pudieran surgir del análisis (Maxwell, 1996).

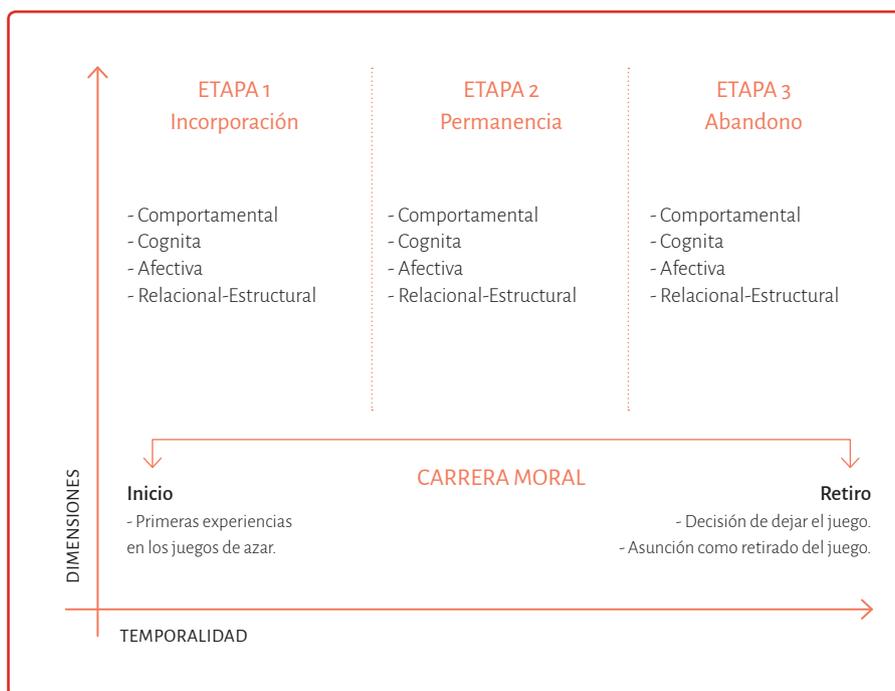
La estrategia de análisis reúne dos perspectivas. Una longitudinal que pone el foco en el eje temporal de la reconstrucción de la carrera moral del jugador. A partir de este eje se busca determinar las distintas etapas y procesos que atraviesa el jugador en el universo del juego desde sus inicios en la actividad de los juegos de azar hasta su retiro. Este es el eje transversal que caracteriza las distintas etapas que hipotetizamos encontrar en los relatos de los ex jugadores. En este punto, el sistema de representaciones que construye en sus interacciones con los otros significativos y los cambios en las mismas nos otorga una referencia para distinguir distintas etapas. A los fines de lograr este objetivo construimos un procedimiento de codificación de los relatos de los jugadores recuperados que nos permitirá dar cuenta de las variaciones en la temporalidad del relato (su “avance”) a través de diferentes dimensiones que nos interesan, ya que asumimos que dan cuenta de las representaciones que el individuo posee de sí mismo y de los otros significativos.

Así utilizaremos para codificar los relatos de los jugadores una serie de categorías

mencionadas anteriormente e inspiradas en las que De Vries y Megathlin emplean para la comparación del significado de las relaciones de amistad para heterosexuales, gays y lesbianas (De Vries & Megathlin, 2009). Las mismas son: comportamental; cognitiva; afectiva; relacional-estructural. Es en base a estas categorías que buscamos reconocer núcleos temáticos en el relato de vida de los entrevistados y analizar los cambios en las diferentes etapas de la carrera moral del jugador.

De esta manera nuestra grilla de análisis previa basada en los conceptos teóricos vertidos con anterioridad se plasma en el siguiente gráfico (Ver cuadro 1):

**Cuadro 1. Estrategia de análisis de la carrera moral de los jugadores problemáticos recuperados**



Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, en función de cumplir los objetivos de investigación específicos 2 y 3, nos proponemos hacer un análisis complementario de los relatos mediante los recursos analíticos que Kornblit, basada en Barthes, nos ofrece. Mediante este análisis nos movemos desde la esfera de la carrera moral hacia el análisis de los mecanismos de producción de sentido que se presentan en los relatos. En este enfoque de análisis existen tres niveles diferentes que se articulan entre sí y es necesario evidenciar:

- 1) El nivel de las *secuencias* en las que se despliegan los episodios del relato;
- 2) El nivel de los “actantes”, es decir, los personajes que juegan un rol en el relato;
- 3) El nivel de los argumentos proporcionados por los entrevistados para “defender” sus puntos de vista, que encadenan las secuencias y están destinados a “convencer” al interlocutor (Kornblit, 2004, pág. 26)

Consideramos que el primer objetivo de investigación cubre los niveles de este análisis relacionados a las secuencias desplegadas en los relatos y a los actantes o fuerzas que intervienen en su desarrollo. Pero, por otro lado, a través de los objetivos específicos de investigación 2 y 3 pretendemos develar qué argumentos presenta para explicar su trayectoria en el juego, donde ubica el origen de su conducta problemática con esta actividad, como así también conocer el origen social que tienen estos recursos explicativos que pone en acción en su relato. En este punto el esquema interpretativo que guiará nuestro análisis se relaciona con los postulados teóricos sobre la reconfiguración de la identidad de Koski-Jännes descriptos anteriormente (Ver *página 28*)

Finalmente, en el tercer objetivo específico los tres niveles del relato -secuencia, actantes y proposiciones argumentativas- se articulan, pero en un nivel diferente del personal, esto es, para analizar las construcciones sociales del juego que realizan los entrevistados. ¿El juego aumenta en nuestra sociedad? ¿Por qué? ¿Qué función tiene? ¿Quiénes juegan? ¿Qué actores sociales y cómo intervienen en el juego a nivel social? ¿Qué razones tiene para hacerlo? ¿Difieren de las razones individuales que sostienen ellos? Estas son algunas de las preguntas que nos interesa responder a través de los relatos de nuestros entrevistados y así explorar un universo significativo particular. Así este objetivo es tal vez el menos pre estructurado en el sentido de que su contenido surgirá exclusivamente del análisis de las ideas vertidas por los entrevistados en sus relatos y en mayor medida exploratorio ya que no damos cuenta de estudios que releven esta dimensión. A manera

de resumen proponemos el siguiente esquema.

**Cuadro 2. Estrategias de análisis de relatos de vida de jugadores recuperados**



De esta manera, podemos resumir que más allá que nos interese relevar la carrera moral, nuestro estudio es sincrónico ya que la recolección de datos es realizada en un solo momento. Nuestras unidades de análisis son los jugadores que se autoperciben como recuperados de una experiencia problemática con juegos de azar y nuestra unidad de observación los relatos que realizan estas personas sobre su experiencia en el juego.

La construcción de los juegos de azar como objeto sociológico /



La omnipresencia del juego  
y el silencio de los jugadores

La omnipresencia del juego y el silencio de los jugadores /

Los juegos de azar son una de las instituciones más antiguas de la humanidad, históricamente han planteado cuestiones morales y por lo tanto han sido objeto de disputas entre el placer y la penuria, la racionalidad y la irracionalidad, la suerte y el control, la fortuna y la desgracia.

Sondear la etimología de las palabras puede darnos una puerta de entrada a los significados sociales que se condensan en ellas. Por ejemplo, en francés *hasard* tiene su raíz en un vocablo que denomina un juego que se practicaba en el Siglo XV en Inglaterra y Francia, cuyo significado era riesgo o peligro. En el idioma español, la palabra *azar* tiene sus raíces en el árabe *azzahr* que significa dado. Actualmente la Real Academia Española define la palabra *azar* como *casualidad o caso fortuito* y juego de azar como *un juego cuyo resultado no depende de la habilidad o destreza de los jugadores, sino exclusivamente de la suerte*.

El azar define entonces un universo que suspende la causalidad, el azar no tiene reglas, es imprevisto, accidental, caótico. Sin embargo, debemos remarcar que este universo del azar como práctica social está también socialmente organizado y su desarrollo está asociado a regulaciones económicas y políticas y, por lo tanto, no está aislado de disputas sociales y morales. Mientras que en otras configuraciones sociales los juegos de azar pudieron haber sido consagrados como actividades sagradas e integradores culturales, en las sociedades actuales implican una cuestión ambivalente, donde se expresan contradicciones propias de nuestras sociedades.

En este capítulo pretendemos contextualizar los juegos de azar en las sociedades contemporáneas. Así daremos un panorama del escenario social particular donde las carreras morales de nuestros jugadores transcurren.

---

## CAMBIOS SOCIO-ESTRUCTURALES: EL JUEGO, UN NEGOCIO EN CRECIMIENTO

*¿Por qué no fabricamos algo? ¿Se acuerdan como era?*

*Yo me acuerdo, yo llegaba a casa y le decía a Vero, "Vero, hoy fabriqué cien heladeras",*

*¿Qué le digo ahora? ¿Ganó la banca? Perdió el punto, como siempre.*

Luna de Avellaneda, 2004

Las apuestas en juegos de azar han sido históricamente una actividad moralmente problemática. En las sociedades industriales estructuradas en torno al trabajo -podría-

<sup>7</sup>Es necesario hacer la precisión de que, si bien para la moral dominante en nuestras sociedades los juegos de azar retribuyen con ganancias a los jugadores de forma irracional, esto es, sin relación a sus esfuerzos, para algunos grupos de jugadores el juego puede ser un trabajo tan meritocrático como cualquier otro.

mos decir las sociedades occidentales del Siglo XX- las apuestas en los juegos de azar constituyen una práctica divergente de la moral y la cultura dominante. Bajo una ética de la producción donde la ganancia es indisociable del esfuerzo -podemos pensar en el tipo ideal de la ética protestante de Weber-, los juegos de azar, cuyos resultados no tienen relación con las acciones de los jugadores para la moral dominante<sup>7</sup>, y por lo tanto disocian éxito de esfuerzo, ganancia de trabajo, su práctica es siempre conflictiva (Reith, 2007). De esta manera, *la ciega democracia de la suerte* se oponía diametralmente a los valores tanto religiosos como económicos que se ubican en las bases de las sociedades occidentales del Siglo XX, que abogaban por el sacrificio y el ahorro como fuentes de ganancia. En este ordenamiento meritocrático el juego es rechazado como una actividad inmoral, antieconómica e irracional a la que los estados sólo aprueban por excepción en determinadas ocasiones ya que todo juego era problemático. En esta configuración, los espacios de juego quedan relegados a ciudades turísticas o, en todo caso, a las cuevas ilegales.

Pero en las últimas décadas del Siglo XX y principios del Siglo XXI asistimos a una transformación del campo del juego a nivel mundial. La conjunción de diversos factores como la desarticulación de los Estados de Bienestar y la implementación de políticas neoliberales tendientes a la desregulación de la economía transformaron las bases socioeconómicas en las que se asentaban las sociedades industriales trayendo aparejado una expansión de la industria del juego (Cosgrave & Klassen, 2001) (Reith, 2007). Sin embargo, esta expansión implica conflictos morales en la sociedad. Como en la cita con que damos inicio al apartado -donde los socios de un club de barrio en decadencia por la falta de socios y las deudas, se debaten si vender el club para que se instale un casino a cambio de empleos para sus socios, o conservar el club e intentar recuperarlo- la idea de que el juego constituye una industria como cualquier otra colisiona con una ética productiva donde los juegos de azar no se adaptan a la concepción de producción que implica producción material.

En consecuencia, en esta época asistimos a la escena inédita de que el Estado no es solamente habilitador del juego a través de su legalización, sino que toma a su cargo la tarea de expandirlo. Este nuevo escenario requiere el fomento de formas discursivas que legitimen el involucramiento del Estado en una actividad sospechosa moralmente. Así es que la editorial de la revista REDES editada por la Caja de Asistencia Social- Lotería de Santa Fe, el entonces Ministro de Economía de la Provincia de Santa Fe, Miguel Ángel

Sciara, explota el argumento de que el juego es una característica antropológica del ser humano, por lo tanto, siempre existirá por más medidas punitivas que se implementen. Frente a esto, el Estado, lugar del interés general, sino del desinterés, debe tomar a cargo esta actividad para garantizar una explotación beneficiosa para todos. En este sentido menciona:

El juego es hoy un negocio, y como tal debe respetar ciertas reglas. Estamos convencidos que las reglas que tiene que respetar ese negocio no son las reglas del mercado, sino que deben ser reglas sociales; reglas establecidas y definidas por el Estado y respetadas por todos los actores involucrados. Se trata, en suma, de compartir las responsabilidades que les caben a los particulares, a los empresarios y al Estado en tanto se tome el juego como un negocio. (Revista REDES N°11, Edición Aniversario, 2013)

Se crean, entonces, discursos que justifican la articulación Estado-industria del juego, y es a partir tanto del destino social de los ingresos que se obtengan del juego, como del discurso empresario en torno a la generación de empleo, que se realiza una "limpieza moral" del dinero históricamente sucio, sino al menos sospechoso, del juego (Wilkie, 2013). Por todo el mundo, está discursiva va a aceptar esta nueva configuración que traerá una expansión sin parangón de las industrias del juego.

### EL PANORAMA GLOBAL

La comercialización de los juegos de azar experimentó un crecimiento y diversificación de sus productos sin precedentes en este período de la mano de las iniciativas para la legalización del juego surgidas de los principales beneficiarios de la actividad: los explotadores del juego y el Estado<sup>8</sup> (Eadington, 1998). Las cifras en diferentes lugares del mundo dan un panorama global a este crecimiento cuali y cuantitativo de la actividad de apuestas en juegos de azar.

Según los datos oficiales del Observatoire des Jeux de Francia, el dinero total apostado en juegos de azar por los habitantes de este país pasó de 16 mil millones de euros en 1995 a 45 mil millones en 2016 lo cual demuestra un crecimiento de más del 280% en este período. Según la misma institución, mientras que en 1990 los gastos netos promedio por habitante mayor en Francia eran de 76,1 euros por año, en 2016 esta cantidad

<sup>8</sup> Es significativo remarcar que la legalización del juego siempre se justifica como un medio para un fin, casi siempre recaudatorio en vistas a acciones de tipo social o en vistas del desarrollo turístico, y nunca esgrimiendo otros argumentos como su importancia cultural lo cual pone en evidencia los cuestionamientos morales que se ciernen sobre estas iniciativas que en sí mismas no son valiosas sino como medios para otros fines.

aumentó en 2016 a 191,4 euros por habitante mayor por año y mientras que estos gastos en apuestas representaban en 1990 un 6,6% del presupuesto de ocio de los hogares, en 2016 representa un 9,9%, lo cual señala que el aumento en los gastos en juego no es sólo cuantitativo sino que, suponiendo que entre 1990 y 2016 el poder adquisitivo de los franceses ha crecido, representa proporciones mayores sobre el presupuesto del hogar. Este proceso de crecimiento es inseparable de decisiones políticas tales como la legalización de las máquinas tragamonedas en 1986 y de determinados juegos en línea en 2010 (Martignoni-Hutin J. P., 2014). Canadá es otro país que refleja la misma tendencia al alza del dinero apostado. Así, los ingresos de provenientes de las máquinas tragamonedas han crecido exponencialmente en los últimos años, pasando de 2,7 millones de dólares a 11,3 millones en el período 1996-2006 (Suissa, 2006).

En Estados Unidos los gastos en apuestas se incrementaron de \$10.000 millones a \$50.000 millones de dólares entre 1982 y 1997 según el National Research Council (Reith, 2007). Según el informe de la National Gambling Impact Study Commission -comisión formada a pedido del gobierno estadounidense en 1997 para investigar el impacto social y económico de esta actividad que se percibía en crecimiento- mientras que en 1973 sólo un estado en este país autorizaba la instalación de casinos, Nevada, esta cantidad ascendió a 28 estados en 1995, en tanto que el juego, en una forma u otra, se permitía legalmente en 47 estados en este mismo año. Como correlato mientras en 1975 existían 10 casinos en funcionamiento, en 1998 el total ascendió a 29. Por otra parte, mientras en 1975 se encontraban en funcionamiento 24 loterías, en 1998 lo hacían 52 en este país. En este sentido, en 1973 las ventas per cápita en loterías alcanzaban la cifra de 35.000 millones de dólares mientras que en 1997 esta suma ascendió a 150.000 millones. En referencia a estos datos la comisión declara *El dato más saliente sobre el juego en América es que durante los últimos 25 años, los Estados Unidos se han transformado de una nación en la cual el juego legalizado era un fenómeno limitado y relativamente raro en una donde esta actividad es común y se encuentra en crecimiento* (National Gambling Impact Study Commission, Final Report, 1999). Estos datos nos dan una perspectiva socio-histórica que evidencia el crecimiento de la oferta y el consumo de juegos de apuestas en las principales economías occidentales.

### LA REALIDAD DEL JUEGO EN LA ARGENTINA

En la realidad nacional, tanto el Estado Nacional como los Estados provinciales se han involucrado en un trabajo de conversión moral para *poner al vicio a trabajar en favor de la sociedad* (Figueiro, 2014). Desde finales del Siglo XIX y comienzos del Siglo XX, se planteó en nuestro país la cuestión de las apuestas en juegos de azar. Objeto de debates parlamentarios e iniciativas políticas, las posturas se debatían entre la prohibición de una práctica vista como irreconciliable con los valores morales que se pretendía fomentar en una sociedad en construcción y la legalización de una práctica que, si bien era inmoral, era también inevitable y por lo tanto era necesario regularla desde el Estado, catalizador del interés general, para beneficio de la totalidad social. El argumento del destino social y público de las utilidades permitió dar un giro moral a esta actividad y habilitó la ola de legalización de loterías durante principios del Siglo XX en todo el país. A esto se sumaron las necesidades fiscales de los Estados que veían en esta metodología un método de financiamiento voluntario. En este contexto se creó la Lotería Nacional de Beneficencia en 1893 y que posteriormente, durante 1990 cuando se daba inicio a una ola de privatizaciones de las empresas estatales, se constituye mediante el Decreto N° 598/90 como una sociedad del estado, tomando el nombre de Lotería Nacional Sociedad del Estado.

A partir de mediados de la década del 80 del Siglo XX, el juego experimenta una segunda ola de expansión de la mano de los casinos y los bingos. Hasta ese momento, si bien el juego había sido legalizado en el país a partir de las loterías, el escenario no mostraba grandes cambios ya que las prácticas legales se constituían fundamentalmente por las loterías nacionales y provinciales y los casinos que se limitaban a zonas turísticas tales como la costa atlántica, asociado a la representación de que el juego constituye una práctica recreativa separada de la cotidianidad. Así es que según datos de A.L.E.A, entre 2003 y 2014 las salas de juego en el país aumentaron de 230 a 502.

Es necesario resaltar la escasez de datos oficiales sobre la industria de los juegos de azar en la Argentina y la dificultad que se presenta para acceder a ellos, situación que han remarcado otros investigadores que abarcaron este tema en nuestro país (Figueiro, 2014) (Negro, 2014). Según pudimos investigar, existen datos sobre las recaudaciones, el número de asistentes a casinos, de jugadas, etc. relevadas por organismos que regulan la actividad, estos son A.L.E.A (Asociación de Loterías Estatales Argentinas) a nivel nacional y la Caja de Asistencia Social-Lotería de Santa Fe en el caso de la Provincia de Santa fe,

estos organismos a pesar de ser públicos difunden parcialmente esta información y se limita el acceso a ellas.

Entre los datos que se pueden obtener encontramos un informe producido por el Diputado Nacional por la Provincia de Santa Fe, Fabián Peralta, que señala que en 2010 en la Argentina existen un total de 387 salas de juego legales, lo que da un promedio de una sala cada 103.662 habitantes (Ver tabla 2) (Negro, 2014). En la realidad latinoamericana esta cifra posiciona al país entre los que mayor oferta de juego por habitante ofrece, ya que, por ejemplo, Chile promedia una sala cada 687.500 habitantes y Uruguay una sala cada 100.000 habitantes, mientras que en Brasil el juego no se encuentra legalizado (Negro, 2014). La Provincia de Santa Fe específicamente cuenta con 3 salas en todo su territorio, un número relativamente bajo que lo ubica como el de menor cantidad de salas por habitante con una sala cada 1.064.846 habitantes, mientras que la Provincia de Buenos Aires tiene 57 salas en todo su territorio (una cada 274.124 habitantes) y la de Córdoba 19 salas (una cada 174.151). En este sentido la oferta de juego en Santa Fe tiene una configuración particular. Si bien no es escasa ya que es la cuarta Provincia en orden a la cantidad de máquinas tragamonedas -según datos de ALEA (Asociación de Loterías Estatales Argentinas) en el 2012 la provincia de Santa Fe contaba con 3.901 máquinas tragamonedas sobre un total nacional de 70.419- la misma se encuentra concentrada en pocos espacios de juego. Así mientras Santa fe tiene un promedio de 1300 máquinas tragamonedas por sala de juego, otras provincias presentan otras distribuciones como Buenos Aires -384 máquinas por sala de juego-, Córdoba -179 máquinas por sala de juego-, Entre Ríos – 111 máquinas por sala de juego- lo que da la pauta de una dispersión territorial del juego diferente. Los casinos de la provincia de Santa Fe constituyen verdaderas *ludopolis* en tanto que concentran una elevada oferta en tres salas de juego.

**Tabla 2. Cantidad de salas por habitante por provincia. Año 2010**

Provincia	Cantidad de habitantes	Cantidad de salas	Razón habitantes / salas
Santa Fe	3.194.537	3	1.064.845
CABA	2.890.151	7	412.878
Buenos Aires	15.625.084	57	274.124

Córdoba	3.308.879	19	174.151
La pampa	318.951	2	159.475
Catamarca	367.828	3	122.609
San Juan	681.055	6	113.509
Mendoza	1.738.929	18	96.607
Jujuy	637.307	9	70.811
Tucumán	1.448.188	21	68.961
Salta	1.214.441	18	67.468
Corrientes	992.595	15	66.173
Río Negro	638.645	11	58.058
Formosa	530.162	10	53.016
Chaco	1.055.259	22	47.966
Santa Cruz	273.964	6	45.660
Chubut	509.108	12	42.425
Misiones	1.101.593	26	42.368
Entre Ríos	1.235.994	30	41.199
Santiago del Estero	874.006	23	38.000
Tierra del Fuego	127.205	5	25.441
Neuquén	551.266	23	23.968
La Rioja	333.642	14	23.831
San Luis	432.310	27	16.011
<b>TOTAL ARGENTINA</b>	<b>40.117.094</b>	<b>387</b>	<b>103.661</b>

Fuente: *El mapa del juego y el flagelo de la ludopatía en Argentina* Informe del Diputado Nacional Fabián Peralta.

Por otra parte, podemos evidenciar algunos datos que nos dan la pauta de un crecimiento en el consumo de juego en nuestro país. Así las recaudaciones de Lotería

Nacional, según señala Figueiro, pasaron de 2.463 millones en 1998 a 32.651 millones en 2010, lo cual implicó un crecimiento mayor al 1.200%. Pero en este proceso cabe señalar el salto que introdujo la implementación de máquinas tragamonedas durante 2002 ya que en el 2005 acumulan un 58% del total de lo recaudado y en 2010 un 71% según datos del INDEC. El mismo autor nos señala que esto no implicó una redistribución de las apuestas desde otros juegos tradicionales hacia esta nueva modalidad de apuestas, sino que se trató de un real aumento de las cifras del juego en tanto que las mismas se mantuvieron constante e incluso aumentaron en los dichos juegos tradicionales (Figueiro, 2014). En este sentido, según A.L.E.A, entre 2013 y 2014 el número de agencias de lotería ha crecido alcanzando en 2014 un total de 25.093 entre agencias, sub agencias y agencias ambulantes, la recaudación bruta de la quiniela creció un 24,8% entre 2013 y 2014. Por otro lado, la rentabilidad combinada de las agencias de lotería y de las salas de juego ha crecido un 25,71% entre 2013 y 2014 lo cual pone a la par el crecimiento de la oferta y las recaudaciones.

#### EL JUEGO EN SANTA FE: Historia institucional y cifras

En la Provincia de Santa Fe específicamente, el hecho que podríamos señalar como el inicio de la relación entre la industria de los juegos de azar y el Estado es la legalización de la lotería a comienzos del Siglo XX, en 1938, con la sanción de la Ley N° 2608 que crea la Caja de Asistencia Social – Lotería de Santa Fe. A esta institución se le encomienda la emisión, venta y contralor de la Lotería de Santa Fe, y la explotación de cualquier sistema de juego basado en el azar oficializado en la Provincia. Esta institución es, actualmente, la encargada de regular el juego en la provincia y explotar los juegos tradicionales como la lotería, la quiniela y otros juegos que se comercializan en las agencias que posee en el territorio provincial. Por otro lado, administra las recaudaciones que provienen de los casinos de la provincia y contribuyen con un canon fijo a las utilidades de este organismo. Creada con fines recaudatorios destinados a un objetivo concreto, la construcción de hospitales, este organismo no experimentó grandes cambios hasta la década de los 80, en coincidencia con los procesos de largo alcance que comentamos en la primera sección. Hasta entonces sólo se dedicaba a comercializar un producto, la lotería, cuya distribución y venta estaba concesionada a un ente privado. Frente al declive de la popularidad de este sorteo y arguyendo la expansión del juego clandestino que era necesario combatir,

la oferta de juegos crece y se diversifica. El primer sorteo de la quiniela se implementa en 1982. Un quiebre se produce a partir de 1988 cuando se crea el sorteo *Quini 6* que rápidamente gana popularidad no sólo a nivel provincial sino en todo el país, volviéndose parte del imaginario popular nacional. Este juego tiene la particularidad de ser “poceado”, es decir, que los premios no otorgados se acumulan, y entonces por una apuesta mínima otorga premios millonarios, algo que el juego clandestino no puede imitar.

Durante la década de los 90, la expansión y diversificación de los juegos se acelera. Al mismo tiempo este organismo provincial aumenta su monopolio sobre el juego y crece su institucionalización a través de la conformación de un cuerpo de recursos humanos propio, la eliminación de intermediarios en la comercialización, la unificación edilicia y la inauguración de su propia sala de sorteos son algunos de los hechos que marcan este proceso. Durante los 2000, se implementan nuevos sorteos como el Brinco, similar al sorteo del Quini 6 pero con menor cantidad de número y por ende de aciertos, y recientemente la Quiniela Exprés, que se realiza en las agencias de lotería, pero con un sistema muy similar a las máquinas tragamonedas ya que el sorteo es inmediato y se suprime el lapso de espera entre apuesta y resultado.

El 30 de noviembre de 2001 asistimos a un hecho que marcará una transformación en el mapa del juego provincial con la sanción de la ley N° 11.998, que autoriza la instalación y explotación de un casino y hasta dos bingos en la ciudad de Rosario, un casino y un bingo en la ciudad de Santa Fe, y un casino en Melincué. Los mismos abrieron sus puertas en 2007, 2010 y 2008 respectivamente. La Ley se trató sin demasiada repercusión mediática y pública y se plantea con el objetivo de estimular la actividad turística en estas localidades<sup>9</sup>. Por lo tanto, dispone junto a la construcción de los casinos, la de hoteles de nivel internacional, salas de conferencias y un complejo gastronómico.

La inauguración del casino en la ciudad de Santa Fe implicó, entonces, un quiebre en el mapa recreativo de la ciudad y de la periferia. A partir de este momento, el juego de Santa Fe deja atrás ese paisaje clandestino, oculto y ciertamente masculino que nos relata Saer cuando narra sus primeras experiencias con el juego en las cuevas del *Chanta 4* o el *Club Sirio-Libanés* (Saer, 2013). El juego pasa a ser una actividad de recreación que deja de practicarse a escondidas para posicionarse como uno de los atractivos turísticos-recreativos centrales y por lo tanto se visibiliza a nivel social en medios de comunicación, auspicio a eventos, etc. Las características de su funcionamiento le dan una dinámica

<sup>9</sup> En este sentido observamos una inversión de la ecuación, si antes las zonas por ser turísticas contaban con lugares de juego, ahora se pretende volver turística una zona a partir de la implementación de un lugar de juego.

<sup>10</sup> Observamos que la publicación de la recaudación de la Lotería de Santa Fe bajo la etiqueta de "Utilidades distribuidas" es evidencia del trabajo de moralización constante que realiza el Estado frente al dinero recaudado del juego.

particular, está abierto las 24 horas del día los 365 días del año, lo que lo transforma en una opción siempre disponible. En las mismas instalaciones es también usual la realización de espectáculos artísticos, charlas, conferencias y convenciones a la vez que brinda servicios gastronómicos.

Uno de los datos cuantitativos disponibles sobre el juego en la Provincia de Santa Fe se basa en las utilidades distribuidas a partir de las recaudaciones que centraliza la Caja de Asistencia Social- Lotería de Santa Fe<sup>10</sup>.

**Tabla 3. Utilidades distribuidas por la Lotería de Santa Fe (en pesos)**

	2011		2012		2013		2014	
	Frecuencia absoluta	Variación interanual						
<b>Juegos tradicionales (Loterías, Quiniela)</b>	100.733.681	S/D	179.188.157	+ 77,88 %	226.941.115	+ 26,64 %	325.822.000	+ 43,6 %
<b>Casinos</b>	199.346.866	S/D	254.307.606	+ 27,57 %	319.753.486	+ 25,73 %	408.238.993	+ 27,7 %
<b>TOTAL</b>	<b>300.080.547</b>	<b>S/D</b>	<b>433.495.763</b>	<b>+ 44,46 %</b>	<b>549.694.601</b>	<b>+ 26,11 %</b>	<b>734.060.993</b>	<b>+ 34,3 %</b>

Fuente: Elaboración propia en base a los datos de la revista REDES de la Lotería de Santa Fe.

En la tabla 3 podemos observar que en el período 2011-2014 el crecimiento de las utilidades fue constante y significativo, llegando a un crecimiento acumulado de 105% en este período. La apuesta política a la expansión y profesionalización de las agencias y los agentes de lotería puede darnos un indicio del crecimiento recaudatorio de estos juegos durante este período. En este sentido Lotería Santa Fe, expandió su oferta de juegos como así también insistió en una permanente capacitación de los agencieros con el objetivo de profesionalizar su tarea y atraer un número mayor de clientes. El sector de los juegos tradicionales es el de crecimiento más significativo en este período en compara-

ción a los ingresos provenientes de los casinos, pero esto puede deberse a que Lotería de Santa Fe recauda la totalidad de las utilidades que producen estos juegos mientras que los casinos retribuyen un canon fijo dependiendo de la cantidad de máquinas y juegos de paño que posean. Sin embargo, los casinos son cuantitativamente, los que mayores aportes hacen a la Lotería de Santa Fe. Basándonos en estos datos podemos afirmar que la realidad provincial no escapa a la expansión nacional e internacional del crecimiento del mercado del juego.

### **CAMBIOS REPRESENTACIONALES: LA APARICIÓN DEL JUGADOR PATOLÓGICO**

*Yo siempre jugué al póker y lo tomo como distracción y a la vez como deporte. Si fuera un torneo de ajedrez sería un intelectual, pero como es póker; soy un timbero*

Gabriel Rébora, Intendente de Melincué

Recientemente se difundió la noticia de que Gabriel Rébora, intendente de la localidad de Melincué, una de las tres que junto a Santa Fe y Rosario poseen un casino en la Provincia de Santa Fe, había ganado un torneo de póker donde embolsó un premio de \$41.000 en el casino local. Agravado por la situación de emergencia hídrica que atraviesa la localidad a causa de la crecida de la laguna Melincué que bordea la ciudad, este hecho planteó una cuestión moral en torno a las relaciones entre la política, el Estado y la industria de los juegos de azar. Mientras que el juicio popular y los medios de comunicación, condenaron esta actitud, la reacción del intendente, en defensa de su accionar se plantea en un contexto socio-histórico donde las transformaciones en el campo del juego mundial, se relacionan con nuevas formas de representación social de esta actividad y de los jugadores.

La expansión de la oferta del juego en el marco de la legalidad contribuyó a que cada vez más personas, que en otros contextos no hubieran tenido llegada a las apuestas, consuman el juego como una forma entre otras de actividad recreativa. A su vez, juegos como el póker se vuelven competencias de alta audiencia en canales deportivos. Este escenario, ya no habilita a que se condene de inmorales a todos los juegos ni de pecaminosa a la actividad de apostar en juegos de azar. Por lo tanto, surge una distinción entre los jugadores normales, recreativos o incluso profesionales (deportistas), esto es que se

adaptan a las reglas de un consumo moderado y racional, y los jugadores patológicos, para quienes la actividad se vuelve una experiencia problemática a causa de las pérdidas económicas y las consecuencias relacionales que enfrentan (Reith, 2007) (La traducción es propia). Es así que surge un nuevo tipo de patología, el juego patológico, compulsivo o ludopatía, una novedad que se cristaliza con su introducción en el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales III de la Asociación Psiquiátrica Americana en el año 1980 (Collins, 1996) (Bernhard, 2007).

Con el desarrollo de un sistema de clasificación y nomenclatura, un tipo distinto de individuo, con una lista de síntomas que pueden ser medidos y comparados frente a una norma, comienza a existir. Por primera vez, al juego problemático se le otorgó un nombre, se lo cuantificó, separó del juego normal y se lo legitimó dentro del campo de la medicina. (Reith, 2007)

La patologización de la conducta tiene su correlato en la delegación en la individualidad de las responsabilidades de la conducta problemática, que es entonces ahora vista como un trastorno en el control de los impulsos, una adicción, una enfermedad. El problema ya no está en la ruleta, sino en el jugador. Así a la vez que la oferta de juego crece exponencialmente a nivel global, la responsabilidad frente a esta actividad se delega en los individuos quienes son ahora responsables de marcar su propio límite frente a la oferta inacabable de juego que se les ofrece.

### INICIATIVAS POLÍTICAS FRENTE A LA PROBLEMÁTICA DEL JUEGO

Bajo este nuevo paradigma es que se asientan las respuestas (y también los cuestionamientos) sobre las consecuencias negativas del juego. El Estado como actor central en la expansión del juego coexiste incómodamente en la encrucijada entre hacer crecer los beneficios económicos obtenidos por el juego y cuidar a la población de los efectos nocivos de esta actividad sospechosa moralmente. De esta manera, con el crecimiento del juego legal apadrinado por el Estado, la cuestión del juego problemático ganó presencia en el imaginario social e implicó cuestionamientos a los beneficiarios económicos de esta expansión de la industria del juego.

En este escenario, las respuestas del Estado y las empresas del juego se centraron en

el modelo de jugador patológico. Entre 2005 y 2013 la Cámara de Diputados de la Nación Argentina presentó un total de 27 proyectos de ley relacionados con la problemática de los juegos de azar en los que se hace referencia a la falta de estudios sobre el impacto del juego en la población y a la necesidad de legislar en función de la prevención, tratamiento y asistencia a los ludópatas. En reiteradas ocasiones, los Estados provinciales han sancionado leyes con el fin de contener las consecuencias negativas del juego excesivo, siempre desde una perspectiva psico-médica, destinadas a implementar medidas como la autoexclusión de casinos y salas de juego, así como la creación de grupos interdisciplinarios para el tratamiento y la rehabilitación de estos jugadores articuladas con los sistemas de salud públicos pero que, ciertamente, son escasas y presentan problemas de accesibilidad y visibilidad social (Negro, 2014). Provincias como La Rioja, Río Negro, Chaco, Córdoba, Mendoza, La Pampa, Santa Cruz han sancionado leyes que regulan la publicidad de los juegos de azar, proveen financiamiento a la prevención y el tratamiento a ludópatas, las cuales denotan un interés público por las consecuencias negativas de los juegos de azar sobre la salud de las personas y buscan medidas para contrarrestarlas.

En cuanto a Santa Fe, el Estado provincial implementó el plan integral de Juego Responsable, bajo la cual propone una serie de medidas frente a los potenciales efectos negativos que asume que puede tener sobre la población la expansión del juego. En este sentido, se instauró en el año 2008 un número de asistencia gratuito para jugadores problemáticos que responde de lunes a viernes entre las 7 y las 13 horas, que recibe llamados y da asistencia a personas con este problema y sus familiares<sup>11</sup>. A su vez con la sanción de la Ley provincial N° 12.991 en el año 2009 se implementó la colocación de la leyenda *El jugar compulsivamente es perjudicial para la salud* en los accesos a locales de juego, agencia de apuestas, bingos y casinos de la Provincia. En el año 2014 se implementó el Programa de Autoexclusión, que prevé que quienes perciban su conducta frente al juego como problemática puedan incorporarse por voluntad propia y de forma personal a un registro a partir del cual se les prohíbe el ingreso a cualquier casino del territorio provincial por el período de un año. Al mismo tiempo este plan de juego responsable implementa en las páginas web tanto de los diferentes casinos como de la Lotería de Santa Fe una sección de juego responsable donde se ofrecen consejos para autogestionar el juego de manera no problemática y también un formulario de autodiagnóstico como jugador problemático. La responsabilidad del Estado y los explotadores del juego se reduce a una visión que

<sup>11</sup> En comunicación con un trabajador de este servicio remarca el crecimiento del número de llamados que reciben diariamente y marcando como un hito en este crecimiento la instalación del casino.

consiste fundamentalmente en hacer tomar conciencia a los jugadores que ellos son responsables de su conducta frente al juego y deben tomar medidas autónomamente, en alineación con la formación de una imagen de jugador patológico como caso desviado del consumidor soberano de juego.

Por otra parte, en Santa Fe, además de las medidas relacionadas al juego responsable mencionadas anteriormente, una parte del arco político provincial propuso iniciativas en función de regular el funcionamiento de los casinos. Así, en una de las iniciativas se remarca una preocupación por la transformación del significado con el que, en un principio, y al menos formalmente, se había concebido el casino. En la sesión de 20 de Mayo de 2010 de la Cámara de diputados de la provincia de Santa Fe los diputados Simoniello y Mascheroni declaran:

Actualmente en nuestra Provincia se encuentran funcionando tres casinos -Santa Fe, Rosario y Melincué, por lo tanto, se debieran haber producido mejoras en el marco social de la comunidad, pero esto se contrasta con la idea de que el y/o los casinos y la propagación de los Juegos de Azar, han retraído la actividad económica en todos aquellos sectores que no están directamente vinculados con la actividad lúdica.

En este sentido refieren a una repercusión negativa sobre las economías locales a partir de la instalación de los casinos sugiriendo que los ingresos que anteriormente se destinaban a otros sectores económicos, actualmente se dirigen a los juegos de azar. De este mismo proceso se hacen eco los medios locales al señalar en referencia a un sondeo realizado en la localidad de Melincué:

Peralta [diputado nacional] destacó asimismo que es muy interesante hablar con los comerciantes de las localidades. “Ellos refieren -dijo- a la escasez de circulante de dinero y al deterioro de las cadenas de pagos en los propios comercios”. (El Litoral, 04/01/2010)

Por otro lado, en las sesiones del 02 y 09 de octubre de 2009, los diputados Simoniello y Boscarol presentaron una iniciativa para que se limiten los horarios de apertura de los casinos aduciendo que: *Se puede observar la innecesaria apertura de los mismos en ciertos horarios que desdibujan notablemente la perspectiva con la cual se pretendieron estas salas en*

*su origen*. En este sentido se percibe que la apertura de los casinos en horarios no típicos para la recreación, alejan su funcionamiento del fin perseguido de aliento al turismo hacia un patrón de juego inadaptado socialmente.

A su vez el diputado provincial, Simoniello presentó en 2011 un proyecto con la intención de reducir las consecuencias negativas del juego por medio de la prohibición de la instalación de cajeros automáticos en las inmediaciones de los casinos de la provincia, iniciativa que a pesar de las recomendaciones de aprobación que recibió en las distintas comisiones parlamentarias, nunca fue aprobado. En la sesión del 8 de septiembre de 2011 este diputado hacía referencia al juego problemático presentándolo como un problema de salud pública y señalado el aumento de los casos de ludopatía. Así señalaba: *La ludopatía es una de las enfermedades emergentes de los últimos tiempos, no tiene una gran incidencia en las estadísticas, pero, a la hora que nos toca, realmente puede ser devastadora social y familiarmente*. Vale mencionar que ninguna de estas iniciativas legislativas logró ser sancionadas y entrar en vigencia.

Por otra parte, los medios de comunicación se hicieron eco de estas consecuencias problemáticas a nivel social. En medios de alcance nacional, la sensibilidad frente a la cuestión del juego ha sido reiteradas veces puesta en agenda. En el programa conducido por Jorge Lanata, Periodismo Para Todos, uno de los de mayor audiencia en la actualidad, la cuestión del juego se trató entramada con sospechas de corrupción política. En distintos informes se relaciona el crecimiento del juego con negociados políticos, financiamiento de campañas, desvío de fondos y otros hechos de corrupción, relaciones de sospecha que germinan frente a una actividad de dudosa moralidad como esta. Por otra parte, en los medios locales, desde la instalación del casino, la aparición de noticias relacionadas al juego se hizo más frecuente, tanto haciendo eco de afortunados que obtuvieron grandes ganancias como de las consecuencias negativas del impacto del juego en la sociedad.

Por otra parte, consideramos significativo la reacción social frente a la expansión del juego a través de iniciativas desde distintos sectores sociales para sensibilizar sobre sus consecuencias negativas y consolidar acciones bajo esta misma concepción. Este es un factor que diferencia a nuestro país frente a otros, ya que en Argentina no existen grupos que hayan articulado y consolidado iniciativas de repercusión pública bajo esta representación negativa del crecimiento del juego. Este proceso si se ha dado en otros países

como el caso de Canadá, donde la proliferación de la industria del juego ha provocado una reacción social por parte de quienes perciben al juego como una actividad perjudicial, no ya en términos religiosos como en otras épocas de la historia, sino en razón de los perjuicios sobre los derechos de las personas en que incurrir, desde su perspectiva, las industrias del juego. En torno a esta cuestión se han conformado grupos de presión que se involucran en la cruzada moral para exigir cambios en las políticas gubernamentales en torno a los juegos de azar, tales como la exigencia de indemnizaciones a los jugadores que desarrollen una dependencia, multas a los establecimientos de juego, limitación de la expansión de la industria del juego y una democratización de la información en torno a los riesgos que conlleva esta actividad (Suissa, 2006).

#### RESPUESTAS CIVILES: Jugadores Anónimos y Asociaciones Civiles en Santa Fe

Sin embargo, podemos destacar que en las últimas décadas se han gestado iniciativas de tipo terapéutico frente a esta problemática por parte de otros sectores de la sociedad. Esto puede guardar relación con la forma de percibir la problemática como una cuestión individual, a la que se debe encarar a partir del trabajo con las personas y no desde el contexto político. Entre estas encontramos principalmente la creación de grupos de autoayuda de pares, y diversas terapias psicológicas y psiquiátricas que le dan tratamiento al juego problemático. Las mismas se insertan fundamentalmente en instituciones del área de la salud, pero también en otras como las instituciones religiosas.

Los grupos de Jugadores Anónimos, grupos de que popularmente se conocen como de autoayuda, sostienen una perspectiva abstencionista en cuanto que el objetivo que se plantea es que el integrante debe buscar erradicar la práctica del juego de su vida. Los mismos están integrados única y exclusivamente por pares, es decir, personas que experimentan problemáticamente con los juegos de azar, siendo este el requisito central para el ingreso a los mismos. Estos grupos observan enérgicamente este criterio de ingreso y pertenencia, ya que consideran que es su experiencia particular con el juego el criterio que marca a sus integrantes como personas diferentes.

A nivel nacional los grupos de Jugadores Anónimos tienen una presencia territorial destacable. Actualmente existen 69 grupos en 16 provincias de todo el país. Los grupos de este tipo surgieron en 1950 en Estados Unidos tomando el modelo de funcionamiento de los grupos de Alcohólicos Anónimos, extendiéndose posteriormente alrededor del

mundo (Collins, 1996). En la Argentina el primer grupo se inauguró en 1984 y actualmente, la mayor cantidad se ubican en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (12 grupos) y en la Provincia de Buenos Aires (34 grupos). En Santa Fe específicamente existen tres grupos, dos en la ciudad de Rosario y uno en Villa Constitución.

Durante nuestro trabajo de investigación, entramos en contacto con uno de los grupos que funcionan en la ciudad de Rosario. El mismo desarrolla sus actividades en las instalaciones de una iglesia -al igual que la mayoría de los grupos de todo el país y a pesar de remarcar que no son grupos confesionales ni guardan relación con ningún organismo de ningún tipo- que cede un salón para la realización de las reuniones y se ubica en la zona céntrica de Rosario<sup>12</sup>. El mismo comenzó su funcionamiento a mediados de los años 90 según el testimonio de uno de sus miembros. Este grupo realiza dos reuniones semanales los días lunes y viernes a partir de las 19 horas hasta las 21. Estas reuniones son coordinadas por una persona que normalmente es el miembro de mayor antigüedad en el grupo que se encarga de dirigir y organizar las reuniones, dispone de acceso al lugar, y se ocupa de que el lugar esté en condiciones para las mismas. Estas se estructuran dividiéndose en dos partes, durante la primera hora los asistentes leen un folleto que reúne los preceptos centrales del programa de recuperación que sostiene el grupo, en base a estos se hacen comentarios centrados en las experiencias personales. Luego se realiza un recreo y en la segunda parte de la reunión se otorga la palabra a quienes deseen hablar. Durante las reuniones los participantes van escribiendo reflexiones que consideran importantes en un cuaderno que circula en el grupo y que es conservado por el coordinador. En este grupo cuenta con una cantidad de participantes que oscila entre las 20 y 25 personas por reunión.

Dentro del grupo existen ciertos ritos de ingreso y que marcan la carrera de sus participantes. El ingreso está mediado por una entrevista donde uno de los miembros de mayor antigüedad presenta los preceptos generales del grupo al ingresante, como son el anonimato, el reconocimiento del juego como un problema, la voluntad por dejar de jugar, a los cuales este debe prestar una especie de juramento para poder incorporarse al grupo. Una vez consumado este paso los ingresantes son recibidos por los miembros del grupo que le dan su bienvenida, presentándose y contando parte de su historia en el juego, generalmente trayectorias ejemplares de abstinencia en el juego. Cada seis meses de asistencia ininterrumpida a las reuniones, los asistentes reciben medallas que dan

<sup>12</sup> En el mismo lugar, se realizan reuniones del grupo Juga-non, el mismo reúne a familiares y amigos de personas con juego problemático.

reconocimiento a su trayectoria en el mismo. A su vez, se gestiona la construcción de relaciones a través del padrinazgo de los ingresantes al grupo por parte de un miembro de mayor antigüedad.

Por otra parte, periódicamente realizan reuniones abiertas dirigidas tanto a potenciales miembros como al público en general con la intención de sensibilizar sobre el problema del juego y darse a conocer en sociedad como una posibilidad de tratamiento de la conducta problemática frente al juego. También, anualmente se realizan encuentros donde están convocados todos los grupos del país para intercambiar experiencias e ideas sobre el juego problemático. Esta estructura nos da la pauta de que Jugadores Anónimos es una organización que tiene una historia y un nivel de institucionalización y articulación significativo en la realidad nacional.

En la ciudad de Santa Fe, no existen, ni han existido, grupos de Jugadores Anónimos, pero podemos observar que existen instituciones que generaron iniciativas frente a la problemática del juego en la ciudad. Entre ellas existen dos asociaciones civiles, una de ellas es una institución especializada en el tratamiento de adicciones a sustancias que en los últimos años a raíz de la demanda amplió su oferta al tratamiento del juego problemático. Se trata del Centro de Prevención y Rehabilitación de Adicciones *Cambio de Hábitos* y tiene una perspectiva psicomédica que se enmarca en el campo de la salud mental. Esta institución existe desde el año 2006 y posee un equipo interdisciplinario de trabajo que incluye psicólogos, psiquiatras, médicos clínicos, nutricionistas, trabajadores sociales, terapeutas ocupacionales, coordinadores, talleristas, acompañantes terapéuticos. Los profesionales que integran esta asociación cobran honorarios que pueden abonarse de manera particular o a través de la cobertura médica de las obras sociales. En sus tratamientos, aborda la problemática a través de distintos métodos que incluyen la terapia grupal de pares, la terapia psicológica individual y la terapia psiquiátrica que se realizan en instalaciones alquiladas para el funcionamiento de esta institución. Cuenta con un centro de día, en una institución religiosa, donde los asistentes pueden optar por permanecer durante media jornada o la jornada completa realizando actividades terapéuticas y recreativas. Su perspectiva combina distintos enfoques en cuanto que, además de la metodología médica, plantea la construcción de redes de acompañamiento como un factor decisivo en la recuperación de las conductas problemáticas por lo cual integra al núcleo familiar en este proceso.

Por otra parte, existe en Santa Fe la Asociación Civil para la Investigación de la Ludopatía. La misma surge por iniciativa de trabajadores de la Dirección Provincial de Prevención y Asistencia de las Adicciones perteneciente al Gobierno de la Provincia de Santa Fe, pero como una asociación civil autónoma que no depende de ésta. Esta Dirección da cobertura principalmente a conductas adictivas relacionadas al consumo de sustancias, pero no acapara los problemas de consumo en otros campos como el juego. En este sentido, una de las integrantes de la asociación nos menciona como hecho desencadenante para la formación de esta, una llamada de urgencia que recibió en la institución por parte de un familiar de una persona con consumo problemático de juego que tuvo intentos reiterados de suicidio. A partir de este hecho, decidieron reunirse algunos integrantes de esta dirección para idear una forma de dar contestación a esta problemática naciente. Así, en el año 2002 se le da forma legal a esta institución que surge de la inquietud de trabajadores del campo de la psicología que se desempeñan en la Dirección mencionada anteriormente, en vistas de la creciente demanda de atención de personas con problemáticas asociadas al juego que no contaban con una respuesta dentro de este organismo provincial.

Esta asociación civil, cuenta con alrededor de 10 integrantes. Por un lado, cuatro profesionales encargados específicamente de los tratamientos destinados a personas con consumo de juego problemático y otras seis personas que se encargan de funciones administrativas de la asociación tales como confección de actas, acciones específicas de prensa y control de balances contables. En este sentido, además de la realización de reuniones de comisión propias del funcionamiento de la asociación, se realizan periódicamente reuniones informales entre los profesionales con el fin de supervisar sus trabajos, dar seguimiento a los distintos casos e intercambiar opiniones sobre el tratamiento. Esta asociación no posee un emplazamiento físico fijo, las reuniones se realizan en las casas particulares de sus integrantes.

Las personas se contactan con esta asociación a través de diversos medios. Por un lado, existe un número de teléfono gratuito a cargo de la Dirección Provincial que deriva los casos de juego problemático hacia esta institución, también las apariciones en los medios gráficos y televisivos locales, si bien aisladas, han puesto en conocimiento público la existencia de esta asociación y han sido un medio de contacto para jugadores. Luego de este primer contacto, se realiza una entrevista de admisión a partir de la cual

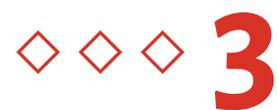
se ofrece un tratamiento a la persona. Los tratamientos consisten en terapias grupales e individuales que se realizan en simultáneo y según la voluntad de los asistentes que pueden optar por alguna de las dos o ambas. Los encuentros grupales se realizan coordinados por alguno de los profesionales en las instalaciones de la Dirección Provincial de Prevención y Asistencia de las Adicciones que presta un emplazamiento para la realización de éstas. Las reuniones grupales tienen una frecuencia semanal y actualmente cuentan con cuatro asistentes fijos. Las sesiones de terapia individuales se realizan en las instalaciones donde cada profesional realiza su actividad particular. Ambas actividades se ofrecen de manera gratuita para los asistentes. En este sentido, no posee ningún tipo de financiamiento.

Su perspectiva de tratamiento es diferente al modelo de Jugadores Anónimos, descrito anteriormente, en cuanto que tiene una impronta que se acerca a la terapia psicoanalista y da preeminencia a la comprensión del juego problemático como una expresión personal, relacionada con cada biografía individual, de un malestar, una insatisfacción psicológica anclado un determinado contexto. En este sentido, podemos afirmar que no se ubica en una corriente “prohibicionista” o “abstencionista”, en cuanto que la renuncia al juego no es una de los pilares de su concepción de recuperación de la conducta problemática, sino que se concibe que el cese del juego viene aparejado a la resolución de conflictos psicológicos de la mano de los tratamientos.

En este sentido, observamos que la oferta institucional se encuentra dispersa y poco visible. Las articulaciones con organismos del Estado son mínimas y no existen políticas que articulen y financien las instancias existentes. Ilustrativo de esta situación son las declaraciones de personas que experimentan situaciones problemáticas con el juego recogidas por Negro donde remarcan la falta de visibilidad de tratamientos para este problema a la que se enfrentaron a la hora de buscar ayuda, en este sentido, uno de los entrevistados menciona:

*Si me duele una muela voy al odontólogo, si me duele un dedo del pie voy al podólogo... Por ahí al traumatólogo, por ahí te quebraste... Si tengo una adicción al juego, ¿Dónde voy? ¿Quién se hace cargo de mí? ¿Cómo salgo? No veo nada visible, no veía nada visible que me oriente a decir: voy ahí.*

Negro, 2014



La carrera moral de los jugadores  
problemáticos de juegos de azar

La carrera moral de los jugadores problemáticos de juegos de azar /

En nuestra investigación nos propusimos como primer objetivo de investigación distinguir las etapas de la carrera moral que transitan los jugadores problemáticos de juegos de azar teniendo en cuenta para ello la interrelación entre momentos claves, otros significativos y definiciones de sí mismo. Como una respuesta hipotética en base a primeras aproximaciones al tema al trabajo de campo propusimos que la carrera moral de los jugadores recuperados contaría de tres etapas: una primera de incorporación, luego una de permanencia y finalmente una de abandono. A la luz de los hallazgos de nuestra investigación consideramos que este esquema previo ha resultado insuficiente.

Nuestro estudio posee un diseño flexible como hemos señalado anteriormente. Al estar basado en los relatos retrospectivos de las experiencias de personas asumidas como recuperadas del juego ha puesto en la palestra una multitud de elementos y matices en las carreras del juego que habíamos planteado hipotéticamente, en este sentido se ha complejizado el esquema que presentamos previamente (Ver Cuadro 1). Para que un jugador llegue a percibirse como recuperado debe atravesar un proceso social donde sus concepciones del juego se van modificando en consonancia con sus experiencias sociales y con acontecimientos vitales. En este sentido pretendemos que las categorías, las etapas, los eventos significativos emerjan de los relatos de los entrevistados basándonos en cuatro dimensiones en función de las cuales buscaremos distinguir cada etapa en la carrera moral, estas son: una cognitiva, una afectiva, una comportamental y una relacional-estructural.

Este capítulo entonces, es la sistematización desde una perspectiva sociológica de los relatos retrospectivos de las experiencias en el juego de personas que se autoperciben como recuperadas de una problemática con los juegos de azar.

El concepto de carrera moral como herramienta sociológica nos permite dar cuenta de una condición como el punto de llegada de un proceso, en nuestro caso el arribo a la autopercepción como jugador problemático de juegos de azar recuperado. En este proceso son importantes las transformaciones en las evaluaciones morales que las personas hacen sobre su persona, su conducta y su universo significativo para dar luz al proceso mediante el cual los individuos van transitando distintas etapas en el mundo del juego. En este sentido, como hemos dicho, es importante rastrear los factores de cambio que los entrevistados traen a su relato para explicar las transformaciones que se suceden en la temporalidad de la carrera, *las 'fuerzas' personales, sociales o extra-personales capaces de inci-*

*dir de manera específica en el estado de cosas que pretendemos analizar* (Meccia, 2016, pág. 199) y señalan transiciones en la trama de su relato. Nuestra apuesta es poner en relación el proceso social que atraviesan las personas y los significados que atribuyen los jugadores a su experiencia en la elaboración de su historia.

Parafraseando las ideas formuladas por Howard Becker en *Outsiders* (2009) diremos que el modo en que una persona llega a experimentar con los juegos de azar requiere un tipo de explicación, mientras que el hecho de que se involucre en mayor medida con la actividad requiere otra explicación, el que lo perciba como un problema y el que decida retirarse, otras distintas (Becker, 2009, págs. 42-43). En este sentido se trata de un modelo secuencial de análisis que requiere un tránsito por el universo del juego compuesto de varias etapas que se suceden sucesivamente y que no bastan por sí mismas para explicar el resultado final, sino que su valor heurístico radica en la sucesión temporal del conjunto de etapas. El mismo implica que cada etapa tenga sus variables explicativas, las mismas pueden ser varias y actuar a la vez en un momento determinado de la carrera, pero ser irrelevantes en otra etapa. Por eso es necesario distinguir en cada etapa los factores que el relato hace actuar y cómo le dan movimiento a su trayectoria en esta actividad, es decir, qué pasa según los entrevistados para que la carrera avance. Desde nuestra perspectiva haremos hincapié en el proceso social atravesado, es decir, en la conjunción entre el influjo social y las lógicas de acción del sujeto y las transformaciones a lo largo del tiempo.

Debemos destacar que estos relatos poseen un carácter retrospectivo sobre las experiencias con los juegos de azar, es decir, las personas nos hablan sobre su pasado desde un presente. Este presente está marcado por una experiencia de recuperación a partir de la cual los individuos ordenan los hechos de su pasado. Nuestro objetivo es reconstruir una trayectoria dentro de la actividad del juego, y esto es indisoluble del trabajo narrativo con el cual los entrevistados hacen inteligible su pasado y a ellos mismos. Por lo tanto, es necesario remarcar que estas personas que se asumen como recuperadas de una relación problemática con el juego tienen la característica de haber atravesado por experiencias, instituciones y terapias que dan forma a los discursos de los jugadores y sin dudas dejan huellas sobre los hechos que se ponen en juego y los que se desechan, en este pasado del juego, al igual que la forma en que relacionan e interpretan los elementos que aparecen en escena<sup>13</sup>.

<sup>13</sup> Daremos cuenta de estos procesos de recuperación y los modelajes que ejercen sobre los relatos de los entrevistados en el capítulo 3.

En esta primera parte nos abocaremos a describir cómo pasaron las cosas para los entrevistados, las secuencias a través de las que dan cuenta cómo se desarrolló y avanzó su carrera en el juego teniendo en cuenta las evaluaciones morales y las relaciones con los otros significativos que formulan.

### — PRIMERA ETAPA. LA INCORPORACIÓN

A partir de los relatos de los jugadores recuperados determinamos una primera etapa en la carrera moral del jugador que decidimos llamar la etapa de incorporación. En la misma las personas se introducen a la práctica de los juegos, aprenden determinados significados y códigos que le dan sentido al juego y que lo vuelven una actividad divertida.

En cuanto a esta primera etapa, los entrevistados no citan necesariamente un instante puntual donde empezaron a jugar, sino que se refieren a un momento donde apostar en juegos de azar poseía un significado particular. No nos enfocamos, entonces, en una definición cronológica -esta etapa puede durar años, meses, o semanas- sino que la definición de esta primera etapa surge de una temporalidad narrativa marcada por una forma determinada de pensar, sentir y vivir el juego que discerniremos a lo largo de este apartado.

Daremos cuenta de las representaciones sobre esta actividad que elaboran a partir de sus primeras experiencias (dimensión cognoscitiva) así como también la forma en que se sienten (dimensión afectiva), las formas en que se comportan (dimensión comportamental) y en que se relacionan con otros significativos (dimensión relacional-estructural) en esta etapa de incorporación.

#### TODO BAJO CONTROL: Representaciones del juego como actividad recreativa

En el siguiente fragmento, Darío, un empleado de un barrio residencial privado, nos relata la forma en que experimentaba el juego en su primera etapa en esta actividad:

Yo iba con mis amigos al casino, los viernes, la salida nuestra eran los viernes, era comer, ir al casino o ir a jugar al pool... a veces íbamos al casino y a veces íbamos a jugar al pool, pero no... o sea normal ya te digo íbamos a gastar, íbamos a perder 200 pesos pone-

le perdemos esos 200 por más que tuviéramos más nos íbamos. (Darío, 50 años)

Actividad “normal”, desinteresada en la ganancia, practicada en compañía de sus amigos, la apuesta en juegos de azar era una actividad realizada como alternativa a otras actividades de esparcimiento y limitada según su percepción. El juego, en este momento, no salía de los límites que él considera adecuados. Este primer testimonio nos revela una característica que será constante en la rememoración de los comienzos: la percepción del juego como una actividad controlada. En el mismo sentido se dirige el testimonio de Damián:

- ◇ Damián: Mirá, jugar jugué toda la vida, eh... el tema es que **tenía mis límites...**
- ◇ Astor: Estas primeras experiencias que vos tuviste en el juego, ¿en dónde eran?
- ◇ D: Eso era en otra ciudad, creo que yo tenía 18, 20 años, se empieza **como un juego, se empieza como una diversión** y después se va jugando más fuerte
- ◇ A: ¿Ibas con tus amigos?
- ◇ D: Claro, yo en aquel momento, siempre te digo, los primeros años fue **una cosa controlada, jugaba unos pesos, si ganaba bien y se perdía no, no me hacía nada...**  
(Damian, 67 años)

Además de la idea de control sobre el juego, este fragmento nos señala otros elementos presentes en esta primera etapa. Así el juego está representado como una diversión y como una actividad inocua, cuyo resultado, sea positivo o negativo, no afectaba a la persona, esto es, no tenía efectos sobre su estado emocional, su situación económica, laboral o relacional. En este plano, Camila relata cómo fue la noche en que conoció el juego y las sensaciones que tuvo.

Mirá yo llegué así,..., empecé a salir con un chico de Santa Fe y cuando inauguran el casino que creo que fue en el 2008, 2009, **justo cuando inauguran él me lleva al día de la inauguración**, ese día fuimos (...) y el chico me dijo, “vamos a jugar a la ruleta”, bueno le digo, “tomá 10 pesos”, me acuerdo en ese momento, “toma 10 pesos, jugame el 12 que es la fecha de mi cumpleaños”. No sacamos nada y yo le había dado eso y no sacamos nada, y él jugó otro número y nada, vi todo, pero nada más, **en ese momento sí, me llamó la**

atención, pero no como para decir “¡ooh! gran cosa”. (Camila, 44 años)

Marcelo a su vez remarca lo que representaba el juego para él en esta etapa, cuando no era un problema:

No me interesaba... no, no, no, **lo tomaba como un hobby**, por ejemplo, si tenía ganas iba... “ah mirá, tiré” pero no era... (Marcos, 51 años)

Así, sumado a la idea de una actividad limitada, encontramos la representación del juego como una actividad superflua que no dejaba huellas subjetivas significativas. Expresiones tales como: “No era gran cosa”, “Lo tomaba como un hobby” o “Si ganaba bien, si perdía, no me hacía nada” señalan la neutralidad de los sucesos dentro de la esfera del juego sobre la trama de la vida cotidiana. Podemos evidenciar una marca narrativa de su reconstrucción retrospectiva desde el presente, ya que los entrevistados implícitamente señalan un contraste en relación a cómo el juego será en otro momento de su trayectoria en este universo. Entonces es interesante remarcar el hecho de que se empieza jugando “Como un juego” lo cual se contrapone con otro momento en el que el juego ya no será un juego y pasará a ser percibido de otra manera.

Carlos nos relata las características de su primer momento en el juego en el mismo matiz que los entrevistados previos:

Me gustaba ir al casino a Paraná, me gustaba, te hablo de año 2005, 2006, yo me iba a Paraná, pero me iba ponele **una vez cada 15 días, era muy moderado, me gustaba jugar pero iba muy moderado**, es decir, llevaba por ejemplo 300 pesos, me gustaba el ambiente, siempre me gustó la noche, el ambiente del casino, las minas, tomarse una copa me encantó siempre, y después ya empecé a jugar viste... (Carlos, 45 años)

Surge un nuevo elemento en los relatos que cabe destacar, la percepción de frecuencia temporal imputada como “moderada”, en sintonía con los anteriores relatos que utilizaban los términos “limitado”, “esporádica” lo cual da a entender una limitación temporal y monetaria en el ejercicio del juego que está en consonancia con la forma considerada correcta de realizar esta actividad. Condensando la idea de juego podemos ubicar el

siguiente fragmento:

El juego lo que tiene es como que agarra a toda la gente desprevenida es como el alcohol... es como cualquier droga me parece a mí, viste que es... **arrancás en grupo bolido capaz la agarras jugando de alguna manera, valga la redundancia, vos lo haces jugando entendés, porque empezas así** (Javier, 28 años)

La idea de que el juego se agarra “jugando” indica cierto marco de lo que es factible denominar un juego como tal. Consideramos entonces que algunas de las características que debe reunir una actividad para ser considerada un juego para la moral socialmente predominante, es que sea una actividad libre, que se ejerce con autonomía, separada en tiempo y espacio del flujo de la vida cotidiana. En este sentido observamos que la definición de juego que Huizinga hace en su obra *Homo Ludens* coincide en varios aspectos con la definición moralmente aceptable en nuestra sociedad de lo que debe ser un juego:

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como sí” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 2007)

Así, la definición de juego que postula este autor puede pensarse como un condensador de la moralidad lúdica que sostienen nuestros entrevistados sobre esta primera etapa que hemos distinguido. Las apuestas en los juegos de azar en esta etapa no son problemáticas para estas personas ya que son realizadas con conciencia de que “es una acción libre, ejecutada como sí, y sentida como situada fuera de la vida corriente” y en un espacio separado del mundo habitual.

#### JUGAR CON OTROS: Vías sociales de acceso al universo del juego

Por otra parte, vemos que los entrevistados relatan que llegaron a experimentar con

el juego en compañía de otras personas que conocían fuera de este ámbito. Así como se manifestó en los fragmentos de entrevistas mencionados más arriba, el hecho de llegar a insertarse en un ámbito de juego se hace como una actividad de esparcimiento con grupos a los que se pertenece previamente como pueden ser amigos, familia, o como señala en este fragmento Martina un grupo de pares:

- ◇ Astor: ¿Y cuando usted empezó a ir empezó a ir sola?
- ◇ Martina: No, empecé a ir acompañada éramos un grupo, íbamos unas cuantas después...
- ◇ A: ¿Amigas de usted?
- ◇ M: Si, conocidas, porque **yo tenía un grupo de solas y solos entonces nos sabíamos juntar** para tomar un café y después nos repartíamos cada uno hacía la suya como quien dice, algunos iban a jugar al paño otros a las maquinitas  
(Mirian 69 años)

Javier, por otra parte, empezó a jugar con los amigos de su hermano que luego se dedicaron a jugar al póker:

- ◇ Astor: Y en ese momento que empezaste a jugar, estabas mucho con estos pibes que eran tus amigos ¿de dónde?.
- ◇ Javier: Si, eran amigos del Fede, mi hermano, y empezamos a jugar al póker y fuimos a la ruleta, **empezamos con la ruleta después empezamos con el póker y se hizo así como una peña así de póker**, después bueno eran más que nada amigos del póker mismo.  
(Javier, 28 años)

Los fragmentos anteriores señalan el acceso al juego junto con amigos, parejas o pares de otros grupos a los que se pertenece. En otros casos el acceso al juego se da por la vía del círculo familiar. Así revelamos algunos testimonios de personas que se socializan en el juego dentro de su medio familiar, lo que les da acceso al juego y a sus significados desde una edad temprana:

Vengo de una familia que son medio jugadores, de jugar a la loba, mi viejo iba al casino...**en mi casa, si no había nada que hacer nos poníamos a jugar una loba**, entendés, en

el tiempo libre jugamos al truco siempre, siempre jugar, siempre jugar (Marcos, 51 años)

Siempre estuve desde muy chico involucrado con el tema, era muy chico y **mi padre iba al hipódromo y yo me iba del club, me escapa para ir al hipódromo a encontrarme con él**, generalmente porque después me daba dinero (Gustavo, 63 años)

En este mismo sentido se orienta el relato de Silvia quien nos relata su entrada en el ambiente del juego a través del medio familiar donde el juego era una actividad que les daba un sustento económico:

**Mi mamá de chica era levantadora de quiniela clandestina... jaja es duro... era levantadora de quiniela clandestina, por eso sabía todas las, todo lo que tenía que ver con los números, el azar, que quería decir cada cosa en el juego, los números tienen un significado en el juego de la quiniela, bueno y los sabía todos, pero no me gustaba, no me atrapaba, de vez en cuando jugaba un cumpleaños que se yo... una patente de un auto, eso era muy esporádico** (Susana, 48 años)

Las ideas que plantea nuestra entrevistada están en consonancia con los fragmentos anteriores que remarcan el desinterés como así también la autonomía con que ejercía esta actividad, lo que nos da la pauta de una imagen de yo soberano sobre el juego. Por otro lado, la importancia del medio familiar en la reproducción de las prácticas de apuesta en los juegos de azar se hace presente. En este sentido es remarcada por otras investigaciones en este tema, tal como lo señalan Reith y Dobbie en su estudio sobre las conductas de jugadores:

Los entrevistados revelan la importancia de la familia [...] como un sitio clave para la transmisión del capital cultural relacionado al juego y la reproducción de comportamientos, normas y actitudes. Encontramos un proceso a través del cual el conocimiento del juego y el comportamiento es pasado a través de los hogares en las rutinas de la vida cotidiana. Este es un patrón en el cual los padres de los entrevistados regularmente visitan lugares de juego y participan en juegos, de manera que ellos mismos se encuentran rodeados por un ambiente donde el juego es normal, aceptable y divertido – o por otro lado,

puede ser también fuente de discusiones, tensiones y preocupaciones, que como niños, ellos absorbieron. El conocimiento sobre el juego se genera a través de la observación del comportamiento de otra gente, en este caso los entrevistados vieron y escucharon a miembros de la familia jugar y hablar sobre el juego, y algunas veces los acompañaron en este. (Reith & Dobbie, December 2011) (La traducción es propia.)

Así mientras Gustavo encontraba satisfacción al encontrarse con su padre en el hipódromo, Marcos llenaba los ratos libres apostando en juegos de azar con su familia y Susana conocía los gajes del oficio por medio del trabajo de su madre, en todos los casos el círculo familiar constituía un ambiente dentro del cual la cultura del juego circulaba y le era transmitida a nuestros entrevistados.

Pero debemos señalar en este punto una cuestión. Como lo indica nuestra entrevistada en el último fragmento, aun manejando los conocimientos del juego y entendiendo sus lógicas, afirmaba no sentirse “atrapada” por el juego, lo cual, en este caso, nos da la pauta que el conocimiento de los códigos y lógicas del juego es un factor importante para introducirse en el juego, considerarlo una actividad divertida y sensata pero no para explicar un mayor compromiso con la actividad del juego.

### CUANDO JUGAR ERA UN JUEGO

En resumen, en esta primera etapa de la carrera de los jugadores, podemos establecer algunas definiciones en base a las dimensiones de análisis que hemos propuesto.

En la dimensión cognoscitiva evidenciamos que los entrevistados definen el juego como un hobby, una diversión, una actividad con el fin de pasar un momento de esparcimiento en la trama de la vida ordinaria y que no tiene consecuencias externas por fuera de la temporalidad en que se realiza. Podríamos decir que es un juego con fines recreacionales. La misma es una actividad que realizaban en compañía de otros que conocían fuera del ambiente de los juegos de azar, como complemento o alternativa de otras actividades y donde la idea de jugar era accesoria a otros eventos de la vida de grupo, en este sentido se contaba con una membresía de grupo, ya sea amigos, familiares, de manera previa al acceso al juego. El juego vivido de esta manera no entraba en conflicto con los mandatos morales de una sociedad que exige de las personas, sobre todo los adultos, que sean seres responsables, autónomos capaces de autocontrolar sus

comportamientos. En este sentido los jugadores recuperados construyen una imagen de sí en esta etapa que está acorde a este patrón, por ende, se posicionan como soberanos sobre el juego, gobiernan su conducta y viven la experiencia de jugar con placer. Su representación del juego como una actividad que debe ser libre, divertida, realizada con autonomía, limitada para que se constituya como un juego propiamente dicho, no se ve contrariada en este momento.

En la dimensión relacional-estructural, como vimos, los grupos con los que la persona se inserta en la carrera del juego no son grupos cuya actividad principal sea el juego, sino que esta es una actividad complementaria, alternativa a las demás realizadas. Entre ellos encontramos a la familia, los amigos, grupos de pares como transmisores de un conocimiento lúdico concerniente a los comportamientos, significados y actitudes frente al juego. Estos grupos muchas veces son guardianes de un orden moral que mantiene una concepción del juego determinada, que no debe traspasar su sentido lúdico.

En la dimensión afectiva vemos que el juego se siente como una actividad de goce, de placer, es un momento de bienestar asociado a compartir momentos de ocio con personas con quienes se posee un vínculo afectivo, pero que no tiene un significado especial para las personas, ni sus resultados son muy importantes fuera del ámbito de juego. Es, por ende, una actividad que posee una neutralidad emocional.

En la dimensión comportamental las personas mencionan que jugaban de manera “controlada”, “esporádica”, “limitada”, “moderada”, adjetivos que dan la pauta de una actividad que no se excedía ni en la cantidad de tiempo, ni de dinero destinado a la misma, en relación con el patrón de normalidad que sostienen los entrevistados y que se realizaba con una frecuencia dentro de parámetros no problemáticos. En este sentido, el hecho de ir a jugar no se ocultaba ni era percibido como inadecuado para el jugador y sus grupos de pertenencia por lo tanto se realizaba públicamente.

### Cuadro 3. Primera etapa de la carrera moral del jugador. La incorporación.

PRIMERA ETAPA. La incorporación	
<b>Dimensión Cognoscitiva</b>	-El juego como un juego. Actividad recreativa, divertida, limitada, controlada, prescindible. - Imagen de un yo soberano sobre el juego.

<b>Dimensión Afectiva</b>	- Neutralidad emocional. Actividad inocua, sin consecuencias para la vida de la persona. <i>No era gran cosa, No me afectaba, Me daba igual ganar o perder.</i>
<b>Dimensión Comportamental</b>	Actividad “esporádica”, “moderada”. Frecuencia de juego dentro de parámetros aceptables socialmente. Actividad pública.
<b>Dimensión Relacional - Estructural</b>	Actividad practicada con grupos de pertenencia exógenos al mundo del juego. Amigos, pareja, grupos de pares, familia.

El relato de estos primeros contactos con los juegos de azar plantea una etapa de mesura, de limitación con respecto al juego en la carrera moral de los entrevistados que se opone a otra etapa gobernada por sensaciones e ideas diferentes. En el tamiz de la experiencia ulterior esta primera etapa es figurada como una etapa donde jugar en los juegos de azar era, propiamente, un juego. Nos preguntamos a continuación, cuáles son los factores que se actúan, según los entrevistados para que esto deje de ser así. ¿Qué sucede en la vida de los entrevistados para que esto cambie?

## SEGUNDA ETAPA. EL INVOLUCRAMIENTO

Decíamos entonces que, si bien el hecho de experimentar con los juegos de azar de forma placentera es un puntapié en la carrera del jugador, este hecho no distinguiría a nuestros entrevistados de todas las personas que juegan ocasionalmente. En este sentido, los jugadores recuperados señalan hechos que cambiaron su percepción con respecto a esta actividad y dispararon su involucramiento en el juego.

Distinguímos esta etapa analítica basándonos en el giro que marcan los entrevistados en su trayectoria en el juego. En este punto determinados eventos significativos actúan como un mojón en el camino relatado por los entrevistados, estos hechos puntuales producen un quiebre que asocian de diversas maneras al crecimiento de su involucramiento en esta actividad. Estos eventos no son siempre hechos puntuales sino puede darse que una acumulación de experiencias o una transformación en su situación social sea lo que dispare su involucramiento.

Podemos considerar a estos hechos como *turning points* en la carrera moral de los entrevistados. Como lo define Wethington, *un turning point conlleva un desplazamiento fundamental en el significado, propósito o dirección de la vida de una persona y debe incluir una conciencia auto reflexiva de, o una percepción del, significado del cambio* citado en (Teruya & Hser, 2010) (La traducción es propia), en este sentido es que los factores que describiremos continuación son los causantes, en la visión retrospectiva a partir de la que constituyen su relato los entrevistados, de un cambio en su manera de percibir el juego y por ende de involucrarse en esta actividad.

### NEUTRALIZACIONES MORALES

Una idea teórica que guiará nuestro análisis a la hora de interpretar los relatos será los cambios en la moralidad con respecto al juego que se producen en este trayecto. Becker sostiene que para que una conducta etiquetada como desviada por un amplio sector de la sociedad, como en su obra *Outsiders*, el consumo de marihuana o en el nuestro el juego excesivo, se transforme en una actividad sistemática y estable, se requiere sortear una serie de controles sociales que limitan la conducta por catalogarla como inconveniente e inmoral, para ello debemos analizar la génesis de la conducta desviada orientándonos a *los eventos que neutralizan la amenaza de sanciones y las experiencias que revierten ciertos preconceptos, de modo tal que para el individuo esa conducta resulte concebible y posible* (Becker, 2009, pág. 80).

En este sentido el autor nos señala un conjunto de ejes para pensar los controles sociales sobre el consumo de marihuana, estos son: a) los que limitan el acceso a la droga y a su suministro b) los que explotan la necesidad del consumidor de no ser descubierto por otros no consumidores y c) lo que definen la actividad como inmoral (Becker, 2009, págs. 80-81). En la misma dirección, pero adaptándolo a nuestro caso pensaremos los controles sociales sobre el juego -más precisamente al juego excesivo -ya que el juego de apuestas en sí no es una actividad ilegal en nuestra sociedad contemporánea y de hecho es una actividad estimulada por ciertos actores sociales<sup>14</sup>:-

<sup>14</sup> Ver Capítulo 2

- a) Los que limitan el acceso al juego;
- b) Los que señalan la inconveniencia de ser descubierto por otros no jugadores en situaciones de juego no recreativo y;
- c) Los que definen al juego como una actividad inmoral.

Veremos que el juego en la sociedad contemporánea, presenta características particulares respecto a los controles sociales que lo regulan y difieren en algunos aspectos, por ejemplo, de las drogas ilegales.

Las lógicas explicativas que los jugadores utilizan para narrar su mayor involucramiento en el juego aparecen superpuestas y relacionadas de maneras particulares. En pos de cumplir nuestros objetivos de investigación distinguiremos estas lógicas en razón de los factores que los entrevistados ponen en acción para explicarnos un cambio en su relación con el juego. Las evasiones que realizan de los controles morales, nos guiarán para discernir cómo actúan los distintos factores que disparan el juego en los relatos de los entrevistados. Nos interesa saber, entonces, cuál es el proceso social que atraviesan estas personas para llegar a considerar al juego como una actividad factible y conveniente de ser realizada sistemáticamente en esta etapa.

#### EL FACTOR ECOLÓGICO: Cercados por el juego

Un primer punto a remarcar es que es necesario que existan espacios donde sea posible practicar las apuestas en juegos de azar. En Nuestro país esta es una actividad legal -aunque todavía se practica en algunos lugares de manera clandestina- y su oferta se expandió exponencialmente durante los últimos años lo cual hace que el acceso al juego no tenga ningún tipo de contravención legal, ni implique ningún conflicto con la ley. Uno puede realizar esta actividad a plena luz del día, sin esconderse, sin la potencialidad de recibir sanciones legales y sin la necesidad de ningún contacto social especial. Las ciudades que cuentan con casinos, como las que frecuentan nuestros entrevistados, otorgan la posibilidad de realizar esta actividad las 24 horas del día, todos los días de la semana con lo cual el aprovisionamiento de juego no es una traba para involucrarse en esta actividad, este está siempre disponible y en cantidades.

La mayoría de nuestros entrevistados transitaron su etapa de juego asistiendo principalmente al casino. En la realidad local, la instalación del casino en la zona céntrica de Santa Fe en el año 2008 aparece como un evento significativo en las historias de los entrevistados. Martina nos relata el establecimiento del casino en Santa Fe como un evento que le abrió la posibilidad, antes inexistente por fuera de las experiencias turísticas, de asistir asiduamente a un ámbito de juego:

- ◇ Martina: No, porque es como que vas una vez y después te olvidas y eso no existe más y en Mar del Plata también fui y encima me pagué el viaje me sobró plata, que se yo, es como que parece que tuviera un imán.
  - ◇ Astor: Como que fue esa vez y se olvidó.
  - ◇ M: Me olvidé, se terminó, se terminó y después cuando lo pusieron acá [al casino] bueno, teníamos un lugar... te digo, hoy en día también voy pero porque nosotros las mujeres grandes no tenemos donde ir, es muy peligroso, ¿dónde podés andar? no podés caminar por la calle con una cartera no, podés andar...
- (Martina, 69 años)

En el caso de los adultos mayores, nos señalan que el casino es el único lugar de recreación disponible en la ciudad donde sienten cómodos y en el lugar adecuado. El casino es percibido como un espacio protegido de peligros, donde las personas grandes pueden ir, divertirse sin sentirse juzgados y sin necesitar ninguna aprobación.

¿Qué hace una persona sola en una ciudad extraña, sin nadie ni nada? cuál es el lugar donde podés ir y que te atiendan como reina y que veas gente y que a la vez sea un lugar protegido que sabes que no te van a violar ni a robar, y vas al casino... a ver el casino es un lugar donde va la gente que está mal por algo. primero es el único lugar donde vos podés ir solo, ¿sí? por ahí te pasa que cuando vos estás muy solo o muy sola y decís, “che flaca, vamos allá”, “ah, no tengo compromiso”, “che flaca, vamos al otro lado”, “no, mirá, mi marido quiere ir a otro lado”, “no porque tengo los chicos”, entonces siempre que vos te sentís solo, el único lugar donde podés ir solo es ahí, porque yo sola ir a bailar no me animo, sola ir, qué se yo, a un restaurant, sentarme y comer sola... no! entonces cada vez que alguien me decía no, era obvio que iba a terminar en el lugar donde va todo el mundo que está solo.

(Camila, 44 años)

Porque para los vagos de mi edad no hay un lugar, hay lugares pero son lugares de levante, nosotros no andamos en eso, nosotros vamos a joder a divertirnos nada más, entonces que haces vos, comemos, vamos a comer a un bar, hablamos hacemos una buena sobremesa, nos quedamos a tomar unos lisos y cerca de las 12, 12:30 recién vamos al casino. (Darío, 50 años)

En este punto la asistencia al casino no es vivida como una posibilidad o una opción sino como una necesidad, ya que es percibido como la única alternativa factible que existe en la ciudad para gente mayor que busca divertirse. El caso de David, en un contexto diferente ya que vivía en el pueblo al momento de iniciarse en el juego, señala también la idea de obligación de empezar a jugar, ya que no vislumbraba otras opciones disponibles:

Yo empiezo por una **cuestión yo le llamo una cuestión este... casi obligada** y vos me vas a decir “¿cómo casi obligada?” y si porque yo vivía en un pueblo como en el que vivís vos, en el pueblo hay dos opciones, **o vas al club o vas al bar**, en esa época, en la época que yo tenía 18 años, y bueno yo iba al club, hasta que dejé de ir al club porque me cansaba, porque ya el tenis para mí no era un incentivo y no tenía más ganas y era mi laburo, me entendés. (David, 48 años)

Por otro lado, Carlos relaciona directamente la disponibilidad de juego como el gatillo que disparó su involucramiento en el juego. Al encontrar acceso al juego en un ambiente que frecuentaba la barrera espacial que lo mantenía resguardado frente a una conducta compulsiva hacia el juego cayó. A partir de la instalación de máquinas electrónicas de juego en el lugar que asistía asiduamente como espacio de recreación, ir a jugar ya no implicaba tantas dificultades como antes ni tantos riesgos, ya que no debía interrumpir su vida cotidiana para asistir al lugar de juego, ni disponer de tiempo y dinero extra. Al igual que los testimonios anteriores podemos decir que el lugar de juego es percibido como seguro, *un lugar cerrado donde nadie lo molestaba*.

- ◇ Carlos: A mí me lo que me agarró la adicción al juego fueron las máquinas éstas que hay acá en C. hoy.
- ◇ Astor: ¿Cuál es la diferencia de las máquinas y...
- ◇ C: Porque yo las veía todos los días.
- ◇ A: No te hacía falta irte.
- ◇ C: Para nada, [antes] para ir tenés que tener auto, tener nafta, tener ganas de viajar, te perdés dos horas de viaje, una de ida, una de vuelta, yo cuando iba al casino a Paraná iba muy esporádicamente, por ahí una vez cada 15 días, pero yo me daba cuenta que **cada vez**

me atrapaba más, ¿está? después cuando ponen las máquinas acá en C., yo a ese lugar yo iba siempre, iba a tomar un café a tomar una cerveza a charlar, no a jugar, jugaba una carrera de caballos ponele, un partido a la conga, al chinchón pero nada que ver con lo que es el tema del juego con las máquinas.

◇ A: Es otra cosa...

◇ C: See, a mi esto me despertó viste a full, esto hará 10 años atrás te hablo, tengo 45 a los 35 años ya me agarra, con plata, sólo, un lugar a dos cuerdas de mi casa, el dueño de las máquinas, no el dueño, el encargado, me fiaba, había alcohol, nadie te jodía porque es un lugar cerrado... reunía todas las condiciones como para que se me explote la bomba en la mano como me explotó.

(Carlos, 45 años)

Además de tener dinero era necesario que exista el lugar donde jugarlo sin riesgo de ser descubierto. Así esta modificación en su ambiente vino a completar la serie de condiciones que eran necesarias para que se dispare su involucramiento en el juego.

Estos fragmentos evidencian lo que hemos decidido llamar el factor ecológico, según observamos en los relatos este factor implica un cambio en su ambiente que modifica su relación con el juego a raíz de la disponibilidad de juego que brinda o una percepción del espacio de apuestas como el único lugar apetecible para pasar el tiempo de ocio. Como afirman en este sentido Elias y Dunning:

La elección personal de las actividades recreativas en las sociedades más desarrolladas también depende de las oportunidades socialmente pre-constituidas, y estas actividades son modeladas generalmente por una fuerte necesidad de estimulación social, de sentirse acompañado de manera directa o mimética en el ocio. (Elias & Dunning, 1992, pág. 132)

Es llamativo en las declaraciones de algunos entrevistados la consideración del casino en su "mapa del ocio" como una de las pocas sino la única alternativa posible para llenar la necesidad de estimulación, socialización y diversión que sienten que necesitan. No ven que existan espacios diferentes donde puedan divertirse y también socializar, ya que este es un punto importante a la hora de valorar el casino, porque les otorga la

posibilidad de “ver gente”, “charlar un rato”, sentirse contenidos, seguros y acompañados y dejar de estar solos y aburridos en sus casas. No es casual que quienes declaran esto son personas adultas maduras o mayores a quienes la oferta de esparcimiento pre-constituida socialmente no las alcanza o no las tiene en cuenta<sup>15</sup>. Aquí el casino cubre una demanda de esparcimiento dando un espacio geográficamente ubicado en una zona accesible de la ciudad de Santa Fe, donde las personas pueden ir en cualquier momento del día, incluso sin compañía, sentirse cómodas, ser atendidas como “reinas/reyes”, divertirse y generar interacciones con otros.

#### EL FACTOR ECONÓMICO: El juego como un negocio

*Cosa extraña: todavía no he ganado pero ya me comporto, siento y pienso como un hombre rico, y no sé verme de otra manera.*

Dostoievsky (2013, pág. 73)

Otro de los factores de involucramiento que identificamos en las declaraciones de los entrevistados es el económico. Una de las transformaciones de la percepción del juego que observamos en los relatos de los entrevistados es que las apuestas en el juego dejan de ser un juego propiamente dicho para convertirse en una oportunidad de conseguir una ganancia económica. ¿Cómo sucede este cambio?

En algunos casos los entrevistados mencionan que un cambio se opera a partir de la obtención de un premio que actúa como un propulsor en su carrera en el juego. El “flechazo” operado por una gran ganancia modifica sus expectativas respecto de esta actividad:

En enero de 2009 **me pasó algo horrible** ¿por qué? porque voy al casino sola una noche me acuerdo, viste esas noches donde todos: los amigos, amigas, familia están ocupados menos vos y que te sentís mal y depresivo, voy al casino esa noche era en enero me acuerdo y cuando **toco la maquinita que se yo, pin! salta un premio especial** y me acuerdo bien como si fuera el día de hoy que eran 9000 pesos en ese momento! **bueno y esa fue la perdición, es decir, ese día gané y pensé que después iba a ir y ganar y ganar y ganar...**  
(Camila, 44 años)

<sup>15</sup> En este sentido Elias y Dunning reflexionan sobre el mayor nivel de rutinización de las vidas cotidianas de las personas mayores frente a la de los jóvenes. *Los mayores, y los ancianos sobretodo, pueden vivir con mayor intensidad una experiencia de ruptura con su devenir diario, como jugar en el casino, al tener vidas más altamente rutinizadas y carentes de emociones.* (Elias & Dunning, 1992, pág. 136)

Comencé de muy chico, mi familia toda jugaba, yo comencé de muy chico con el viejo PRODE y bueno... tendría 12, años, 13, primaria 12 años, 13 ya es secundaria y... bueno me escondía atrás en el salón para poder armar los PRODEs, buscar la estadística de los equipos, hasta que... en ese momento había dos posibilidades, 13 y 12 puntos, **me tocó acertar uno a nombre de un mayor, lógicamente, que era mi hermano porque había que ser mayor de 18 años, creo que uno de los comienzos fue eso.** (Gustavo, 63 años)

Pero yo me fui metiendo cada día más porque ganaba, ganaba seguido pero al principio, una vez llegué a sacar hasta 7000 pesos, era mucha plata... **y bueno eso te entusiasma...** y bueno, eso fue lo más grande que saqué así, que más a uno le impactó pero he ganado 2000, 800, **obviamente cuando saqué 7000 me daba más ganas de seguir jugando.** (Martina, 69 años)

◇ Darío: Mi problema yo creo que empezó una vez que fui a Paraná a visitarlo a mi hermano que vivía allá, no estaba y me fui al casino sólo (...) **bueno y ahí tuve la mala suerte de ganar que calculo que eso fue lo que me llevó de una cosa a la otra y bueno y ahí empezó el tema** que iba, por ahí llegaba tarde al trabajo o mentía y faltaba y me quedaba todo el día en el casino.

◇ A: O sea empezaste a jugar más pensando...

◇ D: **En que me iba a salvar...**

◇ A: Te ibas a salvar...

◇ D: **Me iba a salvar de trabajar, que iba a tener una vida mejor...** todas esas cosas, uno empieza a pensar que como ganas un par de veces te pensás que ese par de veces... y te olvidas, **o sea el jugador cuenta las que gana, no las que pierde, es así.**

(Darío, 50 años)

Esta experiencia ganadora en las apuestas deja una huella subjetiva significativa en los jugadores, que genera un mayor entusiasmo y un mayor compromiso en la apuesta como medio de obtención de rédito económico. En los fragmentos anteriores es señalada como un evento significativo que transforma el objetivo que persiguen al realizar esta actividad. Desde un primer momento donde el juego es vivido como una experiencia recreativa pasa a ser una posibilidad de obtener ganancias, por lo cual el fin

es la búsqueda de un premio.

Por otro lado, la evaluación retrospectiva que tilda esta nueva concepción del juego que opera a partir de ese momento como “no real” o errónea, como también las evaluaciones de estas experiencias ganadoras como “algo horrible” o con la expresión “la mala suerte de ganar” posicionan a estos eventos como los desencadenantes de un proceso negativo relacionando al juego.

También Javier relata que después de algunas ganancias en sus primeras experiencias en el juego el significado que esta actividad tenía para él era el de una fuente fácil de ingresos:

Básicamente cuando vos entrás a jugar, yo te hablo del jugador en general no de mi caso particular, mi caso particular es, **estaba al pedo loco y pensé que le podía ganar al casino, no sé, [dinero fácil digamos] see dije “ah, esto es una papá” me entendés.**  
(Javier, 28 años)

Por otra parte, en la transformación del significado que tiene el juego para los jugadores operan cambios en la idea de los factores que participan en la consecución de un resultado positivo. En este punto los jugadores incorporan técnicas y estrategias de juego con las que consideran que pueden influir en el resultado del juego o a partir de las cuales pueden tener mayores probabilidades de ganar, es decir, pasan a considerar que las destrezas que el jugador posee y las acciones que realiza participan en el resultado final del juego.

**A mi me han enseñado mucho, los conocimientos que yo tengo en la ruleta me los han enseñado los viejitos casineros, los viejitos de ahí, los que están todos los días te dicen, mirá acá tenés que poner el que va para el frente o te tira a los vecinos, los dos de al lado, cada tres vueltas la ruleta te va a tirar en el mismo sector, son cosas que vas aprendiendo...** (Celia, 58 años)

El testimonio de Celia nos guía en el proceso de aprendizaje de estas técnicas de juego. En su caso, jugadores más experimentados en la actividad le transmitieron destrezas y conocimientos cuando ingresó en la actividad que le permitieron aprender cómo jugar,

a diferencia de antes que le “regalaba” la plata al casino.

◇ Camila: No, en lo único que pensaba era como hacer para ganarle a la maquinita, para que esa maquinita vuelva a saltar con 9 mil pesos.

◇ Astor: ¿Y qué pensabas, por ejemplo, cómo podías ganarle?.

◇ C: **Y supuestamente haciendo distintas estrategias de juego**, pero que pasa vos.... y por ejemplo en vez de jugar, viste que los juegos son por 10 líneas por 20, bueno en vez de jugar 20 líneas jugar 10, en vez de 10, 20.

◇ A: ¿Y eso se te ocurría a vos o lo escuchaste en algún lado?.

◇ C: No, no, cuando vos estás enferma por el tema del juego, sobre todo en las máquinas del casino, tu mente está las 24 horas estudiando estrategias.

(Camila, 44 años)

◇ Astor: ¿Y vos tenés alguna forma de jugar cuando vas a jugar? ¿Eso tuviste que aprenderlo?.

◇ David: Eso te lo va enseñando la experiencia, es decir, **si hay formas de jugar** pero no hay forma de hacer trampa, es decir, **vos tenés métodos con los cuales vos podés tener probabilidades más que el boludo que no sabe jugar, que es tan boludo como vos, pero encima no sabe jugar**, el tipo juega al 1, al 36 y al 14 puede ganar pero por orto, vos en realidad tenés que tener un... se le llama martingalas en el juego, la martingala mía bueno cual es, yo juego un sector de la ruleta, o sea yo juego 14 números, por qué? porque si en ese lugar cae y yo pego tres bolas seguidas yo gano 10000 pero tienen que caer tres bolas seguidas en el sector que yo elijo hay tres sectores en la ruleta.

◇ A: Así tenés más probabilidades...

◇ D: Tenés el 33%, no es azar puro, vos tenés una probabilidad.

(David, 48 años)

◇ Susana: Pero yo, soy de Buenos Aires y me fui a vivir a Córdoba y en Córdoba, en un momento dado entró a trabajar en una agencia y para mí era re fácil, entablaba enseguida el feeling con el cliente, y para mí los mejores clientes eran los que jugaban un montón y me parecía que estaban re locos jugar todo lo que jugaban, los números, ¿No cierto?.

◇ A: Lo veías como de afuera.

◇ S: Lo veía de afuera, lo veía como mi negocio, mi trabajo. Hasta que empezamos con esa idea que le pone el jugador a otro jugador, o sea, el jugador estaba en mí no es que yo... alguien me lo impuso en mi cabeza de que yo daba suerte y que yo tenía facilidad para saber qué número iba a salir.

(Susana, 48 años)

Los fragmentos anteriores denotan una concepción del juego en la que el resultado del mismo, dentro de ciertos márgenes, depende de las acciones del jugador. Se atenúa la concepción azarosa de estos juegos, para introducir una causalidad relacionada con el accionar del jugador, su forma de jugar puede influir en el éxito o fracaso que tenga en la actividad. Para llegar a desarrollar cierto oficio de jugador, ciertas técnicas y métodos, se requiere de un aprendizaje. Tal como los fumadores de marihuana que analiza Becker no aprenden a “volarse” solos, ni de una vez, sino que incorporan una serie de conocimientos que les permiten identificar los efectos de la marihuana y aprender a disfrutarlos, los jugadores deben aprender a jugar y darle sentido al juego y este aprendizaje se incorpora a través de las relaciones con grupos que manejan una cultura del juego.

Como señalan Reith y Dobbie que estudian el proceso mediante el cual las personas se introducen en esta actividad, *nuestros entrevistados se introducen al mundo del juego a través de sus redes sociales. Ellos no “caen” en el juego en soledad, sino que crecen rodeados por este y lo aprenden a través de sus redes de interacción* (Reith & Dobbie, December 2011, pág. 490) (La traducción es propia). Dentro de los espacios de juego se producen interacciones en las que el conocimiento sobre los mecanismos y las lógicas de juego se transmiten y se construyen en el intercambio entre las personas que frecuentan esos ámbitos, se produce entonces un aprendizaje de una cultura de juego (Rosencrance, 1986).

En este aprendizaje, también la escucha de experiencias ganadoras por parte de otros jugadores transforma las expectativas en el juego. De eventuales jugadores, los jugadores pasan a verse como potenciales ganadores, ya que la imagen de sus pares ganadores influye su concepción de sí mismo como tal.

◇ C: Estas cosas que yo te voy a mostrar... me lo mandaron hoy temprano una amiga...

\*[me muestra un mensaje de whatsapp que le mandó una conocida de la “familia casinera” donde le cuenta que había ganado una cifra importante en el casino].

◇ A: Te mandó que había ganado ¡\$11.400! (...) claro, y a vos esto como que te tienta ¿no?.

◇ C: Y, vos decís si ella pudo ¿Por qué yo no?.

(Celia, 58 años)

Yo ponía billetes de 10, de 2 de 5 todos los billetes que encontraban, de 20, todo metía adentro, no me importaba y yo decía como el otro puede ganar tanto, como puede, para colmo yo veía que ganaban 27000 pesos que... viste vos también querés ganar!

(Martina, 69 años)

De esta manera la posibilidad de ganar existe en su horizonte de sucesos posibles y deseables, por ende, la experiencia del juego ya no se da sólo por el hecho de buscar el placer sino también la ganancia económica. Se opera así una transformación en la que el juego aparece como una posibilidad de multiplicar el dinero.

Con la adquisición de conocimientos que hacen que el juego se convierta en una actividad factible para obtener dinero, donde uno puede seguir estrategias que le darán éxito, la idea de que el juego puede convertirse en un negocio se convierte en una idea racional como se manifiesta en el siguiente fragmento:

Cuando no estaba inmerso en el vicio, estás lúcido y si sos inteligente le podés sacar un provecho que ahí es donde viene el problema de la adicción, cuando vos ves que eso se puede... o vos crees, no es que vos, o sea vos lo ves y crees que se puede convertir en un negocio, ¿me entendés? que podés cambiarte el auto a fin de año. (David, 48 años)

En este fragmento podemos evidenciar esta concepción que vincula al éxito, en este momento, con una destreza individual: la lucidez y la inteligencia en el juego pueden dar la posibilidad de cambiar el auto a fin de año. Por otra parte, el entrevistado titubea en afirmar que el juego puede ser un negocio, esto es propio de la reconstrucción retrospectiva que crea una tensión entre lo que él veía y creía en ese momento de su carrera, que el juego puede convertirse en un negocio, frente a una perspectiva moral anti-juego desde la que enuncia al momento de la entrevista y que pretende no contradecir.

En el caso de Susana, que trabajaba en la agencia de quiniela de su pareja en

condición precaria, sin cobrar un sueldo. En esta situación, vio el juego como un medio disponible para lograr una fuente de ingresos propia.

Yo llegué a trabajar 11 horas sin un sueldo, porque él manejaba mi sueldo y ahí cuando, él se compró la agencia empecé a trabajar, gratis, y no tenía como manejarme **empecé a jugar para ganar yo mi plata**. (Susana, 48 años)

Aquí también participa una conversión en el significado del juego que, por las circunstancias específicas que vivía esta entrevistada, se convierte en su principal fuente de ingresos. Este caso es excepcional ya que se diferencia de la mayoría de los otros entrevistados que previo a su aumento en la involucración en el juego contaban con una situación laboral estable o una fuente de ingresos fija, que les proveía una situación económica estable.

Finalmente, los jugadores además de aprender las formas de hacer que el juego sea una actividad redituable, tienen que sortear la barrera moral que indica que esta actividad no es legítima o al menos recomendable como medio de ganancia.

◇ Javier: ...En el póker **podés ganar plata, pero tampoco producís nada, porque no es algo que decís, bueno es tu trabajo pero, ¿Cuál es tu trabajo? ¿Sacarle la plata al otro? ¿Qué estás generando? nada**, vos estás estudiando la forma de sacarle la plata al otro básicamente.

◇ Astor: Eso vos no lo verías como un laburo?.

◇ J: ¡**Cómo va a ser un laburo, boludo!**.

◇ A: Un laburo que a vos te realizaría...

◇ J: Cómo te va a realizar eso, ¡es una verga!.

◇ A: ¿Y en ese momento vos lo veías distinto?.

◇ J: Obvio nunca lo ves así, al punto, o sea yo con los chicos siempre discuto lo mismo, yo siempre planteo esto cuando sale... **“No, porque está en las mismas condiciones que vos”** me dice el otro, bueno ponete que esté, el vago cuando se sienta a jugar tiene las mismas condiciones que vos, con que sepa cuáles son las reglas del juego pero hay que ver si sabe realmente cuales son las reglas del juego, yo creo que la mayoría no sabe, las reglas del juego son básicamente, pasándola así en crudo, pasándote por arriba todo el reglamento

todo, básicamente vos tenés que tratar de sacarle la plata al otro, o sea y esa es la diversión.

(Javier, 28 años)

Este fragmento pone de relieve un tipo de justificación que activan los grupos de jugadores de póker que en este caso entra en conflicto con la moral del jugador recuperado que sostiene el entrevistado. Javier, plantea que el juego no produce nada, no es una actividad de valor moral ya que solo se trata de “sacarle la plata a los otros”, pero el discurso del grupo de jugadores, al que en otro momento de su carrera en el juego el adhería, neutraliza esta idea afirmando que todos los que juegan están en las mismas condiciones, por lo tanto esta igualdad neutraliza el ataque moral que recae sobre esta actividad. En este mismo sentido, el planteo de Susana, formula la incomodidad que experimentaba al sacarle la plata a otros a través del juego:

Lo que a mi, como que no me gustaba y nunca me gustó, es una de las pocas cosas que tengo es, sacarle la plata a gente conocida, entonces jugaba un ratito y no me gustaba, pero cuando descubrí el casino, el bingo, ya no le sacaba la plata a nadie conocido y creía que jugaba contra una máquina. (Susana, 48 años)

En su caso encontró en la impersonalización de los juegos de casino una salvaguarda moral para evitar la valoración del juego como una actividad ilegítima. Así, en estos contextos donde los juegos toman la forma de un enfrentamiento impersonal, los entrevistados relatan que sienten que juegan contra una máquina, contra la banca o en todo caso contra personas desconocidas y, por ende, la barrera que impone la sensibilidad por las pérdidas de otras personas cae.

Todo viene por algo no, en mi caso viene por un tema de familia, en otros casos viene por otro tema, yo siempre voy a hablar de mi no se de los demás, en mi caso viene por un tema de mandato paterno, “cómo vas a laburar, vas a perder tiempo trabajando, para qué, si con esto se gana mucho mejor”, pasa un auto nuevo, que son los que me gustan a mi, y pienso que la única forma de lograrlo es jugando, es por eso que siempre los trabajos no me sirvieron y tuve trabajos con sueldos muy buenos, actualmente yo salgo a la calle y

soy un gran vendedor de cualquier cosa, pero pienso que la única forma de llegar es jugando. (Gustavo, 63 años)

El relato de Gustavo señala las ideas que absorbió de su medio familiar el cual, como señalamos antes, es una de las vías de ingreso a las lógicas del juego. En este ámbito el juego estaba aceptado y también estimulado como una actividad para sustentarse económicamente, lo cual nos señala una adhesión a una cultura contraria la moral dominante que pone al trabajo como actividad legítima sobre el juego para la obtención de dinero.

En este apartado intentamos describir el proceso social mediante el cual los jugadores pasan a concebir al juego desde una perspectiva recreativa hacia una actividad factible de mayor involucramiento económico en pos de la obtención de ganancias. En esta transformación representacional se operan aprendizajes sociales que permiten mantener a raya, y hasta revertir, los juicios morales que sostienen que los juegos de azar no deben ser utilizados fuera de un fin lúdico y recreativo.

#### EL FACTOR ANÍMICO: El juego como ruta de escape

Esta matriz discursiva presente en los casos analizados, propone que la aceleración en el involucramiento en el juego se da como respuesta a una situación de malestar en la vida de las personas, principalmente relacionado a sucesos vitales que los afectaron negativamente. De esta manera el juego viene a ser una forma de paliar una experiencia sufrida de índole relacional, afectiva o laboral.

\*[La entrevistada me hablaba de un problema que tuvo con su hija y la pareja de ella a partir de la cual no se volvieron a hablar].

◇ A: ¿Y a vos te afectó eso?.

◇ C: Sii, ahí fue donde empecé a ir cada vez más y más. Eso fue lo peor...lo peor. Vos te encerrás ahí, pasas más horas ahí y decís estoy mejor acá que allá, sin miramientos del signo peso, te hace sentir bien sin miramientos del signo peso, decís, estoy acá y estoy mejor. Porque no vas tan solo a jugar vas también vos decís a hacer sociales, a hablar con gente, tal vez yo llego a mi casa, mi hija ni va, mi hijo trabaja, hoy si iba a ir a la noche pero, vos decís, mi marido un alemán que está solo, vive solo a él le gusta hacer un asado entre

cuatro paredes eso también te lleva.

(Celia, 58 años)

Este fragmento introduce un nuevo factor explicativo del aceleramiento en la involucración en el juego. La entrevistada menciona que lo económico no es suficiente para explicar el tiempo que la gente se pasa jugando. El alejamiento de su hija, la indiferencia de su marido, el hecho de sentirse sola, la llevaron a jugar cada vez más, ya que en ese lugar encontraba la contención y la compañía que no tenía en su hogar.

Celia integró un grupo estable dentro del lugar de juego, lo que ella llama *La familia casinera*, que según lo describe son “los que ves siempre, nos vemos las caras y nos conocemos”, este grupo comparte principalmente la actividad de juego pero también realizan otras actividades como festejar cumpleaños, reunirse a fin de año y entre ellos se genera un vínculo de compañerismo y amistad que según lo que nos relata Celia, sienten que les falta en otros ámbitos. El casino entonces se convierte en un punto de encuentro, un lugar de socialización que contiene frente a una carencia afectiva.

En otros casos, como el que describe de Camila, los problemas que experimentó en sus relaciones, la soledad y finalmente la degradación a nivel laboral fueron factores que, según interpreta, la impulsaron a ir cada vez más seguido al casino

Bueno mirá, yo tenía muchos, muchos **problemas laborales y a eso se sumaban problemas personales**, si, pero lo que me llevó más que nada al lugar donde terminé que fue jugando compulsivamente fue todos los problemas laborales, por qué? Desde siempre, viste, tuve problemas de pareja, o sea, me costaba relacionarme, la vez que estuve en pareja estuvimos muy bien, estuve juntada pero **perdí un hijo. Nos separamos, entonces, claro me desestabilizó completamente** (...) cuando yo empecé yo estaba bien... como decirte, anímicamente, entonces fui gané, me entusiasmé entonces de vez en cuando siguiendo, el de vez en cuando ponele que era dos veces al mes, **pero cuando se mezcla... que fue hacia finales del 2009 se mezcla mi tema laboral que ya empezó mal, mal, mal, mal, mal, que me trasladan del lugar donde yo estaba habitualmente y demás ahí es como que ya iba cada vez más seguido porque es muy fácil... porque ahí te concentrás vos con eso y aparte te atienden de primera, es decir, viene una persona siempre o que te regala un juguito, un cafecito te sentís atendido, y te sentís acompañado, es el doble juego de**

ellos, lógico, me entendés es lógico. Te digo el casino fue como... como esa opción de decir **bueno, voy a un lugar donde me siento querida y atendida y creo que me divierto** y en realidad no es así. (Camila, 44 años)

Claudia pasó por una serie de eventos vitales que desestabilizaron su situación según lo menciona. La ruptura con su pareja, la muerte de su hijo, el hecho de ser degradada y sentirse poco reconocida en la función laboral fueron factores que la llevaron a un estado depresivo, de verse a sí misma de manera degradada. A esto se sumaba la lejanía con su familia. En este contexto ella encontraba en el casino, según lo relata, un lugar donde se sentía valorada, donde se veía distinta a sí misma y donde estaba acompañada.

En el mismo registro los siguientes fragmentos denotan esta experiencia placentera que el casino les genera en contraste con la vida habitual, “real”:

◇ Damián: Mira yo creo que **los tipos tienen muy bien armado el circo, te hacen sentir cómodo, te dan toda la facilidad para que puedas entrar, salir, buscar dinero, está todo ambientado para que vos te sientas permanentemente bien.**

◇ Astor: ¿Qué cosas, por ejemplo, te hacen sentir bien ahí adentro?.

◇ D: Y suponete, **el trato de los empleados**, el trato, en el caso mío, el caso de la camarera que viene y trae una bebida, **sos un señor ahí adentro viste**, bueno le estás dejando una moneda importante ¿No?.

(Damián, 68 años)

Lo que sí, **lo que te genera el casino es que si sos habitual, el croupier te conoce, el que te vende las fichas te conoce, la moza te conoce entonces te genera como que vos sos importante**, o sea, no sos nada! en realidad para ellos si vos sos una persona que le caes bien y todos los días les gusta saludarte pero no sos más importante que el otro al que le gusta saludar o al otro que la trata mal a la pobre moza pero el casino genera eso, entrás en un lugar donde es imponente, el casino genera eso. (Susana, 48 años)

Susana remarca que la asiduidad de concurrencia al casino genera un conocimiento del personal que la hacía verse importante dentro de este contexto, lo que contribuía a la experiencia placentera, pero en ambos fragmentos se discierne una imputación de

irrealidad en la forma de verse ahí adentro. En este sentido podríamos definir al personal del casino como un “equipo” como *un conjunto de individuos que cooperan para representar una rutina determinada* (Goffman E. , 2004, pág. 90) en este sentido pueden ser leídos los esfuerzos del personal y la dinámica general del casino por generar una situación de bienestar para los jugadores, sin sentirse juzgados y sin despertar ninguna sospecha de que jugar es una actividad desaprobable en algún sentido.

En la misma línea, Martina nos describe sus experiencias en el casino:

Yo estuve en una etapa de... cómo te puedo explicar lo que me pasaba a mi, era como que yo iba allá... es igual que el que toma, por qué se toma? porque tiene un problema, era como que iba allá y me olvidaba de todos los problemas que tenía, entraba ahí adentro y me olvidaba de todo porque podía estar hasta 3, 4, 5 horas ahí adentro. Cuando uno tiene problemas vos necesitas descargarlos en algún lado, entonces, ¿Dónde los iba a ir a descargar?, venía a las 2, 3, 4 de la mañana no me importaba nada. (Martina, 69 años)

Martina atravesó a lo largo de su vida varias experiencias sufridas. En su relato, ella construye una imagen de sí misma como una persona que tuvo que dar lucha a circunstancias adversas durante toda su vida. Cita una serie de eventos desde su infancia, que la afectaron. A los 11 años conoció que su madre no era su madre biológica, tuvo que trabajar desde adolescente, a los 28 años enviudó y en la relación posterior que tuvo, su pareja también falleció, luego uno de sus hijos fue asesinado. De esta manera percibe que lo que tuvo que hacer en su vida siempre lo hizo sola y luchado contra las adversidades. El juego se inserta en su relato como una forma de desquitarse, de descargarse contra estas circunstancias adversas que vivió. Estos fragmentos, en el mismo tono que el anterior, vinculan una situación de malestar personal, por lo general relacional, con el mayor involucramiento en el juego. La experiencia en la esfera del juego es entonces, una situación placentera en contraste con la situación cotidiana.

En el siguiente caso, Marcos nos indica que una circunstancia puntual de su vida modificó su conducta con respecto al juego. El hecho de mudarse con su familia a otro país le provocó un sentimiento de desarraigo. La ruptura biográfica que implicó mudarse y el sentimiento de estar solo en un contexto extraño es el que relaciona con su aumento en el involucramiento en el juego.

- ◇ Marcos: Yo... ¿Por qué llegué a jugar? Creo que fue el desarraigo, yo para mi el juego hasta ahí no existía, yo hasta los 30 años ni en pedo me iba al casino a jugar.
- ◇ Astor: ¿Nunca habías pensado en jugar, no te atraía?.
- ◇ M: Nada, nada, nada fue el desarraigo, me vinieron todas las cosas así de golpe y sólo, y bueno estaba sólo en el primer mundo.  
(Marcos, 51 años)

Circunstancias como la ruptura de relaciones, las muertes de seres queridos, una destitución laboral, llevan a que las personas se autoperciban como seres moralmente débiles, vulnerables, propensas a ser arrastradas por una fuerza que juzgan de poco valor moral, en este caso el juego. Estos eventos en la vida de los jugadores son significativos porque implican un cambio de estado, un pasaje de estabilidad hacia inestabilidad, un desacomodo en el ambiente relacional y emocional que los hace verse como poseedores de un yo sufriente. Frente a esta situación, responden mediante una mayor frecuencia de asistencia a los lugares de juego, lugar donde se sienten bien, contenidos y se ven distintos a sí mismos y pueden “escapar de sus problemas”.

### MANTENIENDO LA APUESTA EN SECRETO

A partir del accionar de estos factores, la frecuencia en que estas personas asisten a los lugares de juego aumenta. La neutralización de barreras que tildan el juego de inmoral les permite practicar sistemáticamente esta actividad sin tensiones morales. Como señalamos anteriormente, en la primera etapa la asistencia a lugares de juego era esporádica, moderada para pasar a ser en esta segunda etapa más regular y sistemática, en este sentido, nuestros entrevistados mencionan que asistían diariamente y algunos, incluso varias veces por día.

Pero para que esta conducta pueda sostenerse, debe evadir otro control social que es el su entorno familiar y laboral. Si bien en esta etapa las personas empiezan a frecuentar ámbitos integrados por personas para quienes el involucramiento en el juego es aceptado y aprobado, el jugador sostiene las relaciones con la familia o amigos, así como también su trabajo. Las esferas familiar y laboral, en la mayoría de los casos, esgrimen una condena moral hacia una conducta que consideran inadecuada hacia el juego por ser excesiva. El jugador posee un vínculo afectivo significativo o, en ocasiones, económico

hacia estos grupos por lo que la idea de romper la relación con éstos no aparece como una opción factible. Por ende, en esta etapa se trata de aumentar la frecuencia de juego resguardándose de las sanciones morales de estos grupos. Para ello es necesario mantener la conducta en secreto.

Ser etiquetado como *timbero* implica un descenso de estima social. A esta imagen se le asocian características negativas, como que no son personas confiables, no saben controlar sus impulsos y son mentirosas y, por lo general, se teje un manto de dudas sobre todas sus acciones. Por eso es que los jugadores, reconociendo estos valores morales hegemónicos, cuando aprecian que su mayor involucramiento en el juego puede ser percibido como un atributo de este tipo, evitan ser reconocidos como tales. Como relata Marcos, a partir de las sanciones que recibe de su esposa, empieza a esconder su actividad para evitar conflictos con su familia:

Yo nunca saqué, nunca me faltó plata para mi familia, para nada, viste, yo de lo que sobraba si me lo timbeaba, me entendés, me lo timbeaba mal, pero no, yo me iba de viaje por todos lados, **eso sí donde veía una maquinita iba y ponía, mi mujer me quería matar, después ya tenía que jugar clandestinamente porque sabía que...** (Marcos, 51 años)

Passar a la clandestinidad implica la puesta en acción de una serie de mecanismos para mantener en secreto una actividad que podría ser catalogada como desviada por las personas que no están en el ambiente. Los mecanismos de secreto que podemos mencionar se encuentran los que buscan disimular, como señala Darío, un mayor involucramiento temporal y un mayor involucramiento económico.

Si, iba sólo, al principio iba solo porque se daban las circunstancias de ir solo, y **después iba solo por vergüenza, porque sabía que estaba mal, yo en el fondo sabía que estaba mal, mis amigos no sabían que yo iba solo**, ya empezaron a sospechar una vez que un amigo mío me vio en el horario de la siesta que yo le dije que **estaba haciendo tiempo para ir a trabajar porque había tenido que ir a hacer una cosa al centro, mentira!** y justo mi amigo si, había ido porque había ido a hacer un trámite y tenía que esperar que la escribana vuelva y se fue un rato al casino, yo fui pura y exclusivamente, yo salí de trabajar y me fui, **decía en mi casa que tenía que hacer vidriera o que tenía que hacer stock, pa-**

vadas, con la mentira iba cubriendo las salidas y la falta de dinero, ¡Fui el tipo al que más le afanaron en un mes! ¡Estaban todos los choros esperándome en la esquina de mi casa!.  
(Darío, 50 años)

Ir al casino en el horario de la siesta es una conducta que levanta sospechas. Jugar en el horario de la siesta no es “normal” en la moral del juego recreativo. Cuando la actividad se empieza a realizar cada vez con mayor frecuencia y en horarios que no son congruentes con la realización de una actividad de ocio se cubre esta acción, ante la demanda de explicaciones de personas allegadas, con otras historias plausibles de ser realizadas en ese momento, como vimos más arriba en el testimonio de Darío, o en el que citamos a continuación:

- ◇ Celia: Yo más de una vez me voy a los últimos baños porque son los que están contra la pared y no se escuchan las máquinas y la gente miente y miente, miente que está en el médico, miente que está esperando el colectivo, miente, miente, miente y después te dicen qué hago me gasté todo.
- ◇ Astor: ¿Y vos te ha llevado a mentir?.
- ◇ C: ¡Si! ¡Pila de veces! Pila de veces les dije que estaba en un lado y estaba ahí... y lo hablaba en los últimos baños donde no se escucha lo hablaba.
- ◇ A: ¿Y a quién le mentías?.
- ◇ C: No a mi marido a mis hijos les digo ya voy estoy en tal lado y no estaba pero toda la gente miente ahí no soy yo nomás.  
(Celia, 58 años)

Por otra parte, el casino es un lugar de acceso público donde en principio cualquiera puede ir, por lo tanto es necesario tomar determinados resguardos para no ser visto por gente conocida en momentos inconvenientes de manera que se pueda dañar la reputación de su imagen. Un factor que resguarda de este riesgo es que las personas que practican el juego de manera socialmente aceptable no concurren en horarios inconvenientes, los que sí lo hacen por lo general tampoco quieren ser descubiertos y se genera entonces una cobertura de espaldas que podría ser definida con Goffman como una *práctica protectiva* que consiste en no poner en evidencia una información destructiva para la imagen

de sí que proyecta una persona frente a otros auditorios (Goffman E. , 2004). Es lo que, según lo menciona un entrevistado, entre los asistentes se llama *código del casino* que consiste en una lealtad mutua entre colegas de juego de no comentar con no consumidores quienes son los habituales del ambiente.

El juego se puede ocultar a la vista de la gente en general, y eso te juega en el sentido de que no tenés freno y tampoco te vas a frenar porque nadie lo sabe, entonces si uno supiera que los demás lo saben, aunque sea por vergüenza a que te vean como vicioso, a lo mejor lo ayudaría a uno a frenarse pero el jugador entra en un estado de alienación en ese aspecto que después hacés todo muy bien, es increíble, inclusive gente que vos conocés de afuera de la vida y te los encontrás adentro, y después ninguno de los dos va afuera y dice vi a fulano por códigos. (Damián, 68 años)

Por otra parte, el consumo de juego no es una actividad que tenga efectos fisiológicos que se puedan notar a la vista en las personas, como si suceder con actividades desviadas como el consumo de drogas y alcohol con lo cual según manifiesta nuestro entrevistado es más fácil ocultarlo a la gente en general. Y agrega:

Si, inclusive he conocido mucha gente que ha perdido mucho y, por ejemplo el otro día fui con mi hijo al centro y en cinco minutos levanté 7, 8 personas que **vos las veías y vos decís este tipo no puede ser jugador**, esta persona no puede ser jugador, vos lo ves y es una persona con su profesión, con su nombre hecho con todo y sin embargo son **jugadores fuertes** y si no salen van a terminar como terminé yo: perdiendo mucho. (Damián, 68 años)

En esta observación, el entrevistado nos señala la incompatibilidad entre estas dos imágenes proyectadas por la misma persona, que él puede evidenciar gracias a que posee excepcionalmente una información confidencial. Por un lado, “una persona con su profesión y su nombre hecho”, un individuo moralmente valioso y respetable, por el otro “un jugador fuerte”, contaminado por las falencias morales del vicio. Esta ambivalencia e incompatibilidad de imágenes es también sentida en carne propia por los jugadores cuando llegan a determinada etapa de su carrera, según veremos más adelante.

Los mecanismos señalados anteriormente contribuyen entonces a mantener una “segregación de auditorios” por medio del cual *el sujeto se asegura que aquellos ante quienes representa uno de sus papeles no sean los mismos ante quienes representa un papel diferente en otro medio* (Goffman E. , 2004, pág. 60) y así evita que determinada información desintegradora llegue a quienes se encuentra significativamente vinculado y frente a quienes la revelación podría poner en peligro el vínculo, por ejemplo, su familia, sus amigos o sus colegas de trabajo.

Por otra parte, el juego es una actividad en la que, según se testimonia en todos los casos analizados, el dinero gastado fue siempre mayor al ganado – aunque no sea percibido de esta manera por los jugadores en esta etapa-, por lo tanto, las consecuencias económicas del juego en las economías de los jugadores siempre fueron adversas. Para mantenerse jugando en esta etapa de mayor involucramiento, en la que la cantidad de recursos destinados al juego aumenta y los resultados son a la larga adversos, los jugadores implementan diferentes estrategias para financiarse. Cuando el dinero que normalmente tienen disponible se agota, deben recurrir a fuentes de financiamiento extraordinarias para cubrir los déficits y así mantener en secreto la práctica del juego. Por ejemplo, Camila nos relata que el primer paso es obtener créditos en bancos o entidades financieras, ya que en estas no es necesario dar explicaciones sobre la necesidad de dinero:

- ◊ Camila: Antes de pedir a amigos, **lo primero que hacés vos es ir a sacarte por tu propia cuenta** [En bancos, entidades financieras], pero llega un momento que se te hace una bola de cosas, ¿Me explico? **Se me hizo una bola de deuda acá y cubría una y tenía que sacar un crédito para sacar las otras pero ese crédito me sumaba para el otro mes hasta que llegó un momento en que no di más ¿Se entiende?** Ahí cuando yo caigo en quiebra y nadie me presta porque obviamente ni financieras ni nadie, **ahí es cuando vos acudís a tus amistades o parientes** porque también suponte le pedí a mi tía le pedí a mi tío.
- ◊ A: ¿Pero a ellos qué les decías?
- ◊ C: Ah, no, no, no, yo les decía que tenía un problema, “ah mirá tengo tal problema”, o no me pagaban, me pagan atrasado **siempre una excusa porque el jugador te pone eso, excusas, pero no una verdad, nadie te va a decir, “mira flaco, te pido para ir a jugar”**. Saqué créditos en Confina... bueno ahora no recuerdo bien pero creo que era, suponte Credife, en

dos o tres lugares... y que pasó, al principio los podía pagar pero después se acumularon. (Camila, 44 años)

Saqué primero en una financiera, después pedirle prestado a conocidos, mi mamá me pasaba plata de buenos aires, un amigo me pasaba de Córdoba, cuando podía le devolvía a uno, le devolvía a otro, empecé a mentir. Todo en secreto, siempre pensando que mi problema no era ni que mi pareja se abusaba ni que yo tenía problemas con el juego, lo que yo creía que tenía deudas nada más y que quería tapar esas deudas, el tema es que cada vez se hacían más grandes pero porque las generaba yo con el juego eso es lo que genera el juego. (Susana, 48 años)

Luego de agotarse la disponibilidad de crédito en estas entidades financieras el siguiente paso es recurrir a personas allegadas ante quienes es necesario dar explicaciones. Los motivos alegados para pedir ese dinero deben mantener en secreto el juego, ya que en el sentido moral general no es una razón válida el pedido de dinero para realizar esta actividad y, además esto develaría la identidad del jugador que se quiere resguardar. Por ello se aducen situaciones como las relatadas por los entrevistados más arriba. En este sentido, el capital social se traduce en recursos económicos a los que el jugador puede acceder para seguir financiándose en el juego.

Siempre buscaba la forma de zafar, siempre zafaba, siempre tenía... o pedía plata adelantada en los laburos privados que yo tenía, pedía plata adelantada, me daban viste, yo iba tapando agujeros viste... todo ese bicicleteo yo lo manejaba perfectamente, trataba de figurar que estaba todo bien, la sacaba a mi mujer a comer, mentía, muy deshonesto. (Carlos, 45 años)

Esta técnica de “bicicleteo”, consiste en poner a circular el dinero que ingresa en la economía personal de manera de ir cubriendo deudas –“tapando agujeros–” de distinta procedencia y no perder la credibilidad para seguir teniendo financiamiento y así poder seguir jugando.

El mantener hecho de un status económico a pesar de las pérdidas, al igual que el ocultar el tiempo consumido en juego, participan en el sostenimiento de una fachada

personal frente a los otros significativos que los resguarde del descubrimiento de su actividad en el juego. A través de estas *prácticas protectivas* descritas anteriormente, se busca mantener una definición de sí mismo de cierto valor moral que le reporta un cierto trato social y evitar el acceso de los no jugadores a la *información destructiva* que pudiera poner en peligro la representación que tienen de él, los otros significativos para el individuo (Goffman E. , 2004)

Un caso diferente es el de Gustavo, él asumió su identidad como jugador y afirmaba que vivía de eso:

- ◇ Gustavo: Lo que pasa es que en mi entorno familiar el juego estaba bien visto porque nosotros vivíamos de eso, que se yo hasta mi madre me decía que estaba bien para ella, jamás jugó pero para ella estaba muy bien a través del juego mi viejo hizo muchas cosas, logró muchas cosas.
  - ◇ Astor: Y por ejemplo, el juego con tu pareja, tus amigos ¿Lo mantenías en secreto?.
  - ◇ G: No nunca, nunca lo oculté porque cuando me preguntaban de qué vivía yo les decía que vivía del juego.
- (Gabriel, 63 años)

En este sentido podemos suponer que la crianza en un entorno donde el juego era aprobado, como vimos más arriba, le permitió, al menos en esta etapa poder afirmar su identidad como jugador, a diferencia de los demás casos donde sus grupos de pertenencia por lo general no aprobaban el juego. De esta manera esta condición desacreditable fue contrarrestada por la protección que recibía en los refuerzos positivos de su familia hacia la actividad (Goffman E. , 2006). Esto se mantuvo así hasta que contrajo matrimonio, según menciona, que empezó a percibirlo como un problema. Podemos suponer que en este momento empezaron a gravitar otros patrones morales de valoración sobre su conducta que los exclusivos de su entorno familiar.

### SIGA EL JUEGO

El proceso social que describimos anteriormente viene a cambiar la forma en que los jugadores perciben el juego. En una dimensión cognoscitiva, debemos mencionar que la experiencia de jugar no pierde su carácter placentero, sino que a este se adhieren nuevos

significados que permiten desarrollar un consumo sistemático de juego de la mano de la construcción de una nueva moralidad del juego. Esta serie de giros morales operan a manera de justificación en las carreras de los individuos para comprometerse de manera creciente en el juego. Estas justificaciones derrumban o ponen en suspenso las condenas morales que recaen sobre las conductas que asocian a las apuestas en juegos de azar a un fin distinto al lúdico. En el comienzo de la etapa habíamos mencionados que las trabas morales se centran en:

- a) Los que limitan el acceso al juego;
- b) Los que señalan la inconveniencia de ser descubierto por otros no jugadores en situaciones de juego excesivo y;
- c) Los que definen al juego como una actividad inmoral.

En este sentido, el factor ecológico describe las particularidades en la realidad local del proceso de expansión de la oferta de juego y del facilitamiento de su acceso; en el apartado que refiere al secreto, describimos las distintas estrategias y características del trabajo que realizan los individuos para mantener su actividad creciente en el juego aislada del juicio de quienes lo desapruaban; el factor económico y el factor anímico señala la transformación en la concepción del juego que suspende la moralidad dominante que define al juego como una actividad, sino inmoral, al menos inconveniente de ser realizada sistemáticamente.

Es necesario que se produzcan estos cambios en las concepciones del juego para que el involucramiento aumente. Es posible suponer que, en quienes estas transformaciones en la evaluación del juego no se producen, no aumentan su frecuencia de juego ni su involucramiento económico. Por lo tanto, son factores que permiten aumentar el involucramiento la comprobación de que el juego se puede mantener en secreto frente a los otros significativos o el aprendizaje de estrategias de juego que lo hacen potencialmente redituable a los ojos de los jugadores. En este sentido el cambio que se opera desde la primera etapa es la de una concepción del juego como una actividad recreativa, accesoria, superflua al juego vivido como una fuente de enriquecimiento, o también, un espacio para aislarse de los problemas que surgen en la vida cotidiana.

Por otra parte, la construcción retrospectiva de su yo en esta etapa evidencia una vulnerabilidad, al estar “desprevenidos” como nos decía un entrevistado, hacia estas ideas consideradas en desde el presente como ilusorias o falsas.

En la dimensión comportamental se evidencia un aumento de la frecuencia a la asistencia a los lugares de juego y del tiempo dedicado a jugar, lo cual implica en algunos casos una integración a grupos de jugadores con los cuales no podemos afirmar que el jugador se sienta miembro pero sí adhiere a cierta cultura de grupo, la cual le otorga un repertorio de ideas y de estrategias que le permiten aumentar su involucramiento en el juego evitando los riesgos que conlleva en el mayor compromiso con una actividad que sería moralmente reprochable a los ojos de los grupos que integra fuera del juego y de los cuales le importa lo que piensen de él. En este aumento del tiempo jugado se señala el hecho de la ampliación en la disponibilidad de juego a causa de la instalación de espacios de juego en el contexto del jugador.

En la dimensión afectiva podemos mencionar que el placer de jugar se mantiene mientras que a raíz de estos cambios en la percepción del juego la actividad implica un mayor entusiasmo alimentado por el peso subjetivo de las experiencias positivas de ganar un premio. A la vez que el lugar de juego se convierte en un lugar de contención, de bienestar en contraposición a una cotidianidad adversa, un lugar donde sentirse atendido y verse a uno mismo con un status superior que al que tiene afuera.

**Cuadro 4. Segunda etapa. El involucramiento**

<b>SEGUNDA ETAPA. El involucramiento</b>	
<b>Dimensión Cognoscitiva</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Factor económico. El juego se percibe como un negocio redituable.</li> <li>- Factor anímico. El juego como ruta de escape a las dificultades y problemas.</li> <li>- Imagen de un yo vulnerable al juego.</li> </ul>
<b>Dimensión Afectiva</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crecimiento del entusiasmo. Ilusión de ganar crece.</li> </ul>
<b>Dimensión Comportamental</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad cada vez más frecuente y más extensiva en el tiempo. Factor ecológico aumenta la disponibilidad y convivencia de la práctica de apuestas. Actividad secreta.</li> </ul>
<b>Dimensión Relacional - Estructural</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad practicada en soledad o en contacto con grupos de jugadores. Aprendizaje social de técnicas de juego. Ocultamiento a grupos primarios: familia, amigos, pareja.</li> </ul>

Si esta conducta de juego sistemático pudiera estabilizarse, y no volverse problemática, la carrera del jugador terminaría en este punto, pero el mayor involucramiento trae consecuencias para los jugadores que no permiten un mantenimiento de este patrón de comportamiento y la experiencia deviene en una práctica inconveniente. A continuación, veremos cómo sucede esto según los relatos de los entrevistados.

### — TERCERA ETAPA. LA ETAPA PROBLEMA

En nuestras hipótesis previas habíamos presupuesto que, en la carrera moral de los jugadores, la etapa de consolidación en el juego estaría sucedida por el retiro, tal como lo establecimos en el Cuadro 1. Sin embargo, a partir del análisis de los relatos de los jugadores surgió una nueva etapa que hemos decidido rotular como la “etapa problema”. En este sentido, la percepción del juego como un problema en la vida de los entrevistados es una etapa necesaria para que las personas decidan o se vean obligados a dejar la actividad. Para que esto suceda, concurren varios factores que corroen las defensas morales que permitían a los jugadores mantener una práctica sistemática de apuestas en el juego en la etapa anterior.

#### EL JUEGO COMO TRABAJO DE RECUPERAR LO PERDIDO

*Era como un trabajo, el trabajo de recuperar lo perdido*

Camila, 44 años

Hemos visto que los jugadores atribuyen distintos significados a la actividad del juego a lo largo de su carrera en esta actividad. En este punto veremos que se opera una nueva transformación que si bien no desecha las anteriores completamente le atribuye un nuevo matiz subjetivo. En esta etapa los jugadores no dejan de considerar al juego como una fuente de ingresos, pero esos ingresos ya no vienen a ser un ingreso extra en su economía, sino que vienen a cubrir deudas generadas a consecuencia del juego.

El juego ya no me generaba satisfacción ni diversión ni ganas de adelantar en algo, nada... ¿Me explico? Nada de nada. Era ir porque lo había tomado como una obligación, o sea llega un momento que lo tomas como una obligación, yo estoy obligada a ir a ver si yo

me fundí por el casino, si puedo recuperar lo que me fundí y no es así... perdés tanto la cabeza que perdés tu dignidad porque sos capaz hasta de pedirle a un mendigo que esté por ahí, hasta a un mendigo, o sea para mi el juego es un tema gravísimo, gravísimo, es más de lo que todo el mundo cree, que por ahí vos decís, bueno estoy con amigos, voy jodiendo por joder nomas, una vez que te atrapó, es como decirte... como la muerte, me entendés una vez que te atrapó es como que no tiene salida como que te querés pegotear todo el tiempo a eso. (Camila, 44 años)

La experiencia del juego para Camila había perdido su carácter lúdico, divertido, era ahora vivido como una obligación de recuperar, en una metáfora impactante, lo describe como la muerte misma. El juego era vivido como una actividad que la había atrapado y no podía soltarse. Se veía a sí misma como una persona sin dignidad, sin control sobre sí. En el mismo sentido otros entrevistados relatan:

◇ Carlos: Yo quería recuperarme, yo iba todos los días a recuperar lo que había perdido el día anterior y perdía, y perdía y perdía, yo me sabía ir de donde yo jugaba a mi casa, me iba lagrimeando, yo llegaba a mi casa y no podía... tenía una angustia... un vacío terrible y cada vez consumía más alcohol viste, ese fue el problema viste. Donde yo concurría me fiaban entonces yo iba y digo no juego más, yo todos los días decía "no juego más", "no juego más", "no juego más" pero al otro día iba y digo voy a jugar y voy a recuperar lo que le estoy debiendo, no, no... no tiene...

◇ Astor: ¿Cuándo fue el momento que vos te diste cuenta?

◇ C: ¿Que era un problema? ¿Sabes cuando me di cuenta de eso? Cuando me pasaba exactamente lo mismo si ganaba o perdía, eso me asustó.

(Carlos, 45 años)

[Cuando salía del casino sin plata]

Yo lloraba y decía, "yo a esto no lo puedo hacer más, yo no puedo laburar diez horas por día para gastármela en 15 minutos, yo soy un tipo inteligente, yo no lo tengo que hacer más", pero ¿por qué decís eso? porque no tenés plata en el bolsillo, al otro día volvés a tener plata en el bolsillo, y volvés a jugar, ¿Por qué? Porque querés recuperar lo que perdiste.

(David, 45 años)

En estos fragmentos observamos un énfasis en la falta de estimulación que generaba en este punto el juego. No era una actividad que se viviera con placer, en el caso de Claudia lo compara con una actividad rutinizada tal como el trabajo, que se ubica en el polo opuesto del juego. Cuando el juego se convierte en trabajo deja de ser una experiencia recreativa, en este sentido podemos citar a Elias y Dunning:

...Ciertas actividades recreativas pueden perder su función desrutinizadora. Sólo la mantienen en relación con una serie dada de rutinas. Actividades que hoy tienen una tal función pueden rutinizarse si se repiten o se les impone un control demasiado rígido, con lo cual pierden la función de proporcionar excitación. (Elias & Dunning, 1992, pág. 135)

Cuando el juego se convierte en rutina deja de tener el efecto exaltante que lo vuelve atractivo. Cuando no se espera del juego un resultado inesperado la actividad se vuelve plana, se pierden los relieves emocionales que antes generaban un atractivo en el juego entonces se pierde el incentivo para seguir jugando, sin embargo, el juego no cesa. Esto se debe a que si bien ha perdido su arista recreativa sigue siendo la opción para recomponer una situación económica cada vez más deteriorada ya que los medios de financiamiento que cubrían las pérdidas en etapas anteriores empiezan a agotarse en esta, como veremos más adelante.

Esto pone frente a una experiencia moral angustiada a las personas, que siguen jugando a pesar de no disfrutarlo con el objetivo no menos angustiante de recuperar el dinero perdido: el juego se convierte en un trabajo.

### PERDIENDO EL CONTROL

Otra experiencia moral que marca la carrera de los entrevistados es la sensación de pérdida de control de su voluntad con respecto al juego. La descripción de situaciones donde juegan a pesar de su voluntad de no hacerlo se repite en la totalidad de los casos relevados. En sus relatos lo describen como una fuerza que los arrastra a jugar lo cual los lleva a sentirse impotentes y a considerar su poder de agencia sobre su vida reducida.

◇ Carlos: Creo que fue de todas las cosas malas que he hecho creo que fue la peor, yo creo que yo he sido un jugador compulsivo, un jugador adicto porque a mi hacé de cuenta que

me agarraban con una soga y me llevaban a sentarme ahí, las ganas de jugar.

◇ Astor: No podías controlarlo...

◇ Carlos: No, no, no, **nunca tuve control**.

(Carlos, 45 años)

En ocasiones, la constatación de la falta de control sobre la actitud en el juego es el hecho que lleva a identificar esta actividad con un problema:

◇ Marcos: Al año yo ya me di cuenta que era un problema.

◇ Astor: Y ¿Cómo te diste cuenta?.

◇ M: Porque **era algo que no podía controlar** ¿Me entendés? Le sacaba tiempo a mi familia no es que me pensaba en ir a garchar con nada, no me interesaba nada yo tenía mi mujer, no tenía ninguna otra historia pero eso sí, **eso me sacaba viste y no lo controlaba, el problema era que no lo controlaba** y fueron bueno, 3 años de terror...

(Marcos, 51 años)

No, no se te da por contarlo porque te da vergüenza, te da mucha vergüenza porque yo terminaba de perder... porque... o sea, siempre terminas perdiendo y decía: **"No voy a jugar más, que le falta esto a mis hijos, que esto, que lo otro, que no pago, culpa mía mis hijos no tiene los útiles, culpa mía mis hijos no comen bien, culpa mía..."** y me iba caminando a mi casa, iba todo el camino elucubrando cómo hacer para salir y no volver a jugar y cuando tenía plata iba y jugaba de vuelta. (Darío, 50 años)

A la luz de las reiteradas experiencias fallidas en su voluntad dejar de jugar, los jugadores se ven a sí mismos como personas fuera de control, no pueden dominar su comportamiento lo que constituye una experiencia sobrecogedora. Se sienten impotentes frente a la fuerza del juego que los "atrapa" y los impulsa a seguir jugando, en este sentido las metáforas que utilizan los entrevistados para ilustrar esta fuerza que se impone sobre su voluntad son, por ejemplo, en el caso de Claudia menciona que "es como la muerte", Marce que "es como un león, una vez que estás enganchado no te suelta".

Frente a esta experiencia, se produce lo que Goffman llama una *reevaluación desintegradora de sí mismo* donde la persona traduce estos comportamientos en referencia a

un repertorio de imágenes estereotipadas de procedencia cultural que le indican que no poder controlar su conducta a voluntad es típico de gente que tiene un valor moral inferior como un enfermo o un loco (Goffman, 2004, págs. 137-138) En consecuencia, la percepción de sí mismo se degrada en base a la reiteración de estos fracasos en controlar la propia conducta, la estima de sí mismo se reduce, el yo es percibido como dominado por el juego.

A su vez, el deterioro en la condición económica los lleva a entrar en una tensión moral. Se ven a sí mismos como egoístas ya que dedican su dinero a una actividad de poco valor moral como el juego en detrimento de otros destinos más virtuosos moralmente como el cultivo de sus relaciones afectivas o el bienestar de sus seres queridos<sup>16</sup>:

<sup>16</sup>Es interesante pensar, con Zelizer, las diferentes producciones y distinciones del dinero que nuestros entrevistados mencionan en el ámbito de las apuestas.

El dinero ganado en el juego particularmente, a pesar de tener el mismo valor cuantitativo que el prestado por amigos es apostado sin culpa mientras que el prestado transgrede un mandato moral al apostar, lo cual genera tensiones y sufrimientos en los individuos. (Zelizer, 2011)

◇ Astor: ¿Pasabas mucho tiempo en el casino?.

◇ Celia: ¡Qué no! Ese día de las 4 de la tarde hasta las 2 de la mañana, no ir a cenar con tu nieta, no ir a cenar con tus hijos, y vos decís: “¿Qué estoy haciendo acá?”, te sentís responsable, “Encima que dejé todo podría sacarlos a comer a fuera a mis hijos, a mi nieta y la dejé acá”.

(Celia, 58 años)

Fui muy egoísta, el ludópata es egoísta, le niega una hamburguesa en el McDonald's al hijo porque es cara y se juega 500 al casino, es decir, son cosas muy grosas y lo hace todo el mundo... (David, 48 años)

Como mencionan los entrevistados, la negligencia en las relaciones con otros significativos conlleva sentimientos de culpa, remordimiento, arrepentimiento. El incumplimiento de roles sociales significativos como los de padre/madre, abuelo/abuela, trabajadora/a ya sea por la falta de dinero o de tiempo dedicado actúan sobre la percepción del juego como un problema.

A mi me cambiaba el estado de ánimo, yo era un tipo que me reía, un tipo... no te voy a decir: “El más simpático de todos”, pero era un tipo agradable para compartir, yo solía ir... cuando perdía tenía una cara, yo llegaba a mi casa me bañaba, ni comía, me bañaba me iba a la cama y mi mujer me dice: “Vos hablas solo en la ducha” y si, hablaba solo bolu-

do, decía: “Putá, ¿Cómo no salió el 29?”, yo soñaba con el plato, soñaba con el plato dando vueltas. (Carlos, 50 años)

Todos me decían: “¿Qué te pasa?”, o sea, estás de malhumor porque estás mal, no trataba igual a mis hijos, mi patrón, después cuando yo le conté a mi ex patrón porque yo fui al tiempo y pedí hablar con él y le conté “Y si, yo notaba que vos estabas raro”, si bien no soy una persona que me estoy riendo todo el tiempo, una persona de hacer chistes, de estar tranquilo, y estaba parco, preocupado aparte. (Darío, 50 años)

La situación que viven empieza a ser preocupante, por lo cual en ocasiones no logran disimular sus emociones en las esferas externas al juego. Esto empieza a levantar sospechas entre los allegados que ven un cambio en la actitud, un “actuar raro” del que demandan explicaciones, lo cual lleva a subir la tensión subjetiva que implica mantener la actividad en secreto y a deteriorar las relaciones con los grupos que integran.

- ◇ Astor: ¿Y qué sensación te da el juego, estar ahí?.
- ◇ Damián: Según el momento, al principio es todo lindo viste, después llega un momento que es medio que vas porque ya estás metido en el ruedo y vas y jugas y al último, ya vas atemorizado, estresado o pensando que no te queda otra y es cuando más fuerte te endeudas, más fuerte jugás, porque querés cortarlo rápido entonces ya jugás cifras ridículas que no habías jugado nunca y lo hacés porque ya estás jugado viste, que salga pato o gallareta.  
(Damián, 67 años)
- ◇ Darío: Al principio pienso que yo jugaba porque me gustaba, me entretenía, me daba, me ponía eufórico, todo, después se fue haciendo un pozo, **después seguía jugando para recuperarme.**
- ◇ Astor: ¿Vos no pensabas “voy a pegar un premio y me voy a salvar”?.
- ◇ D: No, no, era el momento de ganar el premio, sentirte contento cuando ganás el premio y por ahí iba y compraba cosas, cuando ganaba al principio, después el problema fue que no es que compraba cosas, por ahí ganaba 1500 el martes, el miércoles iba y no es que agarraba esa plata y la usaba, iba y gastaba los 1500 pesos a ver si podía hacer más,

o por ejemplo, más avanzado, ya a lo último tenía la plata para pagar la luz, pero no me alcanzaba para pagar los impuestos, por ejemplo, entonces que iba, en lugar de pagar la luz y después pagar los impuestos, iba con la plata de la luz a ver si podía juntar plata para pagar los impuestos, y me quedaba sin nada, es así, **nunca mejor dicho el tema de... “El que juega por necesidad pierde por obligación”, es tal cual.**

(Darío, 50 años)

De estos fragmentos surgen distintos factores que nos permiten distinguir una nueva etapa. En primer lugar, en una dimensión cognoscitiva, el juego se piensa como una actividad para recuperar el dinero perdido, su carácter de fuente de ganancia no desaparece, pero entra en tensión a causa de la reiteración de las experiencias perdedoras que adquieren una nueva dimensión subjetiva. La motivación que impulsa el continuar jugando, a buscar la ganancia en el juego, es la recuperación de lo perdido en esta misma actividad. Al mismo tiempo los intentos fallidos de dejar el juego se traducen en una experiencia subjetiva conflictiva que se torna problemática para los entrevistados. La percepción de sí mismos se degrada en una imagen de un yo débil, subordinado a las fuerzas del juego, reemplaza a la autopercepción de un jugador que controla la actividad y la utiliza en su provecho.

Por otra parte, en la dimensión afectiva esta actividad ya no es sentida como una actividad placentera, sino que se la describe como una obligación, el juego se vive con temor, estrés y tensión ya que en las jugadas se está definiendo la posibilidad de salir de una situación económica difícil, que genera angustia, preocupación y pesar en los jugadores. En el juego se definen cosas serias y ya no se llenan “tiempos muertos” como se manifiesta en el siguiente fragmento:

Yo a veces pienso en qué momento era placentero, cuando yo iba hacia años atrás al casino y me divertía y que iba con amigos y después, **después el casino dejó de ser placentero cuando yo iba, con mi ex, porque yo iba a tratar de agarrar algo en el casino para tapar la deuda en la quiniela.** (Susana, 48 años)

A partir de este momento, la actividad del juego deja de ser un escape a los problemas para ser visto como un multiplicador de situaciones adversas en la vida de los indivi-

duos. Los jugadores siguen apostando y cada vez más para lograr remediar su situación, a su vez que dedican cada vez más tiempo a la actividad lo que trae consecuencias sobre sus relaciones y actividades:

- ◇ Astor: Y ahí, en ese transcurso que vos estabas jugando, ¿Qué pasaba con las relaciones con tu familia, tus amigos....?
- ◇ Carlos: Nooo, no, ahí lo único que te importa es ir a jugar, no, no, vos.
- ◇ A: Fuiste perdiendo relación...
- ◇ C: No, perdiendo no, cero bola, yo llegaba a mi casa después de haber perdido, era un zombie boludo, porque me agarraba la culpa, el remordimiento, “¿Qué estoy haciendo? ¿Cómo no puedo parar con esto?... Amigos? Noo, yo podía estar jugando al tenis, al paddle, que me encanta jugar al paddle, yo deje de jugar al paddle por irme a timbear, horas y horas, sentado, ponele yo habré estado 12 horas, 14 horas, sentado en una máquina.  
(Carlos, 45 años)

El mayor involucramiento y el estado anímico de tensión, depresión y angustia que pasan los entrevistados en este momento a causa de la situación problemática que atraviesan les trae dificultades en sus relaciones. Dejan de frecuentar gente, de realizar actividades distintas al juego ya que ésta concentra principalmente su atención y sus esfuerzos y no es una actividad que consideren que puedan compartir con sus amigos o familiares.

Como yo estaba siempre triste no tenía nada bueno para contar, no solamente por lo que me pasaba con las deudas sino por lo que estaba pasando con mi pareja, entonces no llamaba a nadie, no llamaba a mi hermana, a mi sobrino, a mis primos, fui dejando de ver a mis amigos de Córdoba, me dicen “Hey ¿Cómo andas?” - “No, todo bien mucho trabajo después hablamos” entonces no les contaba, salvo uno o dos que eran que sabían que tenía deudas que se preocupaban por esas deudas y me ayudaban económicamente.  
(Susana, 47 años)

- ◇ Javier: En un momento me entró a caer la ficha y dije: “Pará, ¿Qué onda con esta poronga? ¿Qué estoy haciendo yo acá?, esto no me realiza”, no, no... es una verga en definitiva.

- ◊ Astor: Y ¿Por fuera del juego te estaba pasando algo que te hizo caer la ficha o fue todo dentro de... o sea, por qué en un momento vos dijiste...?
- ◊ J: Y yo bueno, primero porque empecé a perder, me empezó a ir mal y ahí me empecé a dar cuenta, “Che esto...”, y aparte me afectaba en mi estado de ánimo, todo, “Esto no me deja guita, no me da vida social”, empecé a poner en la balanza un montón de cosas. Yo por suerte siempre tuve la música como un cable a tierra ¿No?, empecé a ver a los músicos, a mis amigos músicos por ejemplo, que son unos secos de mierda, pero todos, pero están en la suya y están creando algo, y dan algo ¿Entendés? Y bueno vamos progresando, vamos a evolucionar en algún sentido ya sea lo que sea, ¿Entendés? Pero es otra onda. (Javier, 28 años)

Javier empezó a percibir un malestar con respecto a la actividad del juego, las pérdidas económicas y en la vida social le hicieron cuestionarse sobre su involucramiento en esta actividad. En este sentido menciona que percibía como grupo de referencia a su grupo de amigos músicos. El mayor peso subjetivo que le otorga en este momento al grupo de referencia a través del cual juzgaba sus acciones e ideas implica un giro en su involucramiento en el juego. Aunque no fuera redituable económicamente estas personas realizaban una actividad calificada como creativa, progresiva, que se encuentra en sintonía con valores morales dominantes en nuestra sociedad. Este cambio se relaciona con la mayor frecuentación de sus amigos músicos y un alejamiento de los amigos del póker.

Como vimos, una serie de resguardos morales que facilitaban el involucramiento en el juego pierden su efectividad para ejercer su rol profiláctico sobre el consumo de juego a consecuencia de las dificultades en la vida social que el mayor involucramiento en la actividad del juego trae aparejada. Por lo tanto, las ideas que sostenían su comportamiento sistemático en el juego de apuestas entran en tensión con las concepciones morales socialmente dominantes que resurgen en este momento en nuestros entrevistados. En este sentido, percibimos una doble moralidad, opuesta y contradictoria que co-existe en los individuos. De esta manera los individuos relatan que se sienten dos personas, una dentro del juego otra fuera de él.

Yo en el caso mío, yo tuve una doble vida, yo tuve una doble vida, siempre fui muy res-

ponsable con mi trabajo, de hecho como verás no tengo problemas en ningún lado o sea no lo he tenido, he estado en España, en Buenos Aires, **pero yo salía las puertas del club para afuera ya era otra persona, ya está ya me olvidé del club, me olvidé de mi trabajo y era ir y jugar**, o sea, si había recolectado plata durante el día dando clase de tenis o lo que fuera para poder jugar a la noche era eso, si a la noche no podía jugar, con cartas, con billar o lo que sea bueno ahí había que ir al casino, **el tema era jugar...** si en ese momento alguien te dice "Vamos a jugar a ver quién escupe más lejos", vos jugas a quien escupe más lejos... (David, 45 años)

Yo lo comparo totalmente con el alcoholismo, porque el alcohol... el que sigue tomando aparte de arruinar la salud, **tiene comportamientos en la sociedad o en su vida que no coinciden con su personalidad, te pone agresivo cuando no sos agresivo, te transforma**, se dice que no hay tipo más sincero que el borracho para mi no es así, no es sinceridad, **es un descontrol, es desinhibición pero no de lo que uno realmente quiere sino de cualquier locura**, a mi ocurre algo similar, es muy similar, muy similar, preguntale al tipo que llega a la... con una drogadicción y el tipo, **su realidad cuando está sobrio quiere salir de eso**, y sin embargo vuelve a caer, porque es una adicción, es una enfermedad. (Damián, 67 años)

◇ Gustavo: Lo empecé a ver como un problema porque **soy dos personas: Una cuando juego y otra cuando no juego.**

◇ Astor: Vos veás esa diferencia...

◇ G: Sí, no tengo dudas, cuando juego el todopoderoso, el que más sabe en el mundo, mi ego es gigante, ahora cuando no juego soy una persona sensible, puedo realizar otras actividades.

(Gustavo, 63 años)

En consecuencia, perciben una desconfiguración de su identidad, ya que no pueden ensamblar sus comportamientos con la imagen de sí que sostienen, se sienten enajenados de su yo. De hecho, una entrevistada lo expresaba concretamente afirmando que en el período del juego "dejé de ser yo". No debemos obviar que se trata de una reconstrucción narrativa que se constituye desde un presente que evalúa el pasado. En este sentido parece coincidir con los hallazgos en otras investigaciones sobre jugadores problemáti-

cos recuperados que mencionan:

En estas narrativas podemos ver una separación entre un *self* real, 'auténtico', el cual ha sido arruinado o tomado por el juego, y otro, que se articula como algo externo al individuo y que los fuerza a actuar contra su voluntad, y también como una versión más negativa y desagradable de ellos mismos. (Reith & Dobbie, 2012, pág. 515) (La traducción es propia)

El recurso de dividir el yo en dos, aislando lo malo en un yo enajenado, es uno de los recursos narrativos que las personas que atravesaron situaciones traumáticas con el juego utilizan para explicarse a ellos mismos retrospectivamente como veremos más en profundidad en el siguiente capítulo.

### TOCAR FONDO

Encontramos en reiteradas ocasiones en los relatos de los entrevistados en que narran un punto de quiebre en su historia denominado como el momento en que "tocaron fondo". Esta metáfora espacial ilustra el sentimiento de haber llegado al punto en que la imagen de sí mismos se encontraba el punto más degradado. Este tocar fondo se vive como un momento decisivo en las carreras de los jugadores un punto de quiebre en su relato de vida.

Los momentos decisivos son aquellos en que los individuos se ven llamados a tomar decisiones especialmente determinantes para sus ambiciones o, más en general, para sus vidas futuras. Tienen consecuencias de gran trascendencia en la vida de una persona. (Giddens, 1995, pág. 145)

En esta definición de los momentos decisivos que ofrece Giddens es significativo el hecho de que esta ruptura biográfica es percibida también como una demanda de acción por parte de los individuos, la aceptación pasiva del fatalismo del destino no es una opción válida en esta bifurcación del camino biográfico. Esta sensación subjetiva deviene en la decisión definitiva de dejar el juego tomando ciertas medidas drásticas en la que la principal es la asunción ante los allegados de su identidad como jugador.

Yo toqué la cuarta napa, ¿Sabes lo que es la cuarta napa? La cuarta napa es cuando ya no tenés más nada, ya no tenés trabajo o tenés un trabajo mínimo porque lo descuidaste, eh... la familia te da la espalda, si tenés mujer, tu mujer te da la espalda, eh... y si, si, llega el momento en que vos... ¿Cómo no te vas a dar cuenta?. Yo había llegado a una instancia de mi vida donde estás en un callejón. Es como que si tuvieras cáncer ¿Me entendés?, es decir, yo tuve cáncer, toco madera, es una comparación, yo tuve cáncer, estuve a punto de morirme, no de matarme, de morirme, es decir, ya está yo estoy muerto, ya está o sea, o salgo del juego o termino tirado ahí en la plaza durmiendo en un banco, no hay alternativa, no queda alternativa, teniendo la situación que tengo yo, es decir, un tipo, los políticos que son la mayoría ludópatas y mañana van, hacen un negocio, ganan 100 mil y zafaron, 50 se lo juegan y 50 tapan agujeros, yo no tengo acceso a esa cantidad de dinero, entonces cuando vos... este... te encontraste económicamente quebrado (...) tenés un manejo de plata que ya no existe entendés y que todo lo que te entra te lo jugás y no guardás ni para las galletitas, entonces vos estás quebrado, o sea vivís de noche, el día no existe, es decir, para mí si existía porque daba clases de tenis pero vos estas dando la clase de tenis como si estuvieras dando... que se yo... estás pensando en la bola que te vas a jugar a las 8 de la noche, tenés la mente muy en eso, no te importan nada aparte, llega un momento que no te importa más nada y cuando vos te quebraste y no tenés más plata ahí te empiezan a importar las cosas, ahí te empieza a importar tu hijo, tu vieja... (David, 48 años)

La quiebra económica y psicológica que relata en este fragmento nuestro entrevistado como la descripción de “tocar la cuarta napa” le planteaba un momento crítico en su carrera, lo ponía frente a dos alternativas, según su interpretación: dejar el juego o enfrentar consecuencias drásticas como la muerte. Ante este panorama decide dejar de jugar. La siguiente entrevistada describe este quiebre de manera similar:

Cuando a mí me pasa todo esto yo empecé a vender todo, ya no me quedó nada. Yo vendí todo lo que tenía y eso fue, creo, el estallido final, o sea, estando allá vendí la mesa que tanto me costó con las sillas, lavarropas, secarropas, todo, o sea, llamaba alguien que lo quiera en el momento y “Dame la plata” y me iba a jugar, o sea, es como que yo pisé fondo y cuando no tenés nada... Como yo me deshacía de todo y no me importaba nada, yo decía: “Bueno, ya perdí esto, ya perdí lo otro, ya perdí lo otro, que me importa todo, que

me importa perder la vida abajo de un camión”, todo me importaba nada, ¿Si? Nada y... después cuando me vine acá y me fui recuperando tanto económicamente como familiarmente o sea, también la muerte de mi tío es como que me hizo reflexionar mucho porque todo lo que ves lo hice yo ahora, pero él vivió en la pobreza muchísimo, muchísimo, eh... y verlo a él a lo mejor morir, tan pobre y tan falta de todo, a lo mejor es como que me hizo un “Basta, Claudia hasta acá llegaste vos, perdiste todo lo económico, lo espiritual, la dignidad, bueno querés empezar de vuelta, empezá de vuelta”. (Camila, 44 años)

Camila, señala el momento en que se vendió todo su mobiliario como “el estallido final”, el momento donde tocó fondo. Junto con la muerte de su tío fueron circunstancias en donde evaluó su situación, se vio a sí misma en una situación extrema y decidió detenerse. Este momento decisivo es percibido, entonces, como un momento de decisión. Frente a un panorama extremo las personas se ven compelidas a tomar una decisión, en este caso, Camila ve una nueva oportunidad para empezar su vida.

◇ Carlos: Una de las cosas que me acuerdo siempre... ¿Sabés cuál fue? Yo estaba seco, pero quería seguir jugando, fui a sacar un crédito al banco nación ¿Viste?... Creo que era la mujer del gerente, me dijo “Bueno, bueno pasa pasado mañana” me dice, cuando fui a los dos o tres días a ver si me daban el crédito me dijo: “Mirá loco no te podemos dar un peso porque tenés todo tomado el recibo de sueldo por todo”, o sea fue como también ¿Viste? Esto tocó fondo.

◇ Astor: Ahí fue un momento...

◇ C: De quiebre, digo, no, esto... no, va a estar bravo porque aparte ya, yo de que me privara de comprarme ropa no me importaba, pero si me dolía que a mi mujer y al nene que está conmigo que es como un hijo para mí, los estaba privando de cosas.

(Carlos, 45 años)

El impacto que conlleva la quiebra económica es un factor importante en los testimonios de nuestros jugadores como apertura de este momento decisivo. El deterioro económico conlleva una tensión moral ya que los entrevistados se ven privados a ellos mismo y a su círculo de relaciones de una condición de vida que mantenían anteriormente. Podríamos decir que se sienten privados relativamente en referencia a su situación pasada.

El deterioro se traduce también en la imagen emanada por ellos no puede alcanzar la imagen que pretenden dar frente a los otros (Goffman, 2004), cuestiones tales como no tener dinero para comprar ropa y andar siempre con lo mismo puesto, el no poder dormir a causa de la preocupación por las deudas, el tener que vender los muebles de la casa para mantenerse jugando son una serie de acontecimientos que dañan la imagen de la persona, que pierde el sustento material con la que sostiene una imagen frente a otros, la envilecen y la deshonran poniéndola en tensión con una imagen de sí deseada. Sobre el papel de la quiebra económica en la vida de los jugadores podemos citar entonces el siguiente fragmento del estudio de Reith y Dobbie sobre carreras de jugadores:

El dinero es el medio para jugar, y su pérdida impacta particularmente en las relaciones que a menudo actúan como un catalizador para cambiar las percepciones de identidad. La pérdida del control del dinero implica la pérdida de control de elementos significativos de la vida propia, tales como relaciones, tiempo e incluso sentido de sí mismo. Sin embargo, no es sólo la pérdida de dinero la que genera fuertes autopercepciones negativas descritas por nuestros entrevistados. Más bien, es la forma en que ésta impacta en sus relaciones sociales la que da a las pérdidas financieras el poder emocional y genera sentimientos de vergüenza, disgusto y culpa. (Reith & Dobbie, 2012, pág. 519) (La traducción es propia)

El deterioro de la condición económica tiene graves consecuencias sobre el entorno relacional de las personas que juegan y es por eso que tiene un impacto importante tanto en la imagen que los entrevistados construyen de sí como sobre la identidad social que emanan hacia los otros. A su vez, en una sociedad donde el consumo es el medio central en la expresión de sí, las personas se sienten desvalidas de su autonomía cuando pierden control sobre su consumo.

En este sentido, el testimonio de Martina grafica el impacto que la decadencia económica causa en las relaciones sociales de la persona y por ende en su autopercepción. Luego de un episodio donde la entrevistada sustrae dinero a su hija que convivía con ella y lo utiliza para jugar, ella decide dejar la casa junto con su hija, la nieta de Martina:

◇ Martina: Cuando se fueron, cuando me encontré sola, mal, sola un día llorando acá en

la cocina, no tenía un peso, llegó gente extraña de afuera, unos amigos y me tuvieron que prestar plata porque yo no tenía un peso, entonces todo eso fue haciendo, el estar sola, el que me presten plata y que se yo, yo que soy una mujer muy independiente, toda la vida he sido independiente, entonces eso me fue como quien dice, me terminó de bajar la ficha, ¿Cómo puede ser que me tengan que traer plata? Y yo no se la quería agarrar, pero venían y me la dejaban arriba de la mesa.

◇ Astor: ¿Y esa plata no se la quería jugar usted?.

◇ M: No, no, no porque ya había decidido no ir más, había dejado de comprarme cosas yo, de ayudar a mi familia, un montón de cosas había dejado de hacer... y al encontrarte sola en invierno con el frío es que yo dije: "Ay dios mío, ¿Qué estoy haciendo?".

(Martina, 69 años)

Los jugadores se enfrentan entonces a estas circunstancias en que los medios de financiamiento plausibles de ser utilizados se agotan. En ocasiones se narra que deben enfrentarse ante la encrucijada de recurrir a medios ilegales para proveerse de dinero, como el robo o la estafa para seguir jugando o abandonar la carrera.

◇ Astor: ¿Y te costó dejar el juego?.

◇ Carlos: Pasa que le agarré tanto miedo Astor, yo lo mío después de lo que me pasó a mí, lo mío, lo que seguía, era meterte un fierro... "Dame plata"... Yo lo veía que iba derecho a eso, no sé si iba a matar, pero a robar, see...

(Carlos, 45 años)

En el mismo sentido se refiere el testimonio de Darío:

No, lo único eso sí gracias a dios, dentro de todo lo malo no, o sea, no le pedía plata a mis amigos para jugar, o sea la plata que yo gastaba era del banco, en un caso mía pero que era del banco y en el caso de mi papá plata de él pero no le saqué plata jamás... no robé, en ese sentido dentro de lo malo de todo eso fue lo bueno, que no sé... si no me hubiesen apretado mis amigos, no sé si no hubiera llegado a eso, por ahí hubiese sido más difícil contar. (Darío, 50 años)

Como vimos esta encrucijada que enfrentan los jugadores los posiciona entonces entre la opción de abandonar el juego y, según los relatos, el ostracismo de su grupo familiar, la degradación de su persona, el robo, la estafa y hasta la muerte. Remarcamos de nuevo el papel de agentes de decisión que formulan para sí los entrevistados. Este punto crítico por el que atraviesan los jugadores no puede separarse de la reconstrucción retrospectiva que hacen los jugadores en su relato. En este sentido podemos afirmar:

...Sólo cuando los eventos “redireccionan el camino”, puede que sean considerados como turning points importantes en la vida. Es más, aunque algunos de estos eventos (por ej. Matrimonio, nacimiento de un hijo) pueden ser percibidos o autopercebidos como redireccionadores del curso de vida, es sólo con el paso de un período de tiempo que la estabilidad del camino redireccionado puede ser confirmado. Así es sólo a posteriori que el turning point emerge. (Teruya & Hser, 2010, pág. 3) (La traducción es propia)

Sin dudas la noción de *tocar fondo* adquiere sentido en función de los eventos posteriores que implican un mejoramiento en su condición, un cambio efectivo en su vida. De otra manera y siguiendo la metáfora espacial, los entrevistados no podrían determinar cuándo tocan fondo si no empiezan a subir.

### EL DESCUBRIMIENTO

La experiencia de reconocerse como un jugador problemático frente a su círculo social constituye para los jugadores un momento crucial y de consecuencias profundas en su carrera en el juego. Esta asunción de estatus ocurre muchas veces en el momento en que la persona ve que no puede sostener la fachada de normalidad de su imagen, ya sea por las deudas que debe enfrentar o por las consecuencias de sus actividades en su entorno relacional y laboral. Debemos recalcar que este reconocimiento no siempre sucede de manera voluntaria, a veces responde a presiones de amigos o familiares frente a actitudes extrañas o como una sanción frente el descubrimiento de esta conducta inmoral. En el caso de Darío, luego de una serie de hechos que levantaron sospechas sus amigos decidieron intimarlo a que les dé explicaciones:

◇ Darío: Bueno vuelvo al tema, mis amigos me invitan a un asado, yo había dicho que las

vacaciones en mi trabajo se habían prolongado pero no era así, era que me habían despedido, pero resulta que uno de mis amigos es conocido y cliente del negocio ese, no iba asiduamente pero iba de vez en cuando y fue y se enteró, entonces organizaron un asado mis amigos y cuando quedamos mis dos amigos, mis dos mejores amigos y yo, ahí me apretaron, en el buen sentido de la palabra, que es más, ellos ni por las tapas se habían imaginado que era el tema del juego, ellos pensaban que era mi ex mujer que me estaba sacando dinero, bueno les dije, les expliqué, me dicen "como no nos dijiste antes nosotros te íbamos a ayudar", lo que pasa es que no, no, viste vos mentís, mentís, mentís y se va haciendo cada vez más grande la mentira entonces te cuesta más decir la verdad... ellos hablan conmigo, aparte yo no iba más si me había quedado sin trabajo, no tenía dinero, bueno después le conté a mi ex mujer, le conté a mis hijos porque tenés un tiempo para contarle a todas las personas.

◇ Astor: Y vos ¿Qué pensabas?, que si contabas eso ¿Cómo te iban a ver?.

◇ D: Y no sé si yo no me veía más... peor yo de lo que me podían llegar a ver los demás...

Mira no es por qué, es por reconocer un error, por todo lo que eso traía encima que... falta de dinero, falta de comida, la mentira, a mí me da mucha vergüenza mentir, me daba vergüenza no contar el tema del juego, que se dieran cuenta lo que yo había mentido, eso me daba mucha vergüenza, además sobre todo a mis hijos, que no eran chicos pero tampoco eran grandes entonces... y me daba mucha, mucha vergüenza.

(Darío, 50 años)

La asunción de la identidad de jugador problemático se da en dos sentidos. El círculo de relaciones del jugador debe etiquetarlo como tal y el jugador mismo debe aceptar esta etiqueta. A veces sucede que los demás imputan esta condición a la persona, pero la persona no la asume o que el jugador la asume, pero no la reconoce frente a los otros, pasando su conducta desapercibida, en el secreto como vimos anteriormente. La constitución de este nuevo estatus de jugador compulsivo o patológico se completa cuando el yo social y el yo individual se acoplan bajo esta identidad, es decir, cuando tanto la persona como los otros significativos catalogan a la persona bajo la misma etiqueta del jugador problemático.

Frente a este desenmascaramiento son usuales los sentimientos de vergüenza en los testimonios de los entrevistados. En este proceso se da un descubrimiento de una

información destructiva que no es compatible con una imagen de sí respetable que la persona proyecta en su vida cotidiana (Goffman, 2004).

Por ende, la asunción de la condición de jugador problemático es siempre una degradación en el status de la persona. Esta puede darse en contra de su voluntad a causa de un suceso que revela su identidad oculta, como el caso de Susana cuando una empleada de la agencia de quiniela donde trabajaba la delató frente a su pareja porque tomaba dinero de la caja para hacer sus jugadas:

Yo me acuerdo que, con un miedo le dije, él me golpeaba la mesa y me decía “Decime cuánto debés”, le digo “Dejame que te voy a hacer una lista”, “No, hacela ya”, “No dejame el fin de semana” y me quedé un fin de semana haciendo cosita por cosita de lo que debía, hasta que me equivoqué, como no te daban pruebas en ningún lado de todo lo que debía, todo estaba en mi cabeza, en una tarjeta que yo la había refinanciado a 24 meses, creí que la había refinanciado a 12 y le digo tengo 12 cuotas de no me acuerdo que tarjeta, de tal tarjeta, lo puse en el papelito entonces fuimos pagando, me llevó al banco Galicia, el mismo chico que la semana pasada me acaba de dar un crédito grande, y dice “pero ella no puede venir a sacar más porque cierra la tarjeta, cierra esto”, “sí, no vas a venir a sacar más”, no sabes la vergüenza que pasé, pasé la vergüenza en la financiera, la de acá, la de allá, me hizo ir a pagarle a cada vecino que me había dado de la agencia, que me había prestado plata, adelante de él, “mirá y no le vas a prestar más”, una humillación total, no la quiero volver a vivir, le contó a toda su familia y no volvieron a hablarme más. (Susana, 48 años)

Las experiencias de desenmascaramiento de los jugadores pueden ser clasificada como una *ceremonia de degradación* (Garfinkel, 1956), la misma responde a un caso de indignación moral en la que un denunciante que personifica los valores morales de un grupo social, denuncia públicamente al perpetrador como culpable de un evento que daña la moral. Esta denuncia pública implica la reconstitución de la identidad social de la persona en un valor inferior de la que poseía anteriormente. En este sentido sus actos anteriores son leídos en clave de la identidad actual de poseedora de una condición desacreditadora. Esto implica una experiencia vergonzosa y culposa para nuestros entrevistados a través de la cual se reelaboran experiencias de su pasado, por ejemplo, cuando Susana lee sus actitudes pasadas:

Después me di cuenta que sí, que me veían diferente porque yo me la pasaba man-gueando, la palabra era “ay, otra vez va a pedir plata ésta, otra vez”. (Susana, 48 años)

En ocasiones el reconocimiento de la condición de jugador problemático se hace frente a la percepción de que no es conveniente seguir ocultándolo ya que se llega a un momento donde se percibe que el descubrimiento por parte de sus allegados es inminente. Esta declaración también viene acompañada con un sentimiento de alivio, ya que, ya no es necesario continuar con el mantenimiento de una fachada de normalidad que implica una tensión subjetiva significativa y un gran esfuerzo para los entrevistados.

◇ Astor: Y en ese momento que decidiste blanquear con tu familia, ¿Cómo fue ese momento? ¿Por qué vos tomaste esa decisión?.

◇ Damián: Y normalmente, lo que yo sé y lo que me pasó a mi, es porque ya estás muy hasta las manos con las deudas, llega un momento tal que tenés que entrar a pensar en vender algo y cómo lo justificas, viste para qué querés vender y bueno llega el momento en que tal vez es conveniente decir la verdad y buscar el apoyo, no digo económico pero por lo menos el apoyo familiar psicológicamente, aunque sea por lo menos para tener una fuerza para salir.

(Damián, 68 años)

◇ Astor: ¿Vos lo ibas ocultando?.

◇ Carlos: Si, yo la manipulé mucho a ella [su pareja], hasta que blanquee, cuando paré le blanqué la situación, le dije “Mirá perdí plata y no puedo jugar más” ¿Viste?, eso me ayudó también ¿Viste?, cuando vos jugas, en el caso mío, hablo por mí, cuando yo jugaba era muy deshonesto, muy manipulador.

◇ A: Y en el momento que vos lo blanqueas...

◇ C: Fue un alivio, con mi mujer fue un alivio.

◇ A: ¿Y ella te acompañó?.

◇ C: No, ella... ¿Viste?, “vos estás loco”, mucho enojo... no únicamente el que lo vive lo sabe, es un infierno... sí, es un infierno, solamente el que lo vive lo sabe.

(Carlos, 45 años)

En este punto, como veremos en el siguiente apartado, el acompañamiento o el rechazo de los otros significativos, los otros con los que se posee un vínculo afectivo tienen consecuencias profundas en el manejo del retiro y en el tránsito de una etapa de recuperación.

En resumen, en esta etapa, describimos cómo pierden su efectividad las neutralizaciones morales respecto principalmente a la definición del juego como una actividad factible de producir ingresos y las que mantenían la actividad resguardada respecto al juicio de los no jugadores.

La conducta problemática del juego en nuestra sociedad actual se ubica en una confluencia entre diversos discursos sociales que intentan definirlo y explicarlo. Por lo tanto, las reacciones de los círculos sociales que integra el jugador al momento de reconocer su condición son variadas. Pueden ir desde la sanción y el ostracismo hasta la comprensión y el apoyo, dependiendo si las personas lo consideran como un vicio de la conducta que manifiesta una falencia moral del individuo o una condición no buscada y no controlable cuyo modelo ideal es el de la patología. Podríamos decir que las reacciones de los otros varían entre estos dos extremos, la comprensión y la sanción en función al grado de responsabilidad individual que le atribuyan al individuo en su conducta en relación al juego.

La asunción de la condición de jugador problemático implica una reinterpretación de la propia identidad y de los actos propios, y poner en relación su malestar y sus dificultades de vida con el juego, es entonces este comportamiento el que debe cambiar. En este proceso se ve involucrado una red de contactos que contribuye al objetivo de recuperación, el mismo puede contar con personas de la confianza del jugador o equipos expertos dedicados específicamente a estas situaciones como el caso de los grupos de terapia grupal o la asistencia profesionales de la salud mental o la psicología.

#### Cuadro 5- Tercera etapa. La etapa problema

<b>TERCERA ETAPA. La etapa problema</b>	
<b>Dimensión Cognoscitiva</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El juego se percibe como un trabajo, cuya función es obtener ganancias para cubrir deudas también generadas por el juego.</li> <li>- Reconocimiento del juego como problema en sí mismo. Falta de control. Indiferencia. Problemas económicos y relacionales.</li> <li>- Imagen de un yo degradado, dominado por el juego. Falta de agencia.</li> </ul>

<b>Dimensión Afectiva</b>	- Decrecimiento del juego como actividad placentera. Tensión subjetiva, estrés, angustia, tristeza.
<b>Dimensión Comportamental</b>	-Actividad principal en la vida del individuo. Frecuencia de juego diaria. Involucramiento temporal mayor.
<b>Dimensión Relacional - Estructural</b>	-Actividad practicada en soledad o en contacto con grupos de jugadores. Ocultamiento a grupos primarios se torna dificultoso. Desafiliación de grupo familiar, amigos, pareja. Pérdida de trabajo.

Como observamos en este apartado, la persona se posiciona en una encrucijada donde ve frente a sí dos alternativas al respecto de las cuales debe tomar una decisión: seguir por el camino del juego y terminar mal, o pedir ayuda y buscar recuperarse.

#### — CUARTA ETAPA. EL RETIRO Y LA RECONSTRUCCIÓN

*El otro día leía algo muy interesante en internet, que decía una vez que tocas fondo, ya no podés ir más abajo, lo único que te queda es hacer un trampolín, bueno eso es lo que hice yo.*

Camila, 44 años

La metáfora espacial utilizada por Camila grafica la vivencia de un cambio que las personas atraviesan en esta etapa. En la etapa de retiro y recuperación nos interesa discernir cuales son los factores y el proceso social a través del cual las personas construyen un “trampolín” desde el que pasan de una experiencia moral sufriente y una imagen de sí degradada a una reconstrucción de su yo.

A partir de los sucesos relatados anteriormente los jugadores llegan a un punto de sus carreras en el que consideran que el juego constituye un problema en su vida y reconocen frente a los otros significativos esta condición. En esta situación, deciden tomar cartas en el asunto para recuperarse de este consumo problemático. A partir de este momento se involucran en un proceso donde transforman su concepción del juego y de sí mismos para devenir en jugadores recuperado.

En este período son varios los factores que los entrevistados indican como participantes de su recuperación.

### SOPORTE SOCIAL

En esta etapa se produce una reconversión en el ambiente relacional de las personas. La admisión de la condición de jugador problemático las posiciona desde un nuevo lugar en el mapa social desde el que se relacionan con los otros significativos, el de poseedor de una condición, al decir de Goffman, desacreditadora como la de adicto, vicioso o enfermo.

El entorno relacional cumplirá un rol central en la recuperación de los individuos. Como vimos anteriormente, en algunos casos los otros significativos afectivamente vinculados a los jugadores se comprometen en la recuperación y actúan como un soporte emocional muy importante para las personas:

Bueno yo empecé a hacer el ejercicio y bueno le voy a retribuir a mi familia todo lo que yo no le pude retribuir, no económicamente, emocionalmente, que se sientan orgullosos de mí, no que yo sea una lacra ¿Me entendés?. (David, 48 años)

Bueno y me llevé mi ex mujer, al grupo este que me ayudó mucho, estamos separados nosotros pero tenemos una buena relación, y ... porque mis amigos me ayudaban para hablar, “cuando vos necesites hablar, cuando tengas ganas de ir agarra, llamanos por teléfono a la hora que sea no importa”, mis hijos me ayudaron mucho también. (Darío, 50 años)

Antes me sentí perdedora, otra que ahora me siento valorada yo como persona y es como que me siento que ahora tengo esperanzas, porque Dios me quitó un hijo pero me vienen sobrinas mellizas que van a ser casi como hijas porque imagínate yo sola y grande y mi único hermano y mis únicas sobrinas, esas lucecitas de esperanza que dios te pone que vos decís: “Loco, no, no puedo tirar todo de vuelta por la borda porque ahora hay que pensar en ellas, como en su momento pensé en Luna” [su perra], ahora hay lucecitas de esperanza que me dicen: “No cometas errores” porque lo que ya perdiste una vez no lo vuelvas a perder porque antes no tenías por quien luchar pero ahora si. (Camila, 44 años)

Los hijos, parejas, familiares, amigos influyen como una motivación para reencauzar la trayectoria de vida en los estándares morales socialmente correctos y para reconstruir

la autoestima de las personas. A su vez participan en el control de la conducta de las personas frente al juego. Se produce una integración a grupos que sostienen el mandato de dejar de jugar o una reintegración a grupos de los que la persona había sido desafiado. Esto implica un control por otras personas como así también una obligación moral frente a los que están al tanto de su situación y los ayudan a recuperarse.

Por ahí le digo a mis viejos “mira cobré tengo estos 300 pesos me voy al casino”, “pero ¿vos estás segura de los que vas a hacer?” **me lo repiten, me lo repiten viste y la mayoría de las veces me quedo, porque ellos me pueden más ¿Me entendés?, o sea el amor me puede más** pero algún día si quiero ir es otra mentalidad, es otra forma. (Camila, 44 años)

En otros casos, las reacciones del círculo social son de rechazo, desilusión o sentimientos de traición, lo cual convierte a las relaciones en experiencias subjetivamente dolorosas y disuelve los vínculos. Es el caso de Susana, cuando nos relata la ruptura con su pareja.

Si, si y que en el momento que, mi ex cuando no le serví más, porque la agencia la tenía, o sea, en un momento le dijeron, **“no, tenés que sacarla de la agencia y poner una empleada, no puede estar más ella porque por más que te lo prometa que no juegue, va a jugar”** bueno entonces puso una empleada, y tuvo que pagar sueldos y todo era gasto y que se yo, no le gustó nada y la agencia la vendió y **ya no le servía más yo [risas] y un día me dijo, “no renovamos el contrato de la casa, te vas con tu mamá”, me dejó en la calle, directamente, 15 días antes y... fue terrible, eso fue hace tres años, la verdad que creía que no podía y me decían no importa algo vas a conseguir “pero tengo 45 años”, ahora tengo 48, “tengo 45 años dónde voy a trabajar”, “no importa andá a limpiar casas” y yo decía “cómo voy a limpiar casas, en mi vida limpié la casa de otra persona” y después decidí que sí y **me quedé por el grupo porque no me animaba a irme, por más que me podía ir a buenos aires a vivir en la casa de mi mamá y hacer lo mismo, conseguir otro trabajo, sentía que no iba a tener el apoyo de estas personas, porque yo me aferré a las personas esas que me ayudaron** y me quedé en rosario también con una leve esperanza de que mi ex recapacitara y se diera cuenta que había perdido una persona buena, en ese momento eran todas las cosas que pensaba, y bueno empecé limpiando una casa, después limpiando otra, después un negocio, que se yo, después hice un curso para ser productor de seguros,**

empecé también con eso, me cuesta un montón vender seguros porque hay que nacer para eso pero bueno, pero por lo menos hice algo. (Susana, 48 años)

A partir de estas experiencias de desvinculación las personas construyen nuevas relaciones en ambientes donde el estigma no es una condición desacreditadora sino un rasgo identitario común, esto es, principalmente, los grupos de autoayuda de pares destinado a jugadores problemáticos, cuyo caso paradigmático, pero no el único, es Jugadores Anónimos. Casos similares son los de Darío y Gustavo, que consiguieron construir una red de soporte social a partir del contacto con gente que conocieron dentro de grupos de recuperación.

De ahí me hice más cercano a unos cuantos que iban más, que fueron más tiempo seguido conmigo, más con uno que, un muchacho que... eh Carlos, no se si te lo habrá nombrado... y bueno con él tratamos de salir juntos en el tema de conseguir trabajo, agarramos trabajo de pintura, él tenía eh.. el es gay, una pareja que vivían juntos y por ahí me dan trabajo ahí, porque yo hago trabajos, para salir, de pintura y esas cosas, me las rebuscaba haciendo esas cosas y por ahí trabajaba para el muchacho éste y por ahí hacíamos trabajos juntos con él. (Darío, 50 años)

El factor laboral, como vemos, es un soporte importante en la reconstrucción del yo para los entrevistados. Sentirse socialmente útil o al menos no sentir que se está violando la moralidad social con la actividad laboral es una experiencia que reintegra la imagen personal a su vez que les permite lograr una estabilidad económica que les permite reconstruir su bagaje identitario.

Por decirte me pagaron de Enero hasta ahora y cobre 4 mil pesos, bueno en otra época sabes que hacía yo ... chau, al casino, bueno ahora no hice eso ni lo tengo en cuenta, fui y me compre el televisor ese que viste ahí grande, bueno fui y me lo compré antes de ayer, es otra prioridad, es como decir: "Bueno dios te estoy agradeciendo que me diste otra oportunidad" ¿Me explico?, O si cobro una platita extra por X motivo bueno para mi casa, para mis cosas, para comprarle cositas a las nenas, como que valoras las cosas más. (Camila, 44 años)

El ejercicio de una soberanía de consumo en nuestras sociedades es un valor positivo que los jugadores en su etapa problemática pierden (Reith, 2007). El consumo de bienes materiales es un mecanismo por el cual se constituye identidad, en este sentido, las personas pasan de una situación donde no podían acceder a lo que consideran básico materialmente para vivir a otra donde pueden comprar lo que quieren, su consumo pasa a depender de su voluntad, “ahora lo mío, es mío” declara nuestra entrevistada. La constatación de volver a ganar control sobre su consumo es vivido como una experiencia moral positiva y que reconstruye una imagen de sí degradada, un consumo soberano constituye una identidad soberana.

- ◇ Astor: Y ¿Cómo tendría que ser un trabajo para que vos sintas que te llene?
- ◇ Javier: Y tendría que **generar algo, como para afuera** y para mí eso [el negocio del juego] no genera nada, eso es plata solamente, básicamente eso.
- ◇ A: ¿Vos sentís que estás generando algo ahora?.
- ◇ J: Sí, de una, de una, **porque yo de última estoy dando un servicio que se yo, planteo un servicio para que la gente se sienta atendida, vaya, disfrute y listo ¿Entendés? Y eso me sirve a mi porque me da guita y yo le doy un trabajo a gente y estoy en movimiento.** (Javier, 28 años)

Justamente ahora **me ascendieron lo cual para mí es un orgullo personal...** hago un sacrificio bárbaro, yo viajo todos los días a las 4 de la mañana yo voy a rosario y vuelvo a las 5 de la tarde, todos los días de mi vida, **pero ese sacrificio al habérmelo recompensado con un ascenso me hace sentir bien y valorada.** (Claudia, 44 años)

Por otra parte, en esta etapa las personas asumen una identidad de individuos sin capacidad de autocontrol frente al juego. Frente a esto se implementan una serie de técnicas para evitar el juego o sus consecuencias negativas. Los entrevistados mencionan la restricción por parte de sus familiares del acceso al dinero, ya sea por la destrucción de tarjetas de crédito y débito, o la eliminación de tareas de la economía familiar que impliquen manejo de dinero. A su vez los grupos involucrados en el objetivo de dejar de jugar ejercen un control sobre la conducta del individuo, vigilando sus horarios y amenazando con sanciones en caso de recaer en el juego. Esta práctica es también citada en

otros estudios sobre carreras de jugadores, por ejemplo Reith y Dobbie mencionan que el soporte informal que otorgan los otros significativos *ocupándose de su dinero, tomando control de la cuenta bancaria y el salario y a veces limitando sus gastos al dinero de bolsillo en vistas de relevarlos de responsabilidades y evitar la tentación* es una característica de los patrones de comportamiento de reducción del juego, a la vez que se le suman estrategias de autoayuda como *dejar las tarjetas de crédito y el efectivo en casa, poniendo límites en el tiempo o en el dinero gastado en juego e instalando software de bloqueo en las computadoras*. (Reith & Dobbie, 2013, pág. 383) (La traducción es propia).

En este sentido, uno de nuestros entrevistados mencionó que destruyó su tarjeta de débito, de manera que sólo podía extraer dinero de su cuenta bancaria a través de la ventanilla del banco, en horarios de atención al público, lo cual evitaba que, durante la noche, momento en que “lo atacaba” el deseo de jugar, pudiera tener acceso al dinero.

El casino cuenta con una herramienta para el control de la conducta que es el mecanismo de autoexclusión, a través de la firma de una declaración, la persona solicita que no se le deje entrar al casino por un tiempo determinado, generalmente un año, de lo contrario será expulsada de las instalaciones. Esta medida en palabras de los entrevistados tiene poca efectividad práctica ya que el control ejercido es laxo, la duración es corta, y uno cuenta con la alternativa de ir a otros casinos no muy lejos de las ciudades de Santa Fe, el caso de Paraná, o Rosario, el caso de Victoria. Pero tiene un alto valor simbólico frente a los grupos que acompañan al individuo ya que implica un sacrificio en nombre de su recuperación y una asunción tanto de la condición de jugador sin control como de su voluntad de recuperarse.

Pero un día yo dije: “¿Qué estoy haciendo?”, **yo perdí mi familia, perdí mis hijos, mis nietos... los veía así nomás muy esporádicamente**, tengo mi hija, ésta, la mayor en Paraná que es la que vino hoy a traerme el dinero para pagar el terreno, la llamó urgente y le digo: “María, acompáñame urgente porque yo me quiero excluir, no quiero ir más al casino”, y bueno fui con ella e hicimos porque no quería ir sola porque ella, como ella vive allá, ella no estaba metida en los problemas de las otras dos que estaban conmigo, entonces la llamé a ella y le digo: “Acompáñame” porque uno firma papeles, cosas y vos no sabés, entonces me acompañó ella, fui y la hice. (Martina, 69 años)

De esta manera, los jugadores se introducen en una etapa de abstinencia de juego en pos de su recuperación. Las personas dejan de concurrir a lugares de juego y evitan todo contacto con este ámbito al principio de este proceso, como veremos más adelante los jugadores en algunos casos se vuelven no consumidores o abstinentes de juego o jugadores rehabilitados.

### EL QUE NO APUESTA, NO PIERDE

Por otra parte, el juego se asocia a las experiencias sufrientes anteriores de manera tal se genera una reacción afectiva negativa frente al mismo, llegando a situaciones impactantes como la relatada por Darío:

Yo un par de veces caí **durante el tratamiento** pero por ejemplo yo al principio, que lo cuento, al principio cuando empecé a ir yo tenía que tomar el colectivo que pasaba por el casino y yo me tapaba, tapaba la imagen, yo iba así [hace un gesto tapándose la visión hacia el costado con las manos al lado de sus ojos] todos se reían porque iba así y en esa época era el furor de todos los casinos en todo el país, pasaban propagandas y propagandas de casinos por todos lados, yo apagaba el televisor, **me hacía mal, me hacía recordar, o sea todo el día estaba recordando eso, pero más me hacía recordar.** (Darío, 50 años)

En el mismo sentido los siguientes entrevistados remarcan la asociación de experiencias sufrientes con el juego de manera que la representación del juego como actividad se convierte en un símbolo negativo:

- ◇ Javier: Y yo me voy a jugar a la ruleta ahora y me vuelvo loco.
- ◇ Astor: Y ¿Cómo haces entonces para no?.
- ◇ J: No, no, lo que pasa es que lo tengo tan consciente que es una... a ver, me voy a jugar a la ruleta y me vuelvo loco pero pasa que también **fue tal el cachetazo que me comí que lo tengo presente entonces por ahí me pasa que yo perdía jugando a la ruleta y ahora no voy porque no me quiero acordar de la cachetada ¿Me entendés?**  
(Javier, 28 años)
- ◇ Carlos: Después **le agarré fobia a las máquinas, terror le agarré, yo le agarré miedo.**

- ◇ Astor: O sea... no podías ir a jugar.
- ◇ C: No, no fui más a jugar, iba al lugar y estaba de espaldas a las máquinas, eh, dejé de ir al lugar donde iba a jugar yo, dejás de frecuentar esos lugares. Yo al casino no fui más, a Paraná no fui más, al casino de Santa Fe fui una vez el año pasado, no, el anteaño fui para el día del niño, fui con ponele 200 pesos al tragamonedas... que antes yo iba al casino con la tarjeta de cobro, perdía, sacaba en el cajero, me metía de vuelta, cajero, me metía de vuelta, me cobraba la guita de mi mujer, me la gastaba entera, no, ahora fui con ponele 200 pesos, perdí y me salí, el año pasado si fui con un amigo, lo acompañé gané 100 pesos me acuerdo y me fui, ahora lo puedo... (Carlos, 50 años)

La experiencia de perder reiteradas veces adquiere mayor relevancia en la evaluación del juego, las personas esgrimen distintas explicaciones del fracaso en el juego, ya sea por las reglas del juego que vuelve ineficaz cualquier método como señalan los entrevistados:

[Cuando empezas]

No tenés en cuenta por ejemplo la matemática, la simple matemática, de decir loco acá vos tenés las de perder, acá no vas a ningún lado, acá no es que vos vas a jugar, van a jugar con vos. (Javier, 28 años)

Te das cuenta que después de dos años y medio que no funcionó [las estrategias de juego], no funciona más, a parte a eso agregale, logré estabilidad económica porque al dejar de pagar un alquiler logré estabilidad económica, logré estabilidad de familia, que medio que antes las cosas no andaban bien y ahora sí, o sea fueron muchos factores, nunca es un solo factor, es todo un entorno que aparte te apoya y te ayuda, me entendés. (Camila, 44 años)

O también teorías de matiz conspirativo como las que esgrime Celia:

Vos sabés que yo tengo lógica con la ruleta, mi amigo me dice: “Vos la tenés clara” (...) porque yo tengo algo con los números y yo ya lo sé en mi mente cómo van los números en la ruleta, y si va para al frente o tira a los vecinos, pero no siempre porque... o sea para

mi te están mirando porque no puede ser que vos le pongas a la máquina un número y te lo tire al lado, yo ahí en ese momento le hago *fuck you* a las máquinas, te da bronca, te da bronca porque decís: "Basta, comeme hasta acá!" las máquinas están preparadas, yo creo eso también me llevó a ver, por más que vos le hagas la lógica, ellos te pueden.  
(Celia, 58 años)

Sean cuales sean los argumentos, observamos un cambio en la concepción del juego, ya no es una oportunidad para multiplicar el dinero ni de recuperar lo que perdieron, sino que es una actividad indefectiblemente perdedora. Esta actividad sólo tiene un resultado posible: perder.

Para ello la acumulación de evidencia empírica de sus experiencias en el juego, donde nunca terminaron teniendo un balance económico positivo, es importante, pero además, para que se produzca esta transformación en la forma de significar el juego se suma un proceso de reeducación donde la participación en terapias grupales o individuales tienen una función central, donde los jugadores aprenden que el juego siempre tendrá un resultado perjudicial.

### JUGADORES ABSTEMIOS Y JUGADORES REHABILITADOS

Después de un período de abstinencia en el juego los entrevistados pueden volver a jugar o abstenerse de hacerlo. Los entrevistados atraviesan procesos de transformación moral acompañados por terapias individuales, grupales o sin tratamientos específicos, donde su concepción sobre el juego y la que poseen sobre ellos mismos se transforma, de manera que algunos pueden reconquistar su comportamiento sobre el juego y volverse jugadores rehabilitados o asumirse como impotentes frente al juego y buscar evitarlo, volverse abstemios.

La experiencia moral de tener la oportunidad de jugar y no hacerlo o de volver a jugar y hacerlo controladamente es una experiencia moral que restituye en los individuos su imagen de auto control, y es sentida como un triunfo, un logro personal que les da una conciencia de autonomía y bienestar.

Hace un año y medio que empecé a salir de vuelta y voy al casino de vuelta, voy con mis amigos, cuando puedo ir, a cenar y después vamos al casino, hay veces que por el tra-

bajo no puedo ir a cenar puedo ir al casino directamente y no voy, no me interesa porque a mí lo me interesa es salir con mis amigos pero inclusive, si voy al casino, juego pero controllo. (Darío, 50 años)

Es como empezar de vuelta y eso no significa que nunca más fui al casino, no significa que si quiero mañana no voy pero yo lo controllo y si voy sé que llevo 200 pesos y gasto 200 pesos y me vengo. (Camila, 44 años)

Para ejercer control, en algunas ocasiones los entrevistados mencionan técnicas de *marcado del dinero* (Zelizer, 2011, pág. 47) para distinguir cual es el dinero que se puede jugar y cual el que no, lo cual nos señala la dimensión moral de la actividad a partir de los usos del dinero:

Yo también voy ahora al casino (...) pero ahora tengo un límite, lo puedo controlar, por ejemplo yo, y tampoco voy que me digas todos los días, ni una vez a la semana, a lo mejor por ahí si mi hija va bailar, por ahí me voy con mi hija un rato, y yo estoy ahí en las máquinas y ella está arriba y me vuelvo, pero ya hice un... ¿Cómo te puedo decir?... yo dispongo de \$500 y tengo la otra plata en la billetera ¿No cierto? Yo voy jugando... si yo veo... el otro día ... vi que iba perdiendo \$350, saqué el ticket que tenía, fui, lo cambié y me quedaron \$150 y me fui y me senté afuera ... yo llevo 500, yo pongo los 500... pero si yo veo que no tengo más, y llevo la billetera también con la otra plata que tengo, pero de esa plata no la toco. (Martina, 69 años)

Por otra parte, como mencionábamos antes, algunos de los entrevistados conciben que nunca lograrán reempoderarse de su voluntad frente al juego, es decir, cada vez que jueguen perderán el control de sus acciones y por lo tanto deciden que deben evitar cualquier manera de apuestas en el juego.

Acá te explican [en el grupo de Jugadores Anónimos] y creo, lo creo fervientemente porque lo he visto, vos no podés volver a jugar nunca más, te puede pasar pero tenés que volver al grupo y empezar de nuevo a trabajar en no tengo que jugar. (Susana, 48 años)

Yo no puedo decir que he superado a mi adicción, lo tengo que tomar como te decía,

como el alcohol, estoy convencido de que **yo no tengo que volver a jugar nunca más** ni a la..., ni al Quini, nada. (Damián, 67 años)

Así la abstinencia de juego es en algunos casos una etapa dentro de la recuperación para luego volver a jugar dentro de los márgenes socialmente aceptables, o puede una condición perpetua, todo depende la imagen de ellos mismos que las personas construyan en esta etapa. Este es un aspecto central en nuestro trabajo y que veremos en el siguiente capítulo.

En resumen podemos interpretar en la dimensión cognoscitiva una transformación desde etapas anteriores donde el juego era un oportunidad de multiplicar los ingresos y también la causa de problemas en distintas esferas de vida del jugador hacia un juego visto como una actividad indefectiblemente perdedora y aunque todavía perdura la amenaza de problemas que la misma puede traer, algunos entrevistados reintegran la faceta recreativa a la interpretación de esta actividad lo cual les devuelve una imagen de soberanía sobre el juego mientras que otros piensan que es imposible recuperar esta soberanía.

Esto guarda estrecha relación con la dimensión conductual, quienes se autoperciban como personas en control sobre su conducta vuelven a apostar en juegos de azar de manera socialmente aceptable, mientras quienes sostienen su imagen de vulnerabilidad frente al juego evitan la actividad de apuestas en juegos de azar.

En la dimensión afectiva, las experiencias de sufrimiento por las que atravesaron se pusieron en esta etapa en relación directa con el juego, por lo que el sentimiento de fobia, miedo, o al menos cautela frente al juego será la constante en los casos relevados.

En la dimensión relacional-estructural las personas dan forma a un nuevo ambiente vincular a través de la reconstrucción de su entorno de relaciones familiares, amistosas de las que eran miembros antes de su experiencia problemática con el juego y que han sido afectadas por esta, a partir de su nueva condición o en el caso de que estas no sean recuperables, construyen nuevas relaciones donde su condición de jugadores problemáticos es un factor central que les da membresía dentro de grupos de autoayuda destinados a personas con problemas con los juegos de azar.

Cuadro 6- Cuarta etapa. El retiro y la reconstrucción

<b>CUARTA ETAPA. Retiro y reconstrucción</b>	
<b>Dimensión Cognoscitiva</b>	- El juego es inherentemente una actividad negativa, problemática y perdedora. No puede redituarse en la obtención de ganancias. - Imagen de un yo reconstituido. Integración del jugador problemático en el yo. Recuperación del sentimiento de agencia y la autoestima.
<b>Dimensión Afectiva</b>	- Bienestar personal. - Relación de sentimientos negativos, fobia, miedo, peligrosidad con la actividad del juego.
<b>Dimensión Comportamental</b>	-Constitución de dos tipos de jugadores Jugadores abstemios. No vuelven a jugar Jugadores recuperados. Vuelven a jugar recreativamente. Implementan técnicas de control del tiempo y dinero.
<b>Dimensión Relacional - Estructural</b>	- Actividad practicada en soledad o en contacto con grupos de jugadores. Aprendizaje social de técnicas de juego. Ocultamiento a grupos primarios: familia, amigos, pareja.

Hemos decidido evadir el análisis de los procesos terapéuticos o de recuperación a través de los cuáles la concepción del juego se transforma para los entrevistados como así también su concepción de sí mismos. En esta etapa incorporan un repertorio de ideas que les permite explicar retrospectivamente su pasado. Este hecho nos llevó a abrir una nueva arista en el análisis de las carreras morales que quisiéramos ampliar en el siguiente capítulo.

Los procesos de recuperación ya sea a través de terapias grupales, individuales o sin terapia específica -o una combinación de todas éstas- son un paso central en la carrera del jugador y que marcan profundamente a partir de este momento las respuestas a las preguntas “¿Quién soy?”, “¿Qué hice?”, “¿Por qué lo hice?”. El proceso de recuperación imprime un formato tanto a la identidad actual de la persona como a los eventos de su pasado y la forma de interpretarlos y conectarlos, por eso la carrera que hemos analizado en este capítulo, con sus etapas, sus eventos significativos y otros significativos relevantes para el actor tiene su origen en un relato que es producto de un determinado

ordenamiento temporal y moral que se produce en esta última etapa.

En este capítulo hemos reconstruido a través de los relatos las representaciones del proceso social que atraviesan los entrevistados a lo largo de su carrera moral, mientras que en el próximo nos disponemos a evidenciar las teorías que sostienen sobre su condición de jugadores, las causas de su comportamiento y la relación que guardan las mismas con la especificidad de sus procesos sociales de recuperación.



Volverse un jugador patológico

Volverse un jugador patológico /

*Y, de hecho, basta con suspender la adhesión del juego que el sentido del juego implica, para arrojar al absurdo el mundo y las acciones que se llevan a cabo en él y para hacer surgir preguntas sobre el sentido del mundo y de la existencia que jamás se plantean cuando uno está atrapado en el juego, atrapado por el juego, preguntas de esteta encerrado en el instante o de espectador desocupado.*

Bourdieu, 2007

En el capítulo anterior nos centramos en la reconstrucción de la carrera moral de las personas involucradas en los juegos de azar de manera problemática, desde sus inicios en el juego hasta su asunción como recuperados. Esta reconstrucción se basó en los relatos de cómo pasaron las cosas según los entrevistados, ellos nos contaron su historia en el universo del juego. De este primer objetivo se desprendió uno nuevo ya que en su trabajo narrativo los entrevistados no sólo cuentan cómo pasan las cosas, sino que ponen en juego teorías que explican por qué les pasó a ellos, es decir, por qué cayeron en el juego. Para ello implementan un repertorio de ideas, valoraciones, evaluaciones que vuelven inteligible su experiencia y le dan un significado retrospectivo a determinados sucesos. Son estas teorías y su procedencia social las que describiremos en este capítulo.

## — ESPECTADORES DE SU PROPIA VIDA

En este sentido merece la pena una reflexión teórico-metodológica que fue también un hallazgo en el proceso de investigación. A la hora de relevar los testimonios de las personas nos encontramos frente al problema de indagar las carreras morales de personas que ya no estaban en carrera. Esto tiene implicancias que debemos remarcar. Podemos mencionar, entonces, que no nos encontramos con un racconto a la par de los sucesos, en *estado práctico* siguiendo a Bourdieu, sino que estamos hablando con personas fuera del juego, que rompen con la *comprensión inmediata pero ciega a ella misma, que define la relación práctica con el mundo* (Bourdieu, 2007, pág. 36), es decir, con espectadores sentados en la grada que contemplan su propia vida, lejos de las urgencias, los apuros, las presiones de su pasado.

Es por eso que nos parece importante distinguir la diferencia entre la forma en que piensa su práctica el jugador que está en la vorágine del juego, de la del jugador recuperado que, como lo afirma uno de nuestros entrevistados, “ahora lo puede evaluar”, expresión que podríamos interpretar como que ahora puede teorizar sobre lo que le sucedió.

Estos teóricos de su propia vida, pueden ver causas, errores, puntos de quiebre en su trayectoria gracias a su salida del juego y a su elaboración discursiva de la experiencia en el juego. Pero no debemos olvidar que éstas lógicas y teorías con que las personas leen su pasado no son una elaboración autónoma y aislada, sino que se nutren de discursos sociales en torno a su comportamiento que los individuos reúnen y articulan para explicarse a sí mismos.

En el caso de nuestros entrevistados, las consecuencias a nivel económico, relacional y emocional de su involucramiento en el juego produjeron un corte en su trayectoria biográfica, marcada por experiencias de ruptura de vínculos afectivos, deterioro de status social, pérdida de membresía en grupos que hasta entonces integraban, que cuestionan su identidad, es decir, su forma de entenderse a ellos mismos y de verse en relación a los otros. Esto conlleva una caducidad en las bases del obrar práctico de los individuos, la serie de supuestos a partir de los cuales podían organizar pre reflexivamente su experiencia ya no se sostiene, entra en conflicto, por lo tanto, surgen preguntas que antes no existían y se ven entonces en la necesidad elaborar teorías explícitas de quiénes son y por qué hicieron lo que hicieron.

En este punto evidenciamos que los diferentes tratamientos o trayectorias de recuperación que atraviesan las personas los dotan de diferentes recursos cognoscitivos a través de los cuales los jugadores reelaboran narrativamente su experiencia en el juego y construyen diferentes representaciones tanto del juego como de sí mismos que configuran diferentes formas de sentir y comportarse. Por lo tanto, en el presente capítulo nos planteamos el objetivo de identificar las teorías que manejan los jugadores problemáticos sobre su involucramiento en el mundo del juego y la procedencia de estos recursos con que las construyen.

De esta manera, en el momento de la carrera moral en que entrevistamos a las personas, han pasado por un proceso de reelaboración identitaria por medio de la asistencia a terapias grupales, terapias individuales o algunos sin tratamiento específico en el que llegan a percibirse a sí mismos como poseedores de una condición individual, generalmente representada bajo la representación de una patología, que deviene en el juego problemático. Nos interesa entonces dilucidar los recursos narrativos que aportan los diferentes procesos de recuperación y cómo los articulan las personas para reconstruir su yo.

## REENSAMBLANDO LA IDENTIDAD

En nuestro trabajo encontramos que las personas recuperadas han logrado formular un relato de sus experiencias, incorporarlas en su biografía y también explicarlas. La respuesta a la pregunta de por qué caí en el juego es un elemento central en la formulación biográfica de los entrevistados ya que le da coherencia a sucesos vitales que difieren en gran medida de sus identidades auto percibidas, así como también socialmente proyectadas hacia y esperadas por los otros significativos. Para contestarla echan mano a distintos recursos cognoscitivos que se encuentran disponibles socialmente y son ensamblados de manera particular dependiendo de los ámbitos de recuperación. En este sentido la integración de estos elementos en una identidad narrativa que los articule y dé un sentido a un nuevo estilo de vida donde, como vimos en el capítulo anterior, la práctica del juego ya no es una actividad central en la vida de los individuos, es crucial en la trayectoria de las personas hacia su recuperación.

El trabajo identitario es un proceso señalado en los estudios sociológicos sobre personas recuperadas de experiencias adictivas. Al respecto, distintos autores analizan el proceso de construcción identitario que se produce en la recuperación de personas que atraviesan experiencias problemáticas con respecto al consumo de sustancias. En esta dirección, postulan que la renegociación de una identidad acorde a las expectativas sociales es un factor crucial en la recuperación de comportamientos adictivos (Biernacki & Stall, 1986), como también lo es la formulación de un yo separado de la conducta considerada problemática por parte de los individuos (Reith & Dobbie, 2012).

Por otra parte, McIntosh y MacKeganey en su estudio del proceso de recuperación de adictos a las drogas, señalan tres áreas claves mediante las cuales las narrativas de recuperación contribuyen en construcción de una identidad de no adicto:

- 1) Reinterpretando como no placenteros aspectos del estilo de vida de consumidores de drogas;
- 2) Reconstruyendo su sentido de sí y;
- 3) Proveyendo explicaciones convincentes a su recuperación.

En su investigación, hacen foco en la construcción interaccional que implica la formulación de narrativas de recuperación y en este sentido evidencian las similitudes existentes entre los discursos sociales de recuperación y las narrativas propias de

los individuos dando la pauta de una construcción social de estas narrativas. (McIntosh & McKeganey, 2000)

Por nuestra parte, además de las referencias antes mencionadas, tomaremos como marco conceptual para pensar la transformación identitaria que transitan los jugadores en esta etapa los aportes de Anja Koski-Jannes en su estudio de proyectos personales y sociales de recuperación de comportamientos adictivos. Consideramos que constituye un aporte teórico importante ya que pone en escena tanto la dimensión personal como la colectiva que intervienen en la formulación de una nueva identidad.

En su investigación analiza los procesos de recuperación en que se involucran personas recuperadas de conductas adictivas. En este sentido menciona que para “encontrar su lugar en el mundo”, esto es recuperarse, luego de una experiencia traumática relacionada a los consumos adictivos:

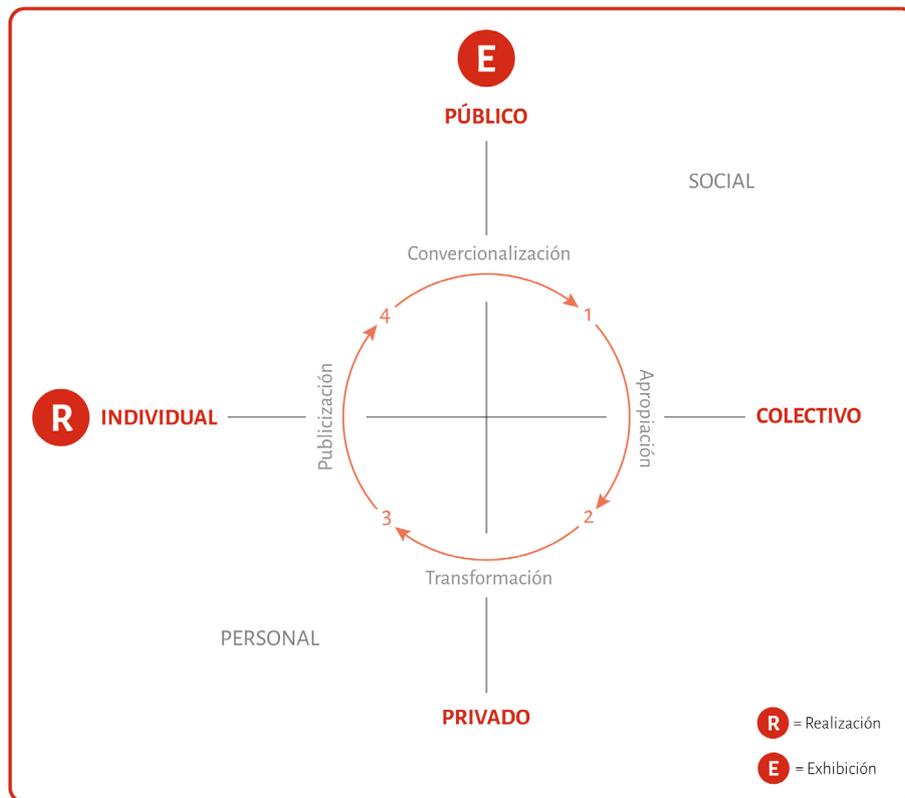
Una persona debe establecer una **identidad social** que le asegure una posición honorable entre otros seres humanos, pero también uno necesita encontrar y mantener una **identidad personal** en el sentido de una singularidad biográfica. (Koski-Jannes, 2002) (La traducción es propia)

De esta manera, el proceso de remisión de una conducta adictiva puede implicar proyectarse una identidad socialmente adaptada ante los demás, formularse proyectos individuales de reconstrucción identitaria o una combinación de ambos. En cuanto a nuestros jugadores, su asunción social como jugadores implica un deterioro en su posición social y la estima de los otros significativos. Por lo tanto, la formulación de una identidad social respetable o al menos aceptable es un proyecto importante en la trayectoria de recuperación. Por otra parte, los proyectos de identidad personal como pueden ser la aspiración a una posición social exitosa, o el emprendimiento de actividades comerciales, la formación educativa o también la incursión en una cruzada moral por ayudar a quienes sufren como ellos sufrieron cumplen también un papel significativo en la recuperación. En este capítulo nos abocaremos principalmente a analizar los proyectos de identidad social que construyen los jugadores en su etapa de recuperación.

Consideramos así que la formación de una identidad social y una identidad personal son dos partes de un proceso circular y circulante donde los materiales identitarios de

origen social se asocian a las particularidades biográficas de las personas que los adaptan activamente. (Ver cuadro 7)

- Cuadro 7. El ciclo de la reformulación identitaria



Fuente: (Koski-Jännes, 2002) (La traducción es propia)

La autora considera que la formación de la identidad se puede examinar a partir de un cuadro bidimensional (Ver Cuadro 6). Estas dimensiones son la de *Exhibición*, que refiere al nivel de exposición social de la identidad, que va del extremo *Público* al *Privado*; la otra dimensión refiere a la *Realización*, que describe al emplazamiento de la realización identitaria desde el extremo individual al colectivo. Este esquema divide el plano

de formación identitaria en 4 cuadrantes. La formación de la identidad comienza por la **apropiación** de varios materiales identitarios (teorías, modelos de rol, maneras de hablar y comportarse, valores, etc.) del espacio público-colectivo (cuadrante 1) hacia el mundo privado del individuo colectiva o culturalmente definido (cuadrante 2). Algunos de estos materiales son luego **transformados** para encajar mejor en la experiencia y perspectiva personal individual. A través de esta transición desde la esfera privada-colectiva hacia la esfera privada-individual (cuadrante 3) se vuelven parte del sentido personal de la identidad del individuo. Estas transformaciones idiosincráticas son luego expuestas en la arena pública (cuadrante 4) a través del proceso de **publicización**. El ciclo se completa a través de la **convencionalización** de estas expresiones públicas de la identidad personal, las cuales de esta manera se vuelven elementos del orden social establecido.

Este esquema nos servirá como guía para analizar los procesos en que las identidades de los entrevistados se reconfiguran a partir de sus formatos particulares de recuperación. Así distinguiremos los distintos movimientos de recursos de autocomprensión y formulación narrativa que se producen entre las esferas terapéuticas y las individuales.

Tomando como referencia estos postulados teóricos, nos interesa pensar el proceso mediante el cual los materiales identitarios que las personas adquieren del medio social son apropiados por éstas como herramientas de reinterpretación de las experiencias problemáticas relacionadas al juego y luego transformados para insertarse en una historia personal. Hipotetizamos que los diferentes medios institucionales y sociales que transmiten los materiales identitarios conllevan distintas formas de biografización de las experiencias, esto es, distintos trabajos narrativos mediante los cuales se vincula lo vivido con un sentido del yo (Delory-Momberger, 2014).

## — PROCESOS DE RECUPERACIÓN.

*Y yo, que alguna vez me sentí un deficiente moral, un ser perverso que sufría y hacía sufrir a los demás, un día escuché con alivio la palabra 'enfermedad'. Que tenía una enfermedad es lo que escuché; y que la enfermedad podía tratarse y que el consumo problemático podía parar. Jamás había pensado, hasta ese día que la palabra 'enfermedad' podía hacerme suspirar de alivio.*

Ramos, 2016

A continuación, distinguiremos las particularidades de los diferentes procesos de recuperación a partir de los cuáles los entrevistados incorporaron los materiales sociales identitarios y reelaboraron narrativamente sus experiencias en el juego.

### TERAPIAS GRUPALES

Dentro de nuestra muestra de once casos, cinco de nuestros entrevistados tuvieron experiencias dentro de distintas terapias de grupo. Las terapias grupales cuentan con distintos formatos y sostienen distintos tipos de moralidad como veremos a lo largo de este apartado. Para algunos esta experiencia fue fundamental en su proceso de recuperación, mientras que otros, no la consideraron como un tratamiento útil para su recuperación y por lo tanto abandonaron la terapia por otras formas de recuperación.

Dentro del grupo de entrevistados, tres personas realizaron terapia de grupo dentro de la estructura de Jugadores Anónimos. Este formato de terapia de grupo, conocido como grupos de los 12 pasos, posee una larga historia ya que apareció a principios del Siglo XX en Estados Unidos con el fin de tratar a personas con consumo problemáticos de alcohol. Estos grupos se componen exclusivamente de pares que deben satisfacer el requisito de percibir su relación como problemática con la sustancia o conducta que en cuestión y deben querer dejar la práctica. Su éxito en el tratamiento de la conducta problemática de consumo de alcohol llevó a la creación de grupos a lo largo de todo el mundo (Collins, 1996).

Con la aparición de nuevas conductas consideradas adictivas, se generaron nuevas comunidades con el mismo formato de tratamiento. Es el caso de Narcóticos Anónimos que se ocupa de la adicción a las drogas ilegales, Sexólicos Anónimos que apunta a personas conducta sexual compulsiva, Obesos Anónimos que agrupa a personas con problemas alimentarios, etc. Este grupo se rige por una moral explícita, compuestas de reglas sistematizadas en un cuerpo escrito y procedimientos de acción predefinidos.

En la ciudad de Rosario existen tres grupos de Jugadores Anónimos que funcionan desde mediados de la década de los 90 según nos informaron nuestros entrevistados. Los mismos funcionan semanalmente en iglesias que proveen el espacio donde se realizan las reuniones grupales. Los mismos han aumentado su cantidad de participantes en los últimos años y han anexado a su vez grupos de autoayuda para familiares de jugadores problemáticos (Ver *Capítulo 2*).

El acceso al grupo está mediado por una entrevista personal entre el coordinador del grupo, que habitualmente es una persona con antigüedad dentro del mismo, quien introduce al iniciado en los mandatos del grupo y lo diagnostica como jugador problemático en base a una serie de criterios. Si bien la estructura del grupo está planteada formalmente como desjerarquizada, esta antigüedad confiere un status grupal mayor frente a los ingresantes. En la entrevista de ingreso, el miembro que recibe al novato le cuenta su historia con el juego y su experiencia de recuperación dentro del grupo.

La historia personal es un vehículo central en la atracción de quienes tienen una conducta problemática con el juego, específicamente, el paso 12 en el programa de recuperación reza que se debe tratar de llevar el mensaje a otros jugadores compulsivos. En este sentido, el relato de la historia personal es un medio de persuasión para incorporar nuevos participantes. El esfuerzo por generar identificación a través de las historias personales y atraer otras personas que sufren parece ser una característica de este formato de grupos, por lo cual éstas historias adquieren una estructura particular (Cain, 1991).

A través de un integrante de este grupo pudimos acceder a un material impreso que les es proporcionado a las personas que ingresan a este grupo. Este es un folleto que se compone de diferentes partes: una historia de la asociación de *Jugadores Anónimos*, un *Programa de Recuperación* que consta de doce consignas o pasos, un *Programa de Unidad* que consiste en los mandatos que regulan al grupo, una sección que define al juego compulsivo, sus causas y las cosas a hacer para recuperarse, un formulario de autodiagnóstico compuesto por veinte preguntas e información institucional que incluye teléfonos de contacto, páginas web y direcciones donde funcionan los grupos. Este constituye un material valioso para “medir” el nivel de regulación del discurso de los entrevistados que asisten a este grupo.

Basándonos en este material podemos observar que la concepción moral de este grupo respecto al juego problemático se formula bajo un modelo de enfermedad [illness model] (Cain, 1991). A partir de este modelo se describe a la conducta problemática con el juego con terminología de origen médico al caracterizarla como una “enfermedad crónica”, sin embargo, hay que destacar que el modelo de enfermedad que sostiene este grupo no hace énfasis en explicaciones del campo científico, sino que utiliza este esquema como un formato explicativo que le permite encadenar una conducta problemática a una condición individual. Los miembros de *Jugadores Anónimos* sostienen que los

jugadores compulsivos son personas diferentes a las demás, de esta manera el primer paso para recuperarse es admitirse como un jugador compulsivo, es decir, como alguien diferente.

Para ello se moviliza una representación de lo que es ser un jugador compulsivo. En este punto, el relato personal de las experiencias en el juego por parte de los miembros más antiguos en el grupo actúa como un transmisor de rasgos comunes que permiten integrar en los recursos cognoscitivos de la persona el modelo del jugador compulsivo. En este ritual de contar las historias personales en las reuniones se educa a los ingresantes en un formato de relato con el que identificarse. Es el caso que cuenta Susana a su llegada al grupo:

Primero que ese día vine y el que me recibió tenía como 4 años [en el grupo] y me contó también, lo que yo le contaba a él, le pasó a él y te lo cuenta desde el corazón "Esto y esto y no creía en esto" Y a mí me ayudó y hace 4 años que no juego y hace 4 años que estoy pagando de a poquito mis deudas, o sea y te dice: "No importa si vas a estar 10 años pagando tus deudas pero mientras vos no jugués las vas a poder pagar". (Susana, 48 años)

La descripción de una trayectoria exitosa entonces, actúa aquí como un primer medio de transmisión de representaciones, donde la persona que llega puede identificar experiencias propias en las narraciones de otros. La promesa de bienestar basada en el acatamiento de los preceptos del grupo frente a una situación sufriente es un primer paso en la captación de nuevos integrantes. Como vemos uno de los mandatos centrales es la abstinencia de juego.

### EL JUEGO COMPULSIVO Y JUGADORES ANÓNIMOS

#### ¿Qué es el juego compulsivo?

El juego compulsivo es una enfermedad de naturaleza progresiva que nunca puede curarse, pero que puede detenerse. Antes de venir a Jugadores Anónimos muchos jugadores compulsivos se veían a sí mismos como personas moralmente débiles, y a veces simplemente "sin valor alguno". El concepto de Jugadores Anónimos es que los jugadores compulsivos son en realidad personas enfermas, que pueden recuperarse si siguen un programa sencillo que ha demostrado tener éxito para miles de hombres y mujeres con problemas de juego compulsivo.

Fuente: Folleto de Jugadores Anónimos

El folleto del grupo indica que esta condición es crónica *la ilusión de que somos como otras personas o que eventualmente lo podamos ser, tiene que ser destruida*. ¿Cuál es la causa de esta diferencia con la gente “normal”? Una persona que perdió el control sobre el juego nunca lo recobraré porque *están en los puños de una enfermedad progresiva* que no tiene cura, pero puede detenerse. ¿De qué manera se puede detener? Dejando de jugar mediante un *cambio progresivo de carácter dentro de sí mismo* y encomendándose un *poder superior* como sea que lo interprete cada uno, ya que la fuerza de voluntad individual no basta.

David, a lo largo de su etapa de recuperación alternó distintas terapias, ya sean éstas grupales, individuales, psiquiátricas y psicológicas. Durante una etapa de su vida que transcurrió en Buenos Aires, donde los grupos de Jugadores Anónimos tienen una difusión mucho mayor que en el interior del país. En esa etapa asistió a esta terapia de grupo y dice:

Vos no hacés las cosas para ser más vivo o más zozco, vos las hacés porque las hacés, **¿A dónde está el por qué? Y en la enfermedad**, vos cogiste la enfermedad, entendés, lo del cáncer que yo te decía, ¿Vos lo andás buscando al cáncer? No, el cáncer llega, ojalá no le llegue nunca a nadie el cáncer de verdad, pero **a mí me llegó, no lo estuve buscando**, yo no dije me voy a jugar al póker porque soy más vivo ¿Me entendés?, si me puedo creer más vivo jugando al tenis, es una enfermedad, es una enfermedad que tiene un montón de aristas y un montón de explicaciones. (David, 48 años)

Podríamos hipotetizar que existe un alineamiento con la moral del grupo de jugadores anónimos que como veíamos hace un instante ubican el origen de la conducta compulsiva en el modelo de enfermedad. Así nuestro entrevistado explícitamente que la causa de su conducta con el juego está en la enfermedad, es este agente que lo hace actuar de una forma involuntaria, es algo que no se busca, que llega, lo cual borra de plano el factor agencial de la persona en la captación de la condición de jugador patológico.

En esta dirección Gustavo, un experimentado asistente de los grupos de jugadores anónimos que participa desde la creación de los mismos en la ciudad de Rosario en la década de los noventa, menciona:

De acuerdo a los conocimientos que tengo sobre del tema sé que **no tiene recuperación la enfermedad, es una enfermedad de adicción, si puede detenerse en un momento dado y de ahí la recuperación** pero que es una enfermedad que no tiene cura o cura conocida por ahora. (Gustavo, 63 años)

En este fragmento evidenciamos una alineación entre el discurso moral de grupo y la explicación teórica que nos da el entrevistado sobre el origen de su comportamiento problemático con respecto a la actividad de apuestas en los juegos de azar. Como mencionamos anteriormente, el precepto moral del grupo de que la condición problemática respecto al juego se explica a través de un modelo de enfermedad crónica, que no se cura pero se detiene coincide con el planteo de nuestro entrevistado sobre su situación.

En el siguiente fragmento el mismo entrevistado coloca el desencadenante de su conducta con respecto al juego en el nivel fisiológico. La conducta inapropiada socialmente con respecto al juego radica en una condición física particular del individuo sobre la que no tiene control.

Si vos lo llevás a la sociedad dicen “este hijo de puta”, perdón la expresión eh, “este mal nacido”, no saben que **uno tiene una enfermedad que está adentro del cerebro** porque la gente cree que la gente que juega, que le miente a otra para jugar o que roba o que hace cualquier cosa es un malnacido. (Gustavo, 63 años)

La sanción social frente a esta conducta radica en un desconocimiento desde la visión del entrevistado del origen de su conducta con respecto al juego. No se trata como lo cree la mayoría de las personas, de una debilidad moral voluntaria, sino de una enfermedad ingobernable voluntariamente, igual que más arriba nos explicaba David, no puede ser juzgada la responsabilidad individual de lo que uno no puede controlar. El modelo de la enfermedad ofrece también un resguardo frente a la idea de que la condición de jugador compulsivo tiene que ser asociado a otras condiciones vergonzantes, como lo señala Darío a continuación, no haber alcanzado cierto nivel educativo:

Yo pensaba que, por ejemplo, había un par de personas que iban, había una persona que no es que iba al casino, era a la quiniela, **una maestra era, que yo decía también**

puede ser el tema intelectual, que por ahí una persona, ya te digo yo no tenía 5<sup>to</sup> año, no, después lo vi también en A.A había un tipo que era juez! y bueno vos decís las adicciones no tiene nada que ver con la formación, con el dinero, con nada, es algo que le puede pasar a cualquiera, entonces, como que te... dentro de todo te ayuda. (Darío, 50 años)

La interacción grupal demuestra que las personas que comparten el estigma no son gente de menor valor moral, sino están afectadas por una enfermedad que, como toda enfermedad, puede afectar a cualquier ser humano. He aquí que las personas que portan esta condición estigmatizadora encuentran en los grupos de pares un círculo en el que pueden ser comprendidos y escuchados, al decir de Goffman, un grupo de personas benévolas, los compañeros:

Concedores por experiencia propia de lo que se siente el poseer ese estigma en particular, algunas personas pueden enseñarle las mañas del oficio y ofrecerle un círculo de lamentos en el cual refugiarse en busca del apoyo moral o del placer de sentirse en su elemento, a sus anchas, aceptado como alguien que es realmente igual a cualquier otra persona normal. (Goffman E. , 2006, pág. 32)

El sentimiento de satisfacción y comprensión al encontrar un círculo de iguales donde verter las vivencias relacionadas al juego es usual en los entrevistados que asisten a este tipo de terapias. El testimonio de Darío que asistió a un grupo de Alcohólicos Anónimos antes de incorporarse a un grupo específico de jugadores problemáticos se orienta en este sentido:

◇ Darío: Fui al grupo este, y ahí me ayudó mucho escuchar a otros con el mismo problema porque vos le podés contar a alguien, a cualquiera, a mis hijos, ellos me quieren, todo, pero ellos no entienden el problema. Entonces a mí me servía más escuchar a los otros que lo que yo decía.

◇ Astor: ¿Y cómo te servía eso?.

◇ D: Y... me servía para ver cosas que yo no veía porque no me las veía yo, las veía en el otro entonces yo me identificaba con lo que la otra persona hacía. Es como que a vos te dicen: "vos estuviste haciendo esto", ¡No! y agarran y te muestran una foto, bueno era como

que mostraban una foto de lo que yo había hecho.

(Darío, 50 años)

El entrevistado señala uno de los puntos clave en la constitución identitaria en los grupos de autoayuda. Es más importante escuchar, al menos en un primer momento, que decir. La escucha es el mecanismo principal a través del que los novatos en el grupo se proveen de formas de pensar sus conductas problemáticas. Pero a la vez no escuchan a cualquier persona sino a “expertos” que han atravesado las mismas experiencias morales que los novatos y que han logrado superarlas. Estas personas cuentan con un conocimiento que otras personas no, esta competencia les otorga un capital de experiencia que a los ojos de otros jugadores les da una autoridad epistemológica ya que, como relata Carlos “sólo el que lo vive sabe realmente lo que es”.

Además de proveer un círculo social donde sentirse comprendido y aceptado, como dijimos, la terapia de grupo tiene la particularidad de vehiculizar a través de los relatos de vida, representaciones de lo que es el juego compulsivo, de lo significa ser un típico jugador compulsivo, y una fuente para comparar y enmarcar las experiencias propias en el juego. Estos discursos que circulan al interior de los grupos proveen instrumentos de auto comprensión que permiten a los individuos reinterpretarse a sí mismos y a sus experiencias personales dentro de este modelo, les proporcionan elementos a partir de los cuales pensar sus experiencias disruptivas, antes incomprensibles (Cain, 1991). Pero también puede suceder que las experiencias compartidas en el grupo sean tomadas como un modelo negativo por parte de los participantes:

**A mi me sirvió mucho porque vi cosas terribles, yo me daba cuenta... porque había gente que hacía años que tenía ese problema y se sentaba lo contaba adelante de todos ¿Viste? Y contaba cosas aberrantes, que después a las dos clases siguientes que fui, que el tipo que se sentaba al lado mío se ahorcó, dije: “No voy más” Jaja, “Estamos todos locos!”.**  
(Marcos, 51 años)

En este caso la escucha de experiencias relacionadas al juego no actúa como un proveedor de recursos de auto comprensión, sino que produce un efecto de rechazo, donde el individuo ve en las experiencias de los otros una posible trayectoria futura en caso de

mantenerse en la conducta del juego. Nos tomamos licencia para citar a un entrevistado quien, ya no dentro de un grupo terapéutico sino en la experiencia cotidiana del juego, menciona que tomó como modelos negativos la imagen de personas con mayor antigüedad en el ámbito del juego:

◇ Javier: Y boludo, no es joda, **aparte me marcó mucho, supe observar y absorber experiencias ajenas que te nutren en algún sentido**, yo no sé qué onda pero... por ejemplo había un vago que iba al club, el loco con cáncer de no sé qué poronga, le habían dado, no sé... dos meses de vida, loco y yo te juro que me salía, era como que estaba ahí pero no estaba, en el club, estaba ahí y me lo ponía a mirar al vago y lo quedaba mirando, así ¿Viste? Y pensaba: "Loco, ¿Qué? este tipo... se está por morir loco, se está por morir, tiene dos hijas, ¿Qué está haciendo acá?... Pero ¿Qué está haciendo boludo?, explicame qué está haciendo", Si vos me decías que el vago laburaba de cualquier cosa... qué sé yo... de cualquier cosa que vos estás creando, como te decía, "¿Qué estás haciendo? Andá, andá a tu casa loco", El chabón ahí, firme y vos lo veías. Bueno otro también, un viejo, el viejo muriéndose loco, subiendo la escalera con los andadores esos ¿Viste? De la cosita... también loco, y vos decís: "Loco, la concha de tu madre, te estás escapando mal", Igual esa gente, los viejos, **vos decís: "Loco, así terminaré yo?", Yo me descompongo.**

◇ Astor: Vos no querías saber nada.

◇ ]: **No, veía eso y me la re bajaba mal y bueno viste todas esas cosas las fui procesando**, gracias a un amigo también que me decía siempre: "Loco ésta no es la tuya, no es la tuya", Estaba muy al palo.

(Javier, 28 años)

Una vez más citando a Goffman podemos decir en referencia al papel que cumplen las experiencias de otros en la elaboración de una concepción del yo que:

No solo las experiencias personales son las únicas en ser consideradas retrospectivamente como momentos decisivos, sino que también pueden utilizarse en este sentido algunas de segunda mano. (...) puede proporcionar por sí misma una experiencia sentida como reorganizadora. (Goffman E. , 2006, pág. 55)

En los casos que expusimos anteriormente, a través de la escucha y observación de experiencias ajenas en reuniones de los grupos terapéuticos donde se comparte una determinada cultura del juego o en diferentes circunstancias sociales, los individuos construyen un yo “visto desde afuera”, un yo jugador con sus actitudes y características típicas. En este sentido Delory-Momberger señala la importancia de la integración de experiencias ajenas en el acervo de experiencias propias:

Nuestros recursos experienciales no son, por tanto, contruidos exclusivamente sobre la base de experiencias vividas personal y originariamente. Una gran parte de ellos tienen su origen en lo social y son transmitidos bajo la forma de reglas de comportamiento y de saberes procedimentales por los adultos (padres, educadores) y por las instituciones socializadoras. (Delory-Momberger, 2014, págs. 701-702)

Así la asimilación de experiencias ajenas puede tener el efecto de identificación en el sentido de constituir un material que ayude a auto interpretarse y encajar las experiencias propias dentro de un modelo positivo o puede constituir una identificación negativa que provoque un rechazo frente a la percepción de un posible futuro no deseado. En cualquiera de los dos sentidos las experiencias ajenas dentro de estos ámbitos provocan una reinterpretación de las experiencias del juego como negativas y que deben ser separadas del yo. Así en este proceso de reescritura del yo, la narración de sí mismo toma una forma heterobiográfica:

El término heterobiografía podría ser propuesto aquí para nombrar las formas de experiencia y de escritura de sí que practicamos cuando com-prendemos el relato por el cual otro trae su experiencia, cuando nos lo apropiamos en el sentido de hacérselo propio, de, en tal relato, com-prendernos a nosotros-mismos. (Delory-Momberger, 2014, pág. 703)

En este sentido podemos mencionar que en este grupo las personas adquieren, a través del ejercicio de escucha periódica en las reuniones, ciertos marcos interpretativos a través de los cuales interpretan su experiencia y logran insertarla en su biografía personal a partir de las experiencias de otros. Se comprenden a través de lo que escuchan de los otros. Se produce un proceso de apropiación guiándonos por el esquema de

Koski-Jännes, donde la persona se provee de materiales cognoscitivos del medio social, en este caso el modelo de enfermedad.

Este no es un proceso pasivo, sino que tanto en los grupos de jugadores anónimos como en la vida cotidiana se biografiza la experiencia buscando insertarlo reflexivamente en el flujo de su vida. En este caso, escribir la propia historia apoyándose en las experiencias ajenas, encontrando las resonancias de las vivencias propias en las de los otros, constituye un recurso que los entrevistados remarcan en su recuperación.

Así el modelo de enfermedad constituye un recurso cognoscitivo mediante el cual biografiar ciertas experiencias que no están de acuerdo con la identidad honorable que el entrevistado quiere dar a conocer socialmente. Esto quiere decir, que a través de la explicación de la conducta problemática como una patología las personas pueden insertar en el flujo biográfico sucesos que contradicen una imagen respetable con el beneplácito, la excusa y la comprensión socialmente reconocida que otorga este modelo.

- ¿Cómo enfrentar el problema?

A pesar de que el juego no implica la incorporación de una sustancia al organismo, es usual encontrar en las explicaciones del proceso problemático del juego analogías con los procesos adictivos atinentes al consumo de sustancias tales como el alcohol, el tabaco o las drogas ilegales. Términos propios del campo semántico adictivo como *recaídas*, *abstinencia*, *compulsión*, *obsesión*, son tomadas de los modelos psicomédicos predominantes en la explicación teórica del origen de estos comportamientos que son en gran parte transmitidos por las terapias grupales de este tipo.

Por otra parte, el mayor conocimiento y publicidad social de los procesos adictivos relacionados a estas sustancias ancla las explicaciones de los actores en terreno conocido y por lo tanto es una herramienta cognoscitiva usada reiteradamente para hacer inteligible los comportamientos propios del juego problemático. Estas explicaciones están popularmente comprendidas desde el modelo de enfermedad que plantea el discurso médico y vehiculizan los grupos terapéuticos, es decir, una patologización de la conducta socialmente inadecuada<sup>17</sup>. Los modelos psico-médicos sostienen que una condición personal orgánica o determinada estructura psíquica “arrastra” a la persona a comportarse sin control sobre sus acciones y, por ende, de un modo socialmente inadecuado.

En este sentido, el folleto de Jugadores Anónimos dice: *la primera apuesta es lo que un pequeño primer trago es para un alcohólico. Tarde o temprano éste recae en el mismo patrón*

<sup>17</sup>El origen de estos grupos en el tratamiento del alcoholismo deja también reminiscencias en la forma de concebir el juego.

*destrutivo. Una vez que una persona ha cruzado la línea invisible que la separa de la apuesta descontrolada e irresponsable ya no vuelve a recuperar el control.* En referencia a esta concepción del juego como una entidad incontrolable para quienes experimentaron problemáticamente con él, la siguiente entrevistada menciona:

Quando yo llegué, yo aceptaba que mi problema era la Quiniela, pero creía que me prohibían ir al casino en vacaciones., por ejemplo, me parecía que era mucho para mí, hasta que bueno entendí que todos los juegos, en este momento que yo crucé esa línea donde no puedo volver atrás porque cada vez que yo juegue voy a perder el control. Acá te explican y creo, lo creo fervientemente porque lo he visto, vos no podés volver a jugar nunca más, te puede pasar pero tenés que volver al grupo y empezar de nuevo a trabajar en no tengo que jugar, porque vos podés, yo puedo alejarme del grupo por mañana si voy con vos al casino juego una ficha no pasa nada, voy a la Quiniela juego una...pero en cuanto juegue ese numerito y me salga voy a empezar otra vez para la creencia de que ese numerito bueno... “Pasa que total gané 10, puedo ganar 20”, Y mañana voy a estar queriendo ganar 50 y después voy a querer ganar 100 y así voy a entrar de nuevo a la carrera esa sin darme cuenta. (Susana, 48 años)

En este fragmento se narra la transformación moral que implicó la incorporación al grupo, desde una concepción en la que el juego es aceptable dentro de ciertos márgenes, a otra donde el juego queda vedado ya que indefectiblemente se perderá control sobre el comportamiento propio. Esta concepción con que se mira al juego es un efecto de la reinterpretación bajo los criterios del grupo. Asimismo, esta idea coincide con el primer paso del programa de recuperación que reza: *Admitimos que éramos impotentes frente al juego y nuestras vidas se habían vuelto ingobernables.* En esta lógica el juego es sinónimo de pérdida de control y la recuperación del control sobre la vida de uno requiere la eliminación del juego. En este sentido la vulnerabilidad del yo ante el juego es total. Mientras la conducta relativa al juego sea eliminada la persona tendrá control sobre sí, sobre sus acciones y podrá forjar una identidad que implique un aumento en el sentimiento de agencia sobre su vida.

Por otra parte, esta nueva identidad no sólo aplica a la autocomprensión de la persona en el momento presente, sino que permite formular una biografía personal coherente

que afianza la constitución de una identidad personal. Para ello diversos hechos del pasado se solidarizan con el relato de la adicción. En el caso de Susana ella traduce experiencias de su pasado como síntomas de su impulsividad que la llevo a jugar de manera problemática:

Me acuerdo que mi prima me quiso enseñar [a jugar al póker], yo te digo que en mi familia... y que yo, jugábamos por moneditas, yo quería apostar todas las moneditas **porque ya era compulsiva de chiquita (...)** no sé la verdad que no sé qué me llevó a ser impulsiva **pero de chica que era, no era solamente en el juego, yo era impulsiva en un montón de cosas**, cuando yo me fui a vivir a Córdoba, tomé la decisión de irme y todos me decían “Pero vos estás loca, vas a dejar este trabajo y te vas a ir”, “Si quiero ir a vivir a otro lado” y me fui pero tampoco era una nena cuando yo me fui pero... (Susana, 48 años)

En la interacción grupal se aprenden las características del típico jugador compulsivo o adicto al juego y se cotejan las experiencias personales con este modelo, de esta manera se pueden conectar diferentes vivencias de la trayectoria biográfica en el esquema de la compulsión. Por ejemplo, en el siguiente fragmento relata una experiencia con su madre:

También allá **descubrí que los problemas que tenía con mi mamá de chica, era que mi mamá era jugadora compulsiva... lo descubrí a partir de que yo empecé a aceptar todo lo que hice yo y que empecé a escuchar los testimonios**, nuestro grupo de jugadores anónimos se basa en testimonios, entonces al escuchar a otras personas, yo hice esto con mi hija, con mi hijo, y ahí veía que mi mamá también era así conmigo y **me ayudó a reconocer lo mío**, entonces yo descubrí que todas las veces que mi mamá era agresiva conmigo y que yo le preguntaba.... me acuerdo una situación puntual que yo la... estaba... mi primer trabajo tenía y yo la quería ayudar porque... pero veía que mi mamá tenía a las 3 de la mañana un cenicero lleno de puchos y fumaba como loca y... yo cuando le quise preguntar que le pasaba porque eran las tres de la mañana me dijo: “Vos nena no te metas porque que sabes los problemas que tengo yo”, Bueno, que eran los problemas que tenía ella: que en ese momento ella estaba hasta las manos con el juego. **Por eso con el tiempo fui reconociendo un montón de cosas de las que no me daba cuenta.** (Susana, 48 años)

La idea de que uno “se da cuenta” de cosas que antes no distinguía es usual en los testimonios de los entrevistados, como cosas que siempre estuvieron ahí pero no podían ser vistas. Es la educación en estos modelos de la enfermedad y la compulsión que vuelven significativos esos sucesos antes ocultos del pasado. Cuando el discurso que provee la terapia se incorpora a la subjetividad individual, los individuos son capaces de contar su historia del juego dentro de estos modelos, como lo señala Caín en su estudio sobre la reconstrucción identitaria en grupos de *Alcohólicos Anónimos*:

En AA [*Alcohólicos Anónimos*], el éxito, o la recuperación, requiere aprender a percibirse a uno mismo y a los problemas de uno desde una perspectiva de AA. Los miembros de AA deben aprender a experimentar sus problemas como problemas de alcoholismo, y a sí mismos como alcohólicos. (Cain, 1991, pág. 216) (La traducción es propia)

Así como lo afirma Caín, la percepción como jugador recuperado requiere tanto de la autopercepción como recuperado como el reconocimiento grupal como tal. Creemos que la capacidad de contar la experiencia pasada dentro de estos esquemas participa en el reconocimiento social de las personas como recuperadas.

Por otro lado, la experiencia de Darío quien participó no solo en un grupo de terapia del formato *anónimos*, sino que también integró una terapia grupal destinada a jugadores problemáticos, pero con principios morales de grupo diferentes, imprime ciertos matices en sus concepciones del juego. Si bien como vimos más arriba algunas de sus evaluaciones morales coinciden con la de los integrantes de *Jugadores Anónimos*, se diferencia en otros.

El grupo que integró funcionaba en la Dirección Provincial de Prevención y Asistencia de las Adicciones de la ciudad de Santa Fe y desarrollaba reuniones semanales con personas con problemas relativos a las apuestas en juegos de azar<sup>18</sup>. Este grupo está coordinado por una psicóloga social y se basa en una concepción diferente del juego de la que sostiene Jugadores Anónimos de la que podemos dar evidencia a partir de este fragmento:

- ◇ Astor: ¿Qué pasó en tu vida que se te dio por jugar?.
- ◇ Darío: Y por ahí, cosas que pasaron con mis hermanos con mis viejos, con mi ex mujer,

<sup>18</sup> Ver Capítulo 2

**cosas que uno trae aparejado de chico también, para mí fue la suma de un montón de cosas que explotó...** yo tuve convulsiones cuando era chico por una cuestión psicológica y neurológica, yo no era una persona de expresarme ni de llorar y fue una época que mi papá se quedó sin laburo, tenía 10 años, 9 años mi viejo se quedó sin trabajo, estábamos pasándolo mal y yo nada, o sea nada, **cero expresividad y se ve que explotó por una convulsión** que casi... me salvó mi mamá, estuve hasta los 18 medicado **yo iba al psicólogo y al neurólogo bueno y la suma de eso más otras cosas que siempre pasan en una familia y que por ahí no todos la saben sobrellevar capaz que por ahí se me dio por el juego** como por ahí se me podría haber dado por las drogas, se me podría haber dado por el alcohol.  
(Darío, 50 años)

Si bien es imposible pretender generalizar los conceptos que transmite este grupo en particular basándonos en este único entrevistado de este tipo de terapias, podemos discernir un modelaje, al menos en este caso, diferente de la explicación del origen de la conducta respecto al juego. A la par de concepciones del modelo de enfermedad que sostiene este mismo entrevistado, otros formatos explicativos se emplean para dar cuenta de su conducta con el juego.

En este caso surge en la interpretación del entrevistado una rememoración de eventos de la infancia y adolescencia como síntomas de una característica personal, la no expresividad, asociada con eventos de la infancia, que terminó "explotando". Así como en la infancia lo hizo en una convulsión, en la actualidad en el juego. Pero como podría haber sido el juego, podría haber sido otra actividad como el consumo del alcohol o drogas. Observamos de nuevo una equivalencia planteada entre los procesos adictivos del juego y sustancias tales como el alcohol o las drogas. Si bien la conducta tiene un causante individual, el origen se relaciona en mayor medida a características conductuales que neurológicas.

Por otra parte, la concepción sobre las implicaciones en la conducta del individuo proyectado a futuro, son el punto de mayor discrepancia de este grupo con las que sostienen los grupos del formato Anónimos. En este sentido Daniel relata:

Yo le pregunte a S. [su terapeuta y coordinadora del grupo] si podía [volver a jugar]... que tampoco, "No", dice: **"Si vos te sentís capaz, total te vas a dar cuenta enseguida si no**

te sentís capaz, aparte, si vas con tus amigos...”, aparte mis amigos me dijeron: “Donde veamos una vez o sospechemos, vos con nosotros no vas más y no te ayudamos más”... nunca se me dio por ir de vuelta solo gracias a dios, **no digo que no lo voy a hacer porque sé que no es una cosa que se cura es una cosa que uno se recupera y podés caer de nuevo por eso me cuido**, por eso trato... me gusta, me sigue gustando porque aparte una cosa que me explicó Susana que **el hombre es un animal de juego, que lo lleva implícito pero el problema es cuando se hace una presión, se hace una adicción**. (Darío, 50 años)

Este fragmento nos brinda una serie de definiciones particulares que se incorporan en este grupo. En esta concepción el yo recuperado no debe ser, necesariamente, pensado separado del juego para interpretarse como un agente autónomo. Si en el caso de Jugadores Anónimos veíamos que el primer precepto era declararse como impotente frente al juego y, por lo tanto, erradicarlo de su vida para recuperar la autonomía como sujeto, en esta concepción el juego se piensa como parte constitutiva del ser humano y por lo tanto no eliminable, pero, sin embargo, se debe llevar a cabo dentro de ciertos límites para que no afecten la autonomía de la persona. El juego no debe desbordarse de la conducta socialmente aceptada de lo que es el juego como lo señalamos anteriormente<sup>19</sup>.

Por otra parte, el entrevistado también adhiere al modelo de enfermedad, ya que señala que es una condición crónica, que nunca se cura, pero de la que uno puede recuperarse, como se remarcó en otros fragmentos. Esto nos da la pauta de que, a nivel personal, los individuos ensamblan de diversa manera, “transforman”, los diferentes elementos identitarios apropiados del medio social. En resumen, en este caso, la idea de que el juego problemático es una condición crónica se sostiene, pero, los recursos de una terapia diferente le otorgan la representación de que el juego puede ser controlado sin necesidad de ser eliminado de la vida. De esta manera, la concepción del yo sigue sosteniendo una imagen vulnerable frente al juego pero, esta vulnerabilidad no es total sino parcial.

#### TERAPIAS INDIVIDUALES PSIQUIÁTRICAS Y PSICOLÓGICAS

Otro de los dispositivos a través de los cuales los entrevistados acceden al material identitario para reconstruir su yo son las terapias psicológicas o psiquiátricas que se

<sup>19</sup>Sobre el contorno de las moralidades socialmente aceptadas del juego recreativo ver *Capítulo 3* apartado *Primera Etapa. La incorporación*.

Llevan adelante individualmente. Las terapias psiquiátricas modulan la imagen del yo dando una base explicativa centrada en los procesos neurobiológicos para explicar el comportamiento. A modo esquemático, los individuos, entonces, tienen una característica individual particular que los impulsa a jugar de manera inapropiada socialmente y esta característica se ubica en su fisiología. En estas terapias, los encuentros periódicos entre terapeuta y paciente (las sesiones de terapia), son ámbitos de reeducación en el discurso terapéutico y de reformación de una identidad. Por otra parte, las terapias psicológicas dan mayor peso a los procesos subjetivos de conformación de la personalidad y la evaluación de las situaciones en la explicación de la conducta problemática con el juego (Martínez, 2007) (Bucher, Chassaing, & Jean-Louis, 2007) (Valleur, 2007).

Las terapias individuales están a cargo de profesionales de la salud mental como psiquiatras y psicólogos. En este proceso la construcción de un yo jugador frente al que las personas deben separarse se produce en la interacción con el discurso profesional que provee a la persona un esquema para pensar las experiencias problemáticas a las que se enfrenta. La educación del individuo en este discurso se produce en las sesiones de terapia y tienen una característica más vertical que las terapias grupales, donde es el profesional el que proporciona un esquema de interpretación para las experiencias problemáticas del paciente mientras que en la terapia de grupo, al menos formalmente, la construcción del relato identitario se realiza en conjunto entre los participantes.

El caso de Camila se enmarca en este tipo de terapias. A partir de la concurrencia a una terapia psiquiátrica para tratar su problema, la entrevistada enmarcó su experiencia en el juego en un tipo particular de discurso que se distingue de los anteriores. Una experiencia importante señalada por ella es el descubrimiento de una patología a través de la realización de estudios médicos.

Porque lo mío fue tema de salud más que de otra cosa, lo que él vio en mí haciéndome exámenes y demás es que yo tenía trastorno compulsivo... no, es trastorno obsesivo compulsivo, es una patología ¿Si?, Y esa patología al principio Pablo [su terapeuta] no la podía modificar de palabra, o sea, había visto la enfermedad pero no la podía modificar de palabra, entonces claro yo iba todos los meses dos veces al mes a verlo y seguía en lo mismo, hasta que él me empezó a medicar con *Atenix*, entendés hará tres años que lo estoy tomando. Yo no me daba cuenta que yo estaba enferma... Pablo empieza a estudiar-

me, se da cuenta de este trastorno recién cuando me lo medica. Te puedo decir que seguía yendo al casino, seguía perdiendo, seguía mal, seguía depresiva, no fue fácil, es un tratamiento con tiempo, hace tres años que tomo la medicación y **recién ahora te puedo decir, estoy un poco más centrada, o sea, estoy volviendo a ser yo, antes no.** (Camila, 44 años)

En este fragmento observamos la construcción narrativa de la entrevistada en referencia al saber médico que ubica el origen de su comportamiento con respecto al juego en una característica personal, la portación de una patología de la que ella “no se daba cuenta” y que se hizo evidente mediante estudios. La evidencia de los exámenes médicos es una experiencia moral que da certeza en la posesión de cierta patología, una certeza basada en métodos socialmente reconocidos (¿Qué veredicto más irrefutable que un estudio médico?). Como lo menciona la entrevistada, es algo que se ve. En esta lógica, la patología que se ubica en el plano fisiológico no puede ser curada de palabra, sino que requiere la incorporación de una medicación que la remedie, lo fisiológico se contrarresta con un mecanismo a nivel también fisiológico como la incorporación de una droga. Como dice en otra parte de la entrevista:

Todo lo que yo viví que fue una etapa de depresión **yo la estoy combatiendo obviamente con un remedio y este remedio hace años que me va haciendo bien** y cada vez obviamente vas a estar mejor pero ayudada con el remedio, ayudada con el psiquiatra. (Camila, 44 años)

Esta patología es la causa de que se convierta en lo que percibe como alguien que no es ella, un yo diferente del que ella afirma ser y que recupera a partir de la neutralización de esa condición fisiológica. Este esquema también sirve para reinterpretar hechos de su pasado biográfico:

- ◇ Astor: ¿Y eso te sirvió a vos también para entender qué te pasaba?.
- ◇ Camila: No... si, era obsesiva, no te digo que **con el trabajo me obsesionaba** y por ejemplo, cuando estaba en pareja **yo no me daba cuenta que yo estaba enferma**, cuando yo estaba en pareja era obsesiva de que a él no le falte nada, o sea era capaz de desgarrarme yo, en todo en que tenga su comidita, la ropa planchadita en ser perfecta, obsesiva en ser

perfecta para él sin importar mi propio cuerpo sin importarme yo, sin tenerme en cuenta.  
(Camila, 44 años)

Hechos que en el pasado no resultaban problemáticos para ella son vistos ahora como síntoma de una condición obsesiva y abonan esta explicación que le permite entenderse a ella misma y reformular su identidad dentro de una biografía coherente. Esto entonces implica, entonces, un recurso narrativo de biografización en la cual incorporar actitudes “anormales” en un yo coherente, mientras que antes no se explicaba por qué hacía lo que hacía, por qué no podía parar de jugar, este marco de referencia le permite decir: “yo hacía cosas anormales porque estaba enferma”.

Esta explicación del discurso psico-médico es también una de las herramientas Gustavo utiliza para hacerse inteligible y que adquirió a través de terapias:

No creo que haya un método, el método más importante es no jugar, el método más importante que existe es no jugar, **todo lo que tenga relación con algo que sea obsesivo y compulsivo**, en general consta de varias partes, **la obsesión y la compulsión, la obsesión empiezo a pensar y no paro de pensar y en todo instante estoy pensando y la compulsión es cuando lo llevo a los hechos, yo sigo teniendo obsesión pero no me estoy compulsando**, con mucho esfuerzo, y tengo la esperanza de que algún día pase. (Gustavo, 63 años)

Gustavo además de realizar su recuperación a través de la terapia de Jugadores Anónimos, realizó tratamientos psicológicos y psiquiátricos que le aportan elementos diferentes para pensar las experiencias problemáticas e interpretarse a sí mismo. En su discurso sobre su experiencia en el juego estos distintos materiales identitarios se ensamblan de manera particular y funcionan para su auto comprensión, lo que señala una transformación de los elementos apropiados del medio social para permitir una formulación identitaria.

Davis, por otra parte, ha asistido a diferentes terapias en su proceso de recuperación, entre ellas nos señala la terapia psiquiátrica como una de las que mejor resultado le dio en su emprendimiento por dejar de jugar. Al relatarnos su experiencia en el juego, menciona:

Yo tenía 18, 19 cuando se despierta digamos la enfermedad, de ir al casino, empezar a jugar todas las noches de... o sea se empieza... Empezás a vivir para eso, o sea no... no... no ves el horizonte (...) yo soy jugador, cuando tenía el *boom* de la enfermedad no te estoy diciendo que la enfermedad, la enfermedad no se cura, el ludópata no se cura es igual que el adicto a las drogas, vos no te curás tenés momentos de abstinencia y tenés que rezarle todos los días a Dios y hacer un ejercicio para que no te vuelva a ocurrir o que si te ocurre llevar 100 pesos cosa que no te modifique la economía y quedate con las ganas ¿Me entendés?. (David, 48 años)

La mención de una enfermedad o una adicción que se despierta o se manifiesta, en determinado momento de la trayectoria vital del individuo se reitera en el testimonio de los entrevistados. Una vez más se aduce la idea de que, como jugador, la persona tiene una enfermedad que no se cura, siempre está al acecho, siempre puede volver a aparecer. Podríamos interpretar que esta idea refiere a que el comportamiento problemático es una condición interna que se encuentra en el pasado, en el presente y se encontrará en el futuro en la persona. Esta característica sirve para interpretar entonces sucesos del pasado y también para orientarse al futuro.

#### RECUPERADOS SIN TRATAMIENTO ESPECÍFICO

Otro grupo de entrevistados refiere a quienes se recuperan sin un tratamiento específico. Estas personas adquieren materiales representacionales de origen social sobre los que refundar su identidad, no a través de un mecanismo organizado y esquemático como en el caso de las terapias grupales o individuales que vimos anteriormente, sino que se apoyan principalmente en vínculos afectivos primarios como la familia o los amigos, pero también mediante otros medios que vehiculizan discursos sociales sobre las conductas problemáticas. En este sentido, Nos parece importante remarcar con L. Bailey (2005) la proliferación en las sociedades contemporáneas de los discursos sobre adicción, para ello, nos dice, basta con echar un vistazo en el catálogo de una biblioteca y ver la variedad de conductas que son analizadas desde este paradigma. La noción de “adicción” ha devenido en los últimos decenios un concepto cada vez más extendido en la cultura popular y es aplicado a cada vez más conductas, tal vez porque expresa y resuelve discursivamente una contradicción inherente a nuestra época entre libertad

y autocontrol.

Así, Damián quien afirma no haber participado de ninguna terapia o tratamiento para recuperarse de su problema con el juego afirma en cuanto a su conducta:

- ◇ Damián: Nadie me empujó, nadie me llevó al juego, mi hijo me dice: “Tenés que cortar con ciertas amistades”, Y yo le digo: “No tengo amistades dentro del casino, nadie me llevó de las narices, nadie me incentivó”.
- ◇ Astor: Fue algo tuyo digamos...
- ◇ D: **Fue algo mío una decisión mía, una estupidez mía...** y está. Lo que **yo soy conciente es que no es algo que se cure, para mi está latente adentro mío**, lo que uno tiene que hacer es tomar la medida de ni una vez.
- ◇ A: ¿Lo ves como una enfermedad?
- ◇ D: Sí, sí.
- ◇ A: ¿Y con qué tiene que ver que tengas esa enfermedad?
- ◇ D: **Puede tener que ver con la personalidad**, debe tener que ver con (...) con muchas cosas yo porque soy un tipo, nunca me han gustado los límites, nunca, entonces a lo mejor en busca de darme la libertad de hacer mi parte individual con el juego, a lo mejor ha influido mi forma de ser, soy un tipo muy jugado, ahí no me importaba absolutamente nadie, mi único límite era mi casa. Es muy loco, por eso **pienso que es una enfermedad, lo quiero tomar como una enfermedad no para justificarme**, no, no para decir: “Lo que pasa es que yo estoy enfermo”, No, no para justificarme sino **para tomar conciencia y decir bueno lo tengo que tomar como una enfermedad y hacer las cosas que tengo que hacer para no morirme de eso ¿No?**, Yo lo comparo totalmente con el alcoholismo porque el alcohol... el que sigue tomando aparte de arruinar la salud, tiene comportamientos en la sociedad o en su vida que no coinciden con su personalidad.  
(Damián, 67 años)

En este fragmento, podemos evidenciar una yuxtaposición de diversas lógicas explicativas del problema con el juego. En un primer momento el entrevistado plantea una explicación relacionada con su personalidad a la hora de explicar por qué juega. Al poseer una determinada personalidad, ser reactivo a los límites, cuando todo se encuentra en calma va en búsqueda de la acción.

Pero, por otra parte, se evidencia la implementación del modelo de enfermedad por parte del individuo en función de hacer inteligible su conducta. Nos señala que este esquema que aplica para pensar su problema le resulta útil ya que le permite explicarse a sí mismo y tomar acciones en pos de controlar su conducta con respecto al juego. Por otra parte, modelo de enfermedad y modelo de adicción se encuentran interrelacionados, en este caso el alcoholismo es un ejemplo claro de la patología que él padece, que lo lleva a transformarse en alguien que no es, de esta forma esconde un yo jugador de quién es él realmente, de un yo original. Al mismo tiempo señala que es una condición crónica que siempre está latente dentro de él por lo tanto no jugar es el método para no despertar ese yo jugador que lleva en su interior. En cualquiera de sus variantes, las teorías explicativas del entrevistado siempre ubican el origen de su conducta en su individualidad.

En este registro Carlos, otros de los recuperados sin tratamiento, menciona que existió una condición externa como la concurrencia a un lugar de juego que “despertó” y “manifestó” una condición interna que es lo que denominó su “conducta adictiva”<sup>20</sup>. Al momento de relatar su recuperación el entrevistado nos señala como evento significativo la interacción con un amigo recuperado de una adicción a las drogas:

<sup>20</sup>Ver *Capítulo 3*, apartado *El factor ecológico*.

- ◇ Carlos: Yo hablé con un amigo de Santa Fe que me dijo: “**Vos tenés un problema, vos tenés como una conducta adictiva, lo que tenés, al alcohol, al juego, lo tuyo es muy parecido**”, Me dice, “...**Al consumo de drogas. Lo tuyo es medio como una adicción**. ¿Te pasa esto?”, “Sí”, “¿Esto?”, “Sí”, todo lo que te conté a vos se lo conté a un amigo que consumía drogas ¿Viste?, el vago me dijo: “Mira lo mío es esto, yo hace 9 años que no consumo más pero yo hice esto y esto y esto”, “No te juntés con vagos que juegan, no vayas más donde juegan, tenés que dejar el alcohol, tenés que ser honesto con vos mismo”, más allá de que tenés que ser honesto con los demás que yo no lo era, yo era deshonesto conmigo mismo.
- ◇ Astor: Entonces, ¿Fue este amigo el que te ayudó?
- ◇ C: Sí, este si **me dio unos parámetros así... de lo que podía hacer**, pero yo... a ver, yo quería parar de jugar y no podía, yo realmente... lo que yo quería en mi vida era no jugar más, se ve que yo paré de jugar porque yo quería parar.  
(Carlos, 45 años)

Este fragmento manifiesta la importancia de los soportes sociales informales en los

procesos de recuperación sin tratamiento. El intercambio con su amigo recuperado de las drogas sirvió para vehiculizar un conjunto de materiales cognoscitivos que le permiten a Carlos re pensar a sí mismo como jugador problemático y actuar en consecuencia. Sin dudas, su amigo en su proceso de recuperación adquirió estos elementos de reelaboración identitaria que ahora transmite a nuestro entrevistado.

El amigo a través de una serie de preguntas le realiza un diagnóstico que, al igual que las pruebas médicas en la terapia psiquiátrica, constituyen una experiencia moral que lo pone frente a la certeza de la posesión de una condición problemática. Esto le permite construir una identidad de adicto a través de la identificación con el relato de la experiencia de su amigo, de esta manera puede reconocerse como jugador compulsivo o adicto. Tanto las ideas de compulsión como de adicción se relacionan con la incapacidad de ejercer control sobre las propias conductas, una experiencia moral reiterada en los testimonios de los jugadores recuperados.

De esta manera, esta característica de su personalidad le permite formular un relato biográfico coherente donde enlaza diferentes sucesos de su vida:

- ◇ Astor: Y vos me decías que antes tenías como una conducta adictiva...
- ◇ Carlos: Claro, a mi por ejemplo me gustaba salir con mujeres y yo me daba cuenta que yo me desesperaba por salir con mujeres, me acuerdo cuando yo era pibe me encantaba el dulce de leche y no paraba de comer dulce de leche ¿Viste?, Yo empecé a fumar y no dejé nunca de fumar, yo tomaba alcohol y tomaba hasta que me mataba.
- ◇ A: ¿Vos decís que tiene que ver con algo tuyo?.
- ◇ C: **Si, sin duda, genéticamente o algo pasó, algo me generó eso**, porque... ¿Cuanta gente como yo que no tiene la vida que yo llevaba, viste?, lo bueno es que yo lo pude evaluar a esto, hoy lo puedo evaluar, lo puedo ver.

(Carlos, 45 años)

Su comportamiento respecto a las mujeres, al cigarrillo o la forma de consumir dulce de leche en su niñez, son todos hechos que se leen a través de los lentes de la personalidad adictiva que tiene su origen una cierta predisposición genética o al menos personal que lo hace diferente a los grupos que puede tomar como grupo de referencia, esa otra gente como pero que no tiene la vida que él llevaba.

Por otro lado, Javier, hace inteligible su conducta frente al juego bajo el modelo de enfermedad, sobre el que, nuevamente, no se tiene control y es una condición crónica, y lo compara con su experiencia con el consumo de drogas:

Si conozco de gente que ha arruinado todo, se arruinan, porque no, porque **están enfermos, simplemente eso, es una enfermedad**, pero buena la onda es que esa yo la voy a seguir teniendo siempre adentro como la pala [cocaína] supongo y yo me voy a jugar a la ruleta ahora y me vuelvo loco. (Javier, 28 años)

El comportamiento frente al juego en la etapa de recuperados por parte de este grupo de entrevistados se asemeja a la de la mayor parte los entrevistados anteriores. Su decisión de seguir jugando recreativamente o dejar de jugar se relacionan a sus experiencias morales al volver a experimentar con este juego de un período de abstinencia.

Es así que algunos al volver a jugar sienten la situación bajo control y por lo tanto vuelven a jugar recreativamente de forma periódica mientras que otros, que al volver a jugar experimentaron una “recaída”, esto es, una pérdida de control frente al juego, decidieron que no pueden volver a jugar. No existe en este sentido un concepto prohibicionista en estos formatos de recuperación, pero evidenciamos un mandato moral que determina que el individuo debe mantener un control sobre sí mismo y sus acciones.

Por otra parte, suponemos que los recursos identitarios con que, los recuperados sin tratamiento, construyen sus teorías respecto al juego provienen del acervo de representaciones sociales que se transmiten por distintos medios, ya sean, películas, libros, medios periodísticos, etc. En los últimos años, de la mano con el proceso de patologización de las conductas compulsivas, hubo un aumento en la sensibilidad social con respecto a las adicciones y así también de discursos relativos a éstas que pueden constituir un recurso para el imaginario de los entrevistados.

### **PUBLICIZACIÓN. VOLVER EL TRAUMA PARTE DE LA VIDA ¿PARA QUIÉN?**

El ciclo de reconstrucción identitaria se completa, siguiendo nuestro marco conceptual, cuando la identidad del yo jugador se da a publicidad, se expone en la arena pública. Luego de un proceso de reelaboración del yo las personas se vuelven a exponer-

se públicamente como jugadores problemáticos, pero no viendo esta condición como un estigma sino como un problema superado, en este sentido, nuestros entrevistados dicen:

- ◇ Astor: Y cuando te recuperaste, ¿Ir reconstruyendo tus relaciones te costó?
  - ◇ David: No me costó mucho por la personalidad que yo tengo y aparte por no negar, el no negar como cuando yo te conocí a vos que de la nada te conté lo que me pasaba prefiero que te enteres por mí y no que te enteres por otro.
  - ◇ A: Fue como que lo aceptaste...
  - ◇ D: Totalmente, es parte de mi vida.
- (David, 48 años)

Este proceso puede ser entendido como una 'afirmación post-colonial del estigma' según lo afirman Reith y Dobbie en su estudio de narrativas de recuperación de jugadores, esta afirmación implica que:

Uno se proclama a través de la apropiación de lo que convencionalmente es visto como una identidad 'deteriorada'. De esta manera, estas narrativas en efecto sostienen una interpretación de las concepciones bio-médicas de la adicción como un estado ontológico del ser: una condición que está fija e invariable y es el núcleo del sentido de uno mismo. (Reith & Dobbie, 2012, pág. 519) (La traducción es propia)

En este sentido, la condición de jugador recuperado no es concebida como una circunstancia del pasado, sino que se encuentra en el núcleo de la identidad, en el pasado, en el presente y en el futuro, lo cual se encuentra en relación con el modelo de enfermedad antes descripto. Sin embargo, esta afirmación pública del estigma no puede ser considerada como una constante:

Y bueno ya te digo hace poquito empecé a volver a ir ya todos saben, las personas que a mí me interesan que sepan que yo tengo un problema inclusive cuando conozco a alguien me pongo a hablar, lo cuento y me dicen "Eh, ¿Por qué contás, no te...?" le digo, "No, a mí no me da vergüenza", a parte a mí me sirve, porque hago catarsis. (Darío, 50 años)

Este fragmento es sugestivo en tanto que inmediatamente al reconocimiento de que todas las personas saben de su condición, la aclaración (son su tono de voz aclaratorio respectivo) sugiere que esta “salida del closet” es parcial y fragmentaria. Tal como sucede a gays y lesbianas, este “coming out” implica para los jugadores un proceso donde comunican su condición en la esfera de los otros significativos. Esta comunicación puede tomar distintos matices según el público al que va dirigido en un arco trazado desde la reivindicación de la condición estigmática conquistada, tal como lo vimos más arriba, hasta un reconocimiento forzada y culposo de una condición no buscada (Meccia, 2014).

La necesidad de contar que se evidencia, juega con los auditorios. Esta condición degradante públicamente no siempre encuentra un terreno amistoso para ser revelada, es por eso que, como afirma nuestro entrevistado, existe gente que a él no le interesa que sepa. En este sentido, el auditorio de desconocidos encuentra un lugar predilecto para hacer resonar esta identidad de jugador recuperado con un matiz de orgullo. Por ejemplo, de forma anónima frente a este entrevistador, o como relata Susana, cuando espera el colectivo e intenta sacarle el tema a las personas que esperan con ella “para hacer catarsis”. Otro de los auditorios en que la identidad se afirma con este tono, es, sin dudas el entorno de pares que han atravesado la misma problemática como vimos anteriormente.

Debemos entonces matizar esta idea de la publicización de la identidad reconstituida en torno a la recuperación del juego. Si bien los entrevistados en la situación de entrevista se presentan, sino orgullosos, al menos satisfechos, frente a la colonización de la condición estigmatizante, no podemos afirmar que frente a todos los auditorios lo hagan de esta manera. Podemos afirmar con Goffman (2004) que se produce una *segregación de auditorios* donde se da a publicidad esta identidad y en los modos en que hace pública. En este sentido, consideramos que el “coming out” frente a familiares, parejas, amigos y otros significativos en que la relación se ha deteriorado y que ha implicado daños y heridas emocionales opera en mayor medida como un pedido de disculpas antes que una afirmación orgullosa (Meccia, 2014).

Por otra parte, existen indicios de esta actitud en el celo con que algunos entrevistados hacen del anonimato de sus declaraciones o quizás la más llamativa de todas, el ensordecedor silencio de los jugadores en el plano de la opinión pública y la política<sup>21</sup>. Por lo tanto, debemos advertir que este proceso de publicización es fragmentario, solapado,

<sup>21</sup> Es llamativo que, mientras que el juego crece y los casos de experimentación problemática con el juego aumentan, los recursos sociales para enfrentar esta situación son casi inexistentes en la ciudad de Santa Fe. Sobre este tema ver *Capítulo 2*.

selectivo en razón de un ambiente social que no es totalmente amistoso con las personas que atravesaron esta trayectoria.

De esta manera la expresión pública de la condición problemática que completa la integración de la experiencia problemática del juego en un sentido de integración entre la identidad personal y social como se expresa en el esquema que propusimos al principio debe ser problematizada. Preferimos reformular el ciclo de reconstrucción identitaria en nuestro caso de investigación llamando la atención en la última etapa. El movimiento de publicización que se da entre la asunción de una identidad individual y la exposición social de la misma no se da de manera fluida. Consideramos que este movimiento desde la esfera privada a la pública en la construcción de identidades basadas en condiciones estigmáticas es un proceso que se da de manera desigual frente a personas significativas que frente al público más amplio que constituye la sociedad convencional. Mientras que frente a auditorios “seguros” como familiares, amigos y otros vinculados afectivamente (o un entrevistador anónimo) las personas pueden reafirmar esta identidad, ante el auditorio potencialmente hostil de los desconocidos los entrevistados pueden recurrir a otras facetas identitarias para presentarse públicamente.

### **REFLEXIONES SOBRE LA RECONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD NARRATIVA DE LOS JUGADORES RECUPERADOS**

A lo largo del capítulo buscamos evidenciar las particularidades que las distintas formas de transitar el proceso de recuperación, aporta a las narrativas de los jugadores recuperados sobre su experiencia en el juego.

Nuestra hipótesis era que los distintos tratamientos modulan de forma particular las formas en que las personas explican retrospectivamente las razones de su conducta problemática con el juego y la forma de verse a sí mismos. Los entrevistados se apropian de representaciones sociales sobre su vivencia problemática del juego a través de distintos medios sociales, algunos más institucionalizados como el caso de las terapias ya sea individuales o grupales, mientras que otros se aprovisionan de explicaciones de manera informal, a través del contacto con amigos o familiares o diferentes medios culturales, pero todos construyen una explicación retrospectiva de su experiencia en el juego.

### DESDOBLAMIENTO NARRATIVO

Entre los hallazgos que pudimos observar es que si bien predominan ciertas concepciones del juego y de la manera en que se concibe al juego en relación a las particularidades del proceso de recuperación no podemos hallar una forma pura. Los individuos se apropian del material social, lo incorporan y lo transforman de manera particular. Podemos decir que existe una modelación plural (Darmon, *La notion de carrière: un instrument interactionniste d'objectivation.*, 2008) de los discursos, ya que nuestros entrevistados pasaron por varios tratamientos y experiencias sociales de los que adquirieron elementos cognoscitivos con los que elaboraron una narración retrospectiva de su carrera a la vez que construyen teorías explicativas de por qué ellos y ellas “cayeron” en el juego.

Por otra parte consideramos que el proceso de recuperación sea cual sea el tratamiento que se experimente, es exitoso cuando logra construir un “yo jugador” con el que las personas pueden identificar sus experiencias en el juego. Reith y Dobbie dicen al respecto:

Tal vez sea posible interpretar las narrativas presentadas aquí bajo esta luz: como un conflicto entre el ‘yo’ [‘I’] impulsivo, jugador, con el reconocimiento de ‘yo como los otros me ven’ [‘myself as the others see me’]. Nuestros entrevistados no sólo están involucrados en experimentar sus propias experiencias, sino también reflexionar sobre ellas y formar un juicio sobre el ‘yo’ que tienen, y es aquí que vemos cambios en la auto percepción y en el reconocimiento de una identidad estigmatizada. (Reith & Dobbie, 2012, pág. 516) (La traducción es propia)

En esta dirección observamos un recurso narrativo central, la posesión de cierta característica individual, llámese esta enfermedad, compulsión, adicción, personalidad, es el factor explicativo de su particular trayectoria problemática con el juego. La posesión de este factor individual contribuye a aislar una serie de conductas inapropiadas de su pasado en un yo diferente, el jugador patológico, el ludópata, enfermo, jugador compulsivo, etc. y de esta manera no afectar a su verdadero yo que es el que se expresa ahora y que estuvo gobernado en la etapa de juego problemático por el yo jugador. Este desdoblamiento identitario es fundamental en el sostenimiento de una identi-

dad narrativa coherente.

Pero esta racionalización de las conductas pasadas no es sólo una toma de conciencia sino también la elaboración de juicio evaluativos negativos sobre las conductas pasadas. Este proceso ha sido evidenciado en el estudio de McIntosh y McKeganey sobre consumidores de drogas recuperados:

Estos juicios evaluativos [sobre sus experiencias pasadas] son una parte importante de las narrativas de recuperación de los individuos ya que, no solo mostraron la capacidad del individuo de reflexionar sobre uno de los aspectos más dolorosos de su vida como adicto sino, más significativamente, también le permitieron demostrar que ya no eran la misma persona que cuando estaban usando drogas. (McIntosh & McKeganey, 2000, pág. 1506) (La traducción es propia)

Por lo tanto, el éxito en formular un relato sobre su experiencia con el juego le permite a nuestros entrevistados separarse de ese yo jugador y juzgarse y así pueden ver, actualmente, a este yo jugador como alguien que ya no son, una identidad que ya no les pertenece. Reinterpretando su pasado como algo no deseable, valorado negativamente:

...Nuestros entrevistados pueden verse distanciándose ellos mismos del mundo de las drogas ilegales y su uso. Crear tal distancia fue una parte importante en el proceso de construir una identidad de no adicto porque lo que hace es definir el estilo de vida de adicto de manera que, tanto niega su atractivo, como rechaza su relevancia para el sentido del yo. (McIntosh & McKeganey, 2000, pág. 1505) (La traducción es propia)

Al poder verse uno desde una visión diferente es que condenan moralmente las actitudes de su pasado como estupideces, tonterías y sienten vergüenza frente a determinados comportamientos. Al mismo tiempo la racionalización de la conducta problemática les permite separarla de los comportamientos que definen la forma en que se ven a sí mismos.

#### PATOLOGIZACIÓN DE LA CONDUCTA DESVIADA

Por otra parte, el modelo de enfermedad o adicción, términos muchas veces super-

puestos e intercambiados en los relatos, es una constante en las explicaciones de los entrevistados de su conducta problemática en el juego, sin importar el tipo de tratamiento que atravesasen en su recuperación. Esto podría señalar un dominio de los discursos de origen psicomédico en la concepción social de las conductas consideradas compulsivas. Es llamativo en este sentido el hecho remarcado por Darin Weinmberg:

Mientras los síntomas más ostensibles de la adicción arrolladora consisten en transgresiones sociales o culturales, su naturaleza subyacente está generalmente ubicada en uno u otro tipo de patología corporal, déficit o vulnerabilidad. (Weinberg, 2002, pág. 1)  
(Cursivas en el original ) (La traducción es propia)

En los testimonios relevados es una constante la ubicación del causante de la conducta problemática respecto del juego en la individualidad de las personas. Los entrevistados se auto imputan una característica individual negativa por la que “cayeron” en el juego, ya sea esta un déficit de la personalidad o una característica bio-psíquica. En este sentido podemos señalar la paradoja que constituye el hecho de que, aunque los problemas empiezan para los jugadores a causa del etiquetamiento como desviadas que reciben sus conductas, el origen de su problema es imputado a su individualidad. Esta enfermedad tiene la particularidad de no tener cura en la representación de los jugadores recuperados, es algo que siempre portará la persona dentro de sí, una vez que uno se vuelve jugador volverá a ser jugador siempre.

Las formas en que este problema debe ser tratado, en cambio, presentan variabilidades en los diferentes tratamientos. Los grupos de jugadores anónimos prohíben terminantemente el juego como requisito fundamental de recuperación, en cambio, el otro grupo del cual tenemos un ejemplo da lugar a reinsertarse en el juego de manera adecuada en función del sentimiento de control del individuo sobre su conducta. Quienes asistieron a terapias individuales también se han reinsertado en el juego de manera socialmente aceptable en algunos casos y quienes no asistieron a tratamientos específicos también presentan este patrón, donde adquieren peso las experiencias de juego post recuperación.

Esto puede habilitarnos a construir dos tipos de jugadores recuperados: jugadores rehabilitados y jugadores abstemios. Los jugadores rehabilitados han aprendido en el

proceso de recuperación una serie de técnicas y han obtenido ciertos conocimientos de sí mismo y representaciones del juego que les permiten volver a ganar soberanía sobre el juego, mientras que los jugadores abstemios se consideran impotentes frente al juego y consideran que cualquier forma de juego los afectará negativamente y deciden dejar de jugar. Sin embargo, ninguno de los que ha atravesado la experiencia de juego problemático se considera un no jugador. Las consecuencias del juego problemático han trastocado considerablemente las identidades de los individuos entrevistados y el reordenamiento de su identidad se produce, paradójicamente, en función de la condición de jugador que intentan superar. El hecho de admitirse jugadores y considerar que nunca dejarán de serlo opera como mecanismo para dejar de jugar.

Esta patologización del jugador problemático se inserta en una tendencia social de patologización de las conductas compulsivas que salen del control de los individuos. Estas son vistas como una amenaza al proyecto reflexivo del yo ya que atentan contra la libre elección de los individuos, y es sentida negativamente por éstos (Giddens, 1995). Algunos autores rastrean la transformación de las sanciones, otrora morales, en criterios de diagnóstico médico del juego patológico (Bernhard, 2007). En este sentido el juego es concebido como una conducta patológica desde hace relativamente poco tiempo, comparado con otros comportamientos como el consumo del alcohol y drogas. Esto puede evidenciar la reiterada analogía entre adicciones socialmente conocidas y tratadas y la forma en que nuestros entrevistados conciben el juego, ya que, permanentemente recurren a procesos adictivos como el alcoholismo o el consumo de drogas para explicar lo que sienten y lo que les pasa respecto al juego. Esto no es casual, sino que se corresponde con una tendencia socio-histórica de integrar las actividades que se vuelven problemáticas por la falta de control de quienes las realizan dentro de un modelo patológico-adictivo.

Los individuos toman esta definición del problema porque tal vez sea más conveniente la definición de “enfermo” que la de “vicioso”, la implicancia moral de los dos términos es diferente. El vicioso juega porque es un tipo de persona moralmente menos valioso, no adhiere a los valores morales de la sociedad dominante porque no tiene voluntad, en cambio el enfermo posee una condición sobre la que no tiene control que lo lleva a actuar de una manera inadecuada, diferente a su verdadero yo. La noción de enfermedad es uno de los pocos “recreos” que se le da a la agencia individual en nuestras

sociedades contemporáneas. Sin embargo, el estigma pesa sobre quienes juegan de manera excesiva ya que perviven los modelos del vicio moral en la interpretación social del juego problemático lo cual puede explicar las dificultades de publicitación de estas identidades recuperadas.

### EL PROCESO DE REELABORACIÓN IDENTITARIO

Resumiendo, entonces, describimos algunos de los procesos hallados durante este capítulo. En primer lugar, observamos una marcada convencionalización de los modelos explicativos basado en el modelo de enfermedad, adicción o compulsión de origen psico-médico en la explicación de las conductas problemáticas sobre el juego. Estas se caracterizan por enfocar el origen de la conducta problemática en determinados atributos personales de los jugadores.

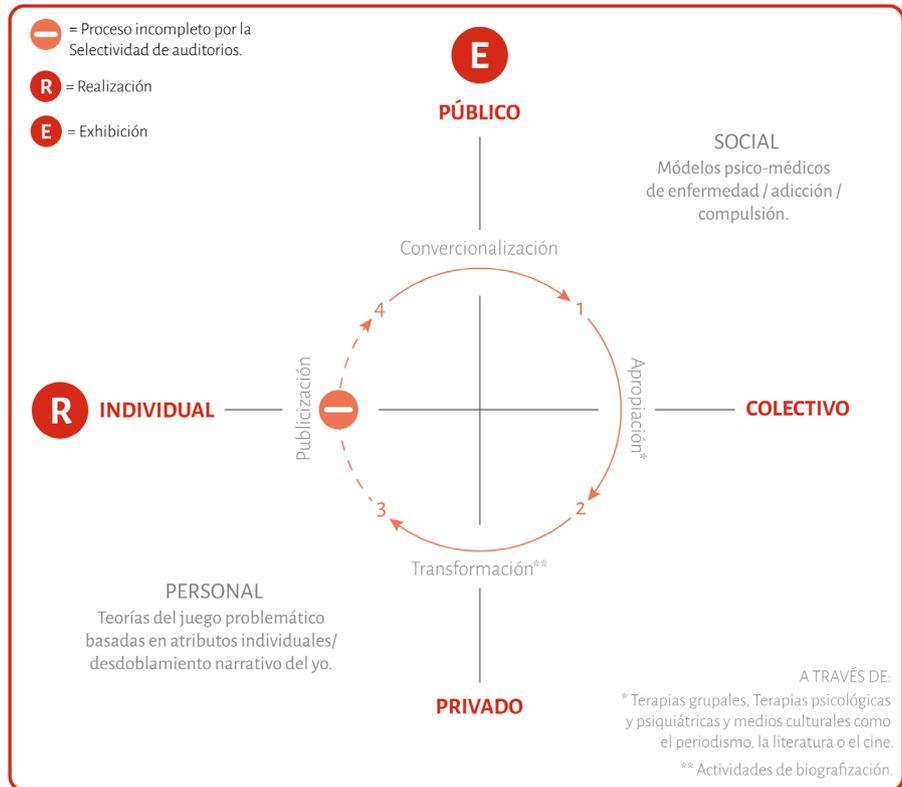
Los mecanismos que distinguimos en la apropiación de esta trama de representaciones sociales por parte de los individuos son las terapias grupales, las individuales psicológicas y psiquiátricas, los contactos con otros significativos y los distintos medios de la cultura. Estos vehiculan, con sus particularidades, los modelos patológicos del juego de forma que pasan a constituir el acervo de recursos a partir de los cuales los individuos pueden narrar su historia traumática con el juego.

A través de distintas acciones de biografización, los individuos articulan los diferentes recursos de los modelos sociales apropiados y de esta manera vuelven inteligible su conducta pasada. Lo hacen explicando su conducta por la posesión de características individuales, que eliminan su agencia sobre determinadas conductas consideradas problemáticas. Se introduce entonces una dualidad narrativa del yo, donde los sucesos negativos están englobados dentro del yo jugador, mientras que en oposición a este yo constituyen su yo actual, separado y distinto. Este yo actual puede ser un nuevo yo colonizador de la experiencia sufriente o una recuperación del yo original que había sido solapado por el yo jugador.

Finalmente, en la exposición de esta identidad recuperada en la arena pública observamos una selectividad de auditorios. Las personas eligen frente a quién y de qué manera exponerse, esto es, frente a quién contar una historia que consideran que merece ser contada y transmitida. En este sentido los auditorios amigables para su exposición

son los auditorios anónimos, los grupos de pares y los otros a quienes se vinculan afectivamente tales como familiares, amigos, pareja. Para graficarlo (Ver *cuadro 8*), hemos reformulado el esquema citado al principio de este trabajo con el fin de adaptarlo a los hallazgos de nuestro trabajo. De esta manera introducimos en la etapa de publicización un símbolo de alerta representando la incompletitud de este ciclo en el caso actual.

**- Cuadro 8. El ciclo de reformulación identitaria de los jugadores recuperados.**



Fuente: Elaboración propia basada en Koski Jannes (2002)

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ 5

Teorías nativas del juego  
en la sociedad

Teorías narrativas de juego en la sociedad /

En los capítulos anteriores abordamos los relatos de los jugadores sobre su experiencia problemática con el juego desde dos perspectivas: en primer lugar, analizamos las carreras morales de los jugadores recuperados en el universo del juego, exploramos la forma en que estas personas narran sus experiencias vitales en torno a esta actividad desde que empezaron a jugar hasta que se recuperaron de esta actividad que se había vuelto problemática. Segundo, examinamos de qué forma los procesos de recuperación de esta experiencia problemática los proveen de recursos de identitarios a partir de los cuales explican tanto su historia en el juego como a ellos mismos dentro de esta historia. En este capítulo intentaremos delinear las teorías sociales del juego que manejan los entrevistados. ¿Cómo perciben al juego en nuestra sociedad? ¿Es el juego un fenómeno en aumento en la actualidad? ¿Por qué la gente juega? ¿Quiénes son las personas que juegan? ¿Por qué lo hacen? Serán algunas de las preguntas a las que las teorías de nuestros entrevistados intentarán dar respuesta.

Si bien las moralidades lúdicas de los jugadores, como hemos intentado mostrar a lo largo de los capítulos anteriores, sufren transformaciones a la luz de los acontecimientos a lo largo de su trayectoria en el juego, en el momento en que realizamos las entrevistas ninguna de las personas reivindica el juego como actividad moralmente positiva o, al menos, libre de riesgos para quienes la practican. Así existe un consenso entre los jugadores recuperados de que la actividad de apuestas en juegos de azar tiene un valor moral negativo, propensa a llevar a las personas a expresar un costado negativo que llevan en su interior o a traer consecuencias destructivas sobre su vida y la de los demás<sup>22</sup>.

Lo que vale para ellos vale también para la sociedad. El juego se cierne sobre la comunidad con una cara inocente, pero esconde una amenaza. Es usual que a la hora de valorar a las actividades de apuesta en juegos de azar dentro de su comunidad inmediata los entrevistados la caractericen como un solvente para la esta. El juego empobrece a las personas y a las ciudades, destruye familias, quita la dignidad a las personas y ellos lo vivieron en carne propia. Cómo caracterizan y cómo explican que exista este mal en nuestra sociedad es el tema de este capítulo.

En este sentido, a continuación, reconstruiremos las teorías que sostienen los entrevistados para explicarnos por qué el juego está en la sociedad y cómo funciona. Esto se hará a partir del análisis representacional de los relatos de los entrevistados. Intentaremos desmenuzar los factores principales en sus explicaciones teóricas de su percepción

<sup>22</sup> Merece una reflexión metodológica el hecho de que todos nuestros entrevistados manifestaron en la entrevista una voluntad porque su testimonio sirva de ayuda a otras personas en su misma situación. Para ellos uno de los alicientes para brindar su testimonio es ver, en el vehículo de la entrevista de un estudiante de sociología, una contribución en una cruzada moral a fin de que se sepa que el juego es una actividad dañina para las personas, a diferencia de los discursos recreativos que sostienen los medios de comunicación o las publicidades oficiales sobre el juego. Bajo este compromiso moral es que las personas acceden a la entrevista. Ilustrativo de lo que estamos diciendo es el caso puntual de una situación de entrevista donde Gustavo, que al preguntarle sobre sus técnicas de juego, se contuvo en explicarlas porque argumentó que nos estaría hablando de la parte buena del juego que no era lo que él quería manifestar.

del juego, cuáles son las características sociales que explican la existencia del juego, qué diagnósticos sociales nos presentan.

### UNA SOCIEDAD MINADA DE JUEGO

Cuando pedimos una explicación a una de nuestras entrevistadas de por qué nos decía que cada vez más gente jugaba ella nos manifestó que en la actualidad sucede que la sociedad está “minada” de juego. Esta expresión nos pareció ilustrativa de la percepción de los jugadores recuperados con respecto al juego en la sociedad. La idea de la sociedad como un campo minado, donde uno camina sin saber que enterradas, escondidas, inadvertidas por la apariencia de inofensividad, están depositadas bombas que explotan cuando uno se acerca, es una representación que condensa la forma en que ven el juego en la sociedad los entrevistados. En este sentido, Javier nos dice que “el juego agarra a la gente desprevenida”, abonando la idea de que el juego es algo peligroso que se esconde tras la apariencia de ser inofensivo. El juego fue “una bomba que me explotó en la mano” nos dice Carlos, remarcando el potencial destructivo de esta actividad.

A su vez, este campo minado es cada vez más grande, son cada vez mayores los sectores “plantados” con juego. Esto manifiesta una percepción del juego como un fenómeno en crecimiento. Así, en los relatos de los entrevistados se percibe el juego, en todas sus variantes, como una actividad en aumento. Para manifestar este hecho, los entrevistados aluden a distintos indicadores que aparecen como marcadores de este incremento, por ejemplo, Susana que trabajaba en la agencia de quiniela de su marido relata:

Si, si, si y las agencias de Quiniela antes había una cada tanto ahora hay una cada... o sea cada 200 metros no puede haber... y a veces hay hasta a 150, en un barrio hay un montón de agencias y te digo que me doy cuenta ahora porque, yo tenía una que estaba solita en ese barrio y después empezaron a poner otra, otra, otra y inclusive para el mismo que tiene la agencia ni le sirve porque vos pagás el alquiler, un empleado, pero bueno, vos tenés todo el día la propaganda que te dice: “Vení acá”, Todos los días te sacan en el diario que te dice: “Un nuevo millonario no sé qué, un nuevo millonario no sé dónde”, Después... “Jugó 10 pesos y ganó un millón en la maquinita de no sé qué”, Y la gente que se suicida, hay un montón... (Susana, 48 años)

Como observamos en este fragmento, la entrevistada percibe el crecimiento de la industria del juego por la proliferación de agencias de quiniela en su propio barrio. Mientras que en una situación anterior su agencia estaba sola en el barrio, posteriormente se instalaron cada vez más en su zona. Pero esta percepción no aparece por azar, hay factores que estimulan el crecimiento del juego para la entrevistada. Por un lado, la propaganda, los medios de comunicación dan una entidad pública a las victorias extraordinarias en el juego pero no así a los sucesos negativos o trágicos relacionados a la actividad, como los suicidios de los que tanto esta entrevistada como otros dicen tener conocimiento pero que no se difunden públicamente. Las noticias que uno puede observar en los medios de comunicación narran ganancias extraordinarias por medio de una mínima apuesta y provocan para nuestra entrevistada una valoración positiva de las actividades de apuesta y así una tendencia mayor a jugar. De esta manera, y esta es una denuncia que los entrevistados realizan a menudo en sus testimonios, la balanza de la comunicación relacionada a los sucesos del juego inclina la opinión pública hacia una sobrevaloración de los aspectos positivos del juego y no los negativos que en la realidad son muchísimos más.

Siguiendo el análisis del fragmento, este crecimiento nos dice la entrevistada, se produce con complicidad con determinados actores que deberían limitar la actividad pero que no garantizan el cumplimiento de las normas legales, por ejemplo, la que indica que las agencias no puedan colocarse a menos de 200 metros una de otra. Pero de esta actividad no se beneficia ni el agenciero, ya que el juego termina no siendo rentable en estas condiciones, ni mucho menos al jugador que termina sufriendo consecuencias negativas de las pérdidas, al punto de que algunos decidan quitarse la vida. Sin embargo, sí hay quienes se benefician de que el juego crezca cada vez más:

Quando abrieron en Rosario, y todos los que viene ahora acá mucho al grupo y siguen tratando de dejar de jugar los terminó de liquidar el casino porque está a la mano y zona sur que antes tenía uno o dos bancos, ahora tiene todos los bancos y no sé cuántas financieras imaginate cual es el negocio, es un negocio que está todo preparado para eso.  
(Susana, 48 años)

El juego, negocio en auge, promueve la proliferación de agencias financieras y ban-

carias que son síntoma, y también contribuidores, de este crecimiento del juego. De esta manera el mayor número de estas agencias en las intermediaciones del casino y desde la instalación de éste se constituye en un indicador temporal del aumento del negocio del juego con respecto a una situación anterior diferente.

La apertura del casino, al acercar el juego a la población los expone a ser afectados por los riesgos que constituye esta práctica y a quienes ya tienen problema con el juego, se los pone a la mano. Actividad siempre valorada negativamente y siempre perjudicial para las personas desde la perspectiva de nuestros entrevistados, el juego es un negocio que está “preparado”. Con esta idea se expresa que el negocio del juego está diseñado de antemano para obtener beneficios a costa de las personas que van a jugar. La idea del azar del juego no existe, “al casino nunca le vas a ganar” o “está todo preparado” son frases que se manifiestan repetidamente en las entrevistas y remarcan la moralidad del jugador recuperado, que hemos visto en otros capítulos, donde el juego es valorado como una actividad perdedora más allá de las eventuales ganancias. Uno puede ganar dinero a veces, pero tarde o temprano se lo devuelve al casino.

Carlos, profesor de educación física, empleado en una institución pública, vive en una ciudad a la vera de un río, cercana a Santa Fe. Él explica que, en esta sociedad, como en todas las ciudades costeras, existe una cultura particular, una cultura de la vagancia como él lo define, que crece cada vez más.

◇ Carlos: La vagancia, y mira que [Ciudad] eh, vos tenés... yo cuando... escuchá, yo no comía nunca en mi casa, cuando yo andaba sólo acá yo no... en mi casa no comía nunca, me pasaba 5 o 6 días de los 7 comiendo afuera o me invitaban a comer en el paddle o en el club de a la vuelta de mi casa o en la sede, todos los días, **todos los días acá si vos querés andar de joda, todos los días de lunes a lunes tenés**, si porque yo lo he hecho, comida acá, en la casa de este otro, en la casa del otro, “Vamos al regatas, vamos a ver tenis, vamos a jugar al paddle, vamos a Santa Fe, casino”, Volvés... bue... **la idiosincrasia de [Ciudad], hay mucha vagancia, más ahora se acrecentó mucho más.**

◇ Astor: ¿Sí? vos decís que ahora...

◇ C: Y si, **para mí sí, más que antes, antes al EMPA [Escuela Media para Adultos], no había tantos pibes como hay ahora, mucha gente.**

(Carlos, 45 años)

En el contexto de esta ciudad se vive una cultura de la vagancia que valora las actividades ociosas, alejadas de una moral del esfuerzo y el trabajo que incluye ir a ver y practicar deportes, juntarse a comer con amigos, y por supuesto, ir a jugar al casino. Un indicador que nos presenta el entrevistado para demostrar el aumento de estas prácticas es la asistencia de jóvenes a la Escuela Media Para Adultos (EMPA). Esto se compara con una situación pasada que no era de esta manera:

◇ Carlos: Andá al EMPA, andá a preguntar a los del EMPA, tiene todo el cupo lleno, ¡**Queda gente afuera!**. Antes el EMPA era para gente grande que no podía terminar la escuela media, que trabajaba, que no podía ir de día a la escuela, gente que tuvo que viajar, tuvo que irse a un pueblo, andá al EMPA ahora, todos vagos jóvenes son.

◇ Astor: ¿Y todos después que harán? ¿Entrar en la cárcel?.

◇ C: Y si, empleados públicos o policías o carceleros, y **la mayoría que está ahí es por vagancia que dejó la escuela media**, ¿Me entendés?.

(Carlos, 45 años)

La EMPA, según nos relata nuestro entrevistado, antes acogía a personas que por circunstancias particulares de su vida no habían podido llevar una trayectoria escolar adaptada a los tiempos institucionalmente establecidos. Esta institución ofrece la oportunidad de realizar la formación secundaria en menor tiempo que la escuela tradicional. Pero en la actualidad el entrevistado percibe un aumento en base al aprovechamiento de los jóvenes en búsqueda de realizar un menor esfuerzo para llegar al título secundario. A continuación, desarrolla una explicación de esta teoría del menor esfuerzo.

◇ Astor: ¿Y con qué tendrá que ver eso?.

◇ Carlos: No sé con qué relacionarlo pero si, **Coronda evidentemente afectada está en eso porque acá en Coronda tenemos la cárcel, la policía, hoy un pibe, por ejemplo joven, no sé si le conviene hacer la escuela secundaria si va al EMPA, tres años y después hace un curso de 6 meses y está en la policía o en la cárcel**, ya está ganando buena guita, seguro de vida, obra social, el 1 o el 2 cobrás en efectivo, te dan crédito en todos lados, te compras un auto, una moto, un plasma, laburás un día y descansas dos.

(Carlos, 45 años)

Consideramos que en este fragmento se pone en juego un factor estructural que habilita una conducta de aprovechamiento de las instituciones públicas por parte de las personas. Para qué esforzarse, se pregunta el entrevistado, estudiando una carrera terciaria o universitaria si haciendo un esfuerzo mínimo con complicidad de la estructura estatal se puede llegar a una posición laboral estable, una situación material confortable y a su vez, seguir esforzándose poco en trabajos en la cárcel o la policía que como cualquier del empleo público, no son demasiado sacrificados y retribuyen más de lo que exigen. Como conclusión el entrevistado relaciona este diagnóstico social con el crecimiento de hechos del crimen y de los hechos de violencia:

◇ Carlos: Si hoy yo a mi mujer le digo: “Todos los hechos de violencia que hay, de asaltos, que roban, está muy relacionado con la joda, con el juego, con el alcohol”.

◇ Astor: ¿Tiene que ver con eso?.

◇ C: Si, para mi si, y ¿Cómo explicas que en Buenos Aires te matan por una camioneta boludo?, Que una camioneta robada ¿Cuánto te van a dar?, No te van a dar medio millón por lo que vale, te van a dar 2 lucas.

(Carlos, 45 años)

Recapitulando, el entrevistado esboza una teoría de la sociedad que premia el menor esfuerzo. En la misma, las personas que menos se esfuerzan obtienen beneficios superlativos gracias a una complicidad estructural. Así se conjugan una estructura que habilita o premia injustamente a los “vagos” y una situación social decadente. Este contexto se relaciona para nuestro entrevistado con el crecimiento de actividades de moralidad negativa como la joda, el juego, el alcohol, el consumo de drogas las cuales son un síntoma de ésta cultura y afectan a la sociedad de manera negativa.

Podríamos pensar esta cultura que nuestro entrevistado expone en referencia a una *ética de la producción* (Reith, 2007) un ideal de meritocracia donde la posición social se condice con el trabajo y el sacrificio que uno realiza, en la que el esfuerzo individual es retribuido con riquezas. Frente a este ideal moral de sociedad meritocrática el juego se opone ya que disocia mérito y recompensa. Bajo la democracia del azar la riqueza le puede caer a cualquiera sin distinción.

En este sentido, la cultura del menor esfuerzo que nuestro entrevistado describe

sería una especie de refutación a la meritocracia con la que, podríamos suponer, mide la realidad como un ideal. Así al premiar a quienes menos se esfuerzan, quienes menos sacrificios hacen y menos trabajan con posiciones laborales privilegiadas, la vida social se convierte en una especie de “timba”, donde no se requiere el sacrificio para ser exitoso<sup>23</sup>. De esta manera, el entrevistado describe como una transgresión al ideal la forma de vida que existe en su sociedad y por lo tanto trae aparejadas consecuencias negativas como el aumento del crimen, consumo de drogas, y por supuesto, una afinidad con el juego, conductas desviadas que se condicen con una idiosincrasia del menor esfuerzo.

Abonando la teoría de que el juego trae consecuencias sociales negativas, en el siguiente fragmento se narra la asociación de la aparición del juego en la sociedad, a través de la apertura del casino, y la decadencia de la ciudad:

Yo me fui a vivir a [Ciudad 1], y en [Ciudad 2] no estaba el casino, estaba siempre el de [Ciudad 3] que era antiguo, entonces todo el mundo que iba a [Ciudad 3] pero como era a tantos kilómetros uno iba una vez de vez en cuando al casino, cuando abrieron en [Ciudad 2] era un toque para todo el mundo y todos los comerciantes que estaban ahí y **[Ciudad 2] decayó un montón** o sea, en ese momento, no se si ahora se cerrará o no pero en ese momento... y a las 8 de la mañana estaba la señora con la bolsita del pan jugando al, o sea **los comercios empezaron a decaer porque hay más gente que va a jugar** y quisieron poner el casino en [Ciudad 1] y nosotros que éramos jugadores del casino dijimos que no porque habíamos visto el desastre que había pasado en [Ciudad 2]. (Susana, 48 años)

En su testimonio, la entrevistada asocia causalmente la instalación del casino con el deterioro de la ciudad. La modificación de las economías locales, en sentido negativo es vinculado a la apertura del casino que absorbe el dinero de las personas en detrimento de otros destinos más productivos que podría dársele ya que indefectiblemente provoca el aumento de la práctica del juego entre las personas. La percepción social del casino como un agente dañino para el tejido social, un solvente de las costumbres, un modificador de hábitos que provoca que la señora con la bolsita del pan esté a las 8 de la mañana jugando, es una característica constante en los discursos de los jugadores recuperados<sup>24</sup>. De esta manera, para nuestros entrevistados y al contrario de los discursos empresarios y estatales, los lugares donde el juego se instala trae como consecuencia que la sociedad

<sup>23</sup>Reith, sostiene que en las sociedades actuales la “ética del consumo” ha reemplazado a la “ética de la producción”, esto hace que el juego se vuelva problemático de manera distinta ya que no adquiere un status problemático por su carácter contradictorio a los mandatos éticos sino por ser un exceso de lo que está socialmente aceptado, el consumo por placer. Sin embargo, como vemos en el ejemplo no podemos sostener que ésta ética de la producción allá desaparecido en todos lados ni para todas las personas.

<sup>24</sup>En este sentido, en el diario local El Litoral, en una nota titulada *El casino cambió los hábitos* que aborda las consecuencias que abarca la instalación del casino en la ciudad de Melincué, el diputado nacional Peralta señala en cuanto a los comerciantes de la localidad: *Ellos refieren a la escasez de circulante de dinero y al deterioro de las cadenas de pagos en los propios comercios.*

se degrade. Donde el juego pisa, la hierba no crece.

### — EL JUEGO, UN NEGOCIO (SUCIO)

Como mencionamos, la percepción de una sociedad cada vez más embebida en el juego es para nuestros entrevistados una sociedad peor. El crecimiento del juego, entonces, no es neutro, va asociado a una valoración moral negativa.

Si bien el crecimiento de la industria del juego vino aparejado a un *edulcoramiento moral* (Figueiro, 2014) de una actividad históricamente mirada con sospecha e imputada a personas de menor valor moral, vemos que los jugadores recuperados son contestatarios frente a este deliberado esfuerzo por parte de los medios, las empresas y el Estado por mostrar esta actividad como una diversión inofensiva.

La sospecha, el engaño, la mentira y la injusticia sobrevuelan constantemente el discurso de los jugadores recuperados sobre esta actividad. El juego es un negocio, pero un negocio sucio, que engaña a sus clientes, les vende ilusiones de mentira porque el resultado será favorable al casino indefectiblemente y perjudicial para el jugador.

En consonancia con relatos anteriores, Gustavo marca la instalación del casino como un hito en el crecimiento del juego en la ciudad de Rosario. En el siguiente fragmento nos da una explicación de la lógica del funcionamiento del negocio del juego:

- ◇ Gustavo: El casino se me hizo bastante violento, desde que lo abrieron acá en Rosario es un tema bastante, bastante complejo no porque yo no lo noto sólo en mi sino en las personas que van, que **tienen mensajes subliminales constantemente que van directo al cerebro.**
- ◇ Astor: ¿De parte del casino?.
- ◇ G: **Si, no tengo ninguna duda, las luces, los sonidos, aparte tiene una programación como para robar el dinero, o sea le roban el dinero a la gente, o sea... este casino, está como todo preparado, en todo aspecto, en el trato de los empleados hacia los jugadores.**  
(Gustavo, 63 años)

El entrevistado define al casino como un lugar violento, en otra parte nos dice que “es violento porque no tiene límites” puede llevar a la ruina a cualquier persona. En este

fragmento define de plano al casino como un lugar que roba el dinero a la gente, está preparado para evadir la voluntad personal, provocar que la gente no pueda irse y deje todo su dinero en el lugar. De esta manera por medio de mecanismos que distorsionan la voluntad de los individuos, provocan que las personas jueguen todo su dinero y por ende lo pierdan (o las violentan a que lo hagan).

Damián coincide con la idea de que el casino tiene determinadas “artimañas”, si podríamos llamarlas de esta manera, que hacen que uno quiera jugar cada vez más, no pueda irse del lugar, y quiera volver:

Mira yo creo que los tipos tienen muy bien armado el circo, te hacen sentir cómodo, te dan toda la facilidad para que puedas entrar, salir, buscar dinero, está todo ambientado para que vos te sientas permanentemente bien [...] indudablemente, todo como se mueven todo lo que hacen, desde cómo se visten a como presentan los juegos a como hacen todo, indudablemente deben tener todo un estudio psicológico y social de cómo deben hacer las cosas para que la gente vaya (Damián, 67 años)

Así toda una ingeniería del juego es puesta en acción por el casino de manera que las personas sientan placer por el juego y en el lugar de juego. En el caso de este entrevistado, remarca que no los juzga (negativamente) ya que es parte de las reglas de un negocio. Los mecanismos del casino no son visto en este caso como una forma de violentar la voluntad de la persona sino más bien desde una óptica de seducción. “Ellos saben aprovechar las debilidades de las personas”, nos dice en otra parte, lo cual indica una distribución de responsabilidades entre el casino que busca cooptar y el jugador que se deja, el individuo que desarrolla el juego problemático tiene un papel más activo que en otras teorías que lo sumen como mero juguete de los engaños del casino. Sin embargo, la lógica del negocio del juego como una lógica no transparente, armada para provocar una reacción en las personas que van a jugar se mantiene.

## — ESTADO CÓMPLICE

El negocio del juego engaña a la gente, le roba el dinero, en el mejor de los casos se aprovecha de sus debilidades, pero esto no sería tan grave si el Estado hiciera lo que

debe, cuidar los intereses colectivos. El Estado, el gobierno, el poder político aparece en las teorías de los actores como un cómplice central en la explotación de los jugadores. En esto participan los intereses recaudatorios y la corrupción de los funcionarios públicos que llevan a este actor a tomar una posición de complicidad con los explotadores del juego.

La desprotección y el descuido por parte del actor político que debe velar por el bien público es expresado en la siguiente denuncia que Damián sobre la connivencia entre el poder político y policial y el casino:

◇ Damián: Calculo que por **arreglos políticos**, por lo que sea, **acá se permiten cosas que están prohibidas** como los cajeros automáticos que tienen que estar... no me acuerdo cual es la distancia, no me acuerdo si 200 metros o 500 metros y vos ahí tenés uno en la puerta y lo que es más grave en este casino es que en la misma caja del casino te dan plata con tarjeta de débito y hasta con tarjeta de crédito, y eso está totalmente prohibido, sin embargo nadie dice nada, **nadie denuncia o si denuncian queda ahí porque esta gente tiene indudablemente relación con el poder político y policial, nunca escuché que nadie dijera en las noticias “mirá acá...”**

◇ Astor: Y ¿Cómo es? ¿Mucha plata que la gente juega en el casino va al gobierno?.

◇ D: Lo desconozco, pero supongo que sí, por impuestos... **y debe haber algo que se pasa por debajo de la mesa para que se tape ese tipo de irregularidades ¿no?**

(Damián, 63 años)

El negocio del juego cuenta con concesiones por parte del poder político o policial que permite procedimientos fuera de la ley y encubren las irregularidades con el fin de hacerse de mayores recursos recaudatorios u obtener beneficios personales. De esta manera si bien el juego puede ser un negocio, es un negocio que no respeta reglas y obtiene beneficios ilícitos con complicidad del poder público que encubre estas faltas. Donde el Estado debería cuidar los intereses de la gente, se hace a un lado. En el mismo sentido se posiciona otro entrevistado como podemos ver en el siguiente fragmento:

No sé qué relación tienen en realidad, **lo que sé, los casinos y los capitales son capitales privados y son extranjeros ¿Viste?, el gobierno regula pero... ¿Qué pedazo cae para**

la gente?, A parte eso loco, si vos, si el timbero no se pierde toda esa plata la hace circular igual de otra manera para la gente y eso vuelve a la gente ¿Me entendés?, Y vuelve mucho más que si estuviera en el casino, **el casino acá no está ayudando a la provincia, está arruinando**, porque encima son gallegos estos putos y se la llevan toda para allá, si, “Los puestos de trabajo, los puestos de trabajo”, Chupame el choto porque vos le estas pagando a la gente con plata de la gente, o sea, no tiene sentido, ¿Qué me estás diciendo?, “Puestos de trabajo”, Si , ¿Con qué pagas los puestos de trabajo? Con la plata que queda de la gente o sea, la gente está pagando los puestos de trabajo más la tajada gigante que se llevan para allá, entonces eso es una mentira, “Estás jugando y estás ayudando”, Si chupame la verga, andá y contasela a otro, eso es chamuyo, es como el que viene a decir: “No, porque comprando falopa vos estás ayudando”, Si está bien, y la falopa ¿Quién la compra? ¿Me entendés? No existe eso. (Javier, 28 años)

El entrevistado reacciona con vehemencia frente a los discursos que legitiman el juego. En este sentido nos advertirá que tras la profilaxis moral de los justificativos de la existencia de este negocio que sostienen las partes interesada en el crecimiento de esta actividad, principalmente el estado y las empresas, se esconde un negocio que beneficia a pocos (con el agravante de que los beneficiados son extranjeros) y perjudica a muchos. Javier impugna la higienización moral la publicidad estatal hace del juego. En las mismas el Estado justifica la explotación del juego y alienta las apuestas bajo el precepto de que las recaudaciones en este negocio vuelven a la población a través de inversiones con fines sociales en educación, salud etc.

Por otra parte, tampoco considera un justificativo válido la generación de puestos de trabajo en esta industria, ya que es la propia gente que va a jugar quien paga esos salarios y además una ganancia extra para los capitales extranjeros. En esta lógica se llevan el dinero de la ciudad que resulta perjudicada, aunque intenten remarcar lo contrario. Por otra parte, vale remarcar la analogía con el negocio de las drogas. ¿Qué sucedería si justificamos la venta de drogas con el fin de generar más puestos de trabajo o en razón de las recaudaciones que serán destinadas a fines sociales? Lo que se comercia en la industria del juego es un producto de valor moral negativo, tan malo representacionalmente como la droga, que no admite ningún tipo de concesión. Si hacemos referencia a fragmentos de capítulos anteriores, el entrevistado nos dirá que es un negocio improductivo, que

de lo único que se trata es de diseñar estrategias para sacarle la plata a la gente, que no obtiene nada a cambio, por lo tanto, plantea un límite moral de lo que es comercializable en nuestra sociedad.

Como intentamos demostrar, en las teorías sociales de los jugadores recuperados existe un halo de sospecha que engloba al poder político y el negocio del juego. Los entrevistados expresan una connivencia entre ambos actores que se aprovechan de las personas para obtener un beneficio propio a costa de las debilidades de éstas. La relación entre los actores de este sistema se podría expresar como una relación desigual, donde los que más poder tienen, Estado e industria del juego, se aprovechan de quienes menos poder tienen, los jugadores. En este sentido se hace una imputación moral ya que el Estado que debiera equilibrar el poder a favor de los más débiles se alía con la industria del juego para su beneficio.

Esta percepción tanto de los empresarios del juego como del poder político como actores que realizan actos corruptos y poco transparentes están en línea con un descrédito de las instituciones públicas como privadas. En nuestro país, principalmente entre los sectores medios se encuentra arraigada la creencia de que las prácticas corruptas están altamente difundidas entre los miembros de las clases dominantes y las principales instituciones políticas y económicas de nuestro país. Existe una representación de los sectores de poder, ya sean públicos como privados, como polos de prácticas corruptas (Ruth Sautu et al., 2004). Estos actores transgreden en la representación de la gente, valores morales considerados como fundamentales como son el interés colectivo, el bienestar general.

### — EL ESLABÓN MÁS DÉBIL

Hasta ahora exploramos algunos elementos de las teorías sociales del juego de nuestros entrevistados. Entre éstos evidenciamos que perciben el juego como un fenómeno creciente en sus sociedades y mencionan indicadores que manifiestan este crecimiento. Además, señalaron que es una actividad envuelta en sospechas, engaños, complicidades y maniobras corruptas que se tejen entre los empresarios del juego y el poder político que terminan por perjudicar a la población. Agreguemos que también el crecimiento de esta actividad trae aparejado un deterioro económico y social de los lugares donde se

ubica, es un disolvente de las relaciones sociales, un empobrecedor de la gente y un síntoma, sino un aliento, de valores morales contrarios a una ética del trabajo y la producción. Así el juego crece, pero no lo hace neutralmente, sino en perjuicio de la sociedad.

Así como el juego no crece neutralmente tampoco afecta de la misma manera a todas las personas. En estas teorías hay sector que se ve perjudicado en mayor medida. Los pobres aparecen como los más vulnerables frente a éste fenómeno.

Quando abrieron el casino aca dije, "Chau acá...". No por mi eh!, no por mi, porque **el juego como todas las adicciones para mi afecta a todos los sectores vulnerables** ¿Entendés?, eh... y **la gente de escasos recursos también le pasa como esa fantasía que tuve yo y trata de canalizarla por ese lado**, eso lo pienso yo no sé, pero yo veo que la gente de más o menos, de menores recursos **buscan la escapatoria por ese lado como que se van a salvar viste que van a ganar el Quini.** (Macos, 51 años)

El entrevistado nos remarca que existe una población más vulnerable a inclinarse al juego, la gente de escasos recursos. A continuación, nos ofrece una explicación de por qué sucede esto:

Es la salvación, piensan que se van a salvar, yo siempre tuve claro que no me iba a salvar con el juego la tuve clara porque sabía que era un curro [...] desde mi punto de vista, este... **influye mucho lo que se ve, cotidianidad en los medios que te viven diciendo que el Ricky Fort...** "¿Por qué no puedo llegar yo a eso?", Y bueno lo más cerca a lo mejor de decir, bueno, **de ganar mucha plata, creen que la van a ganar en el Quini**, jaja como el Quini también juegan a la quiniela, juegan a lo que sea pero piensan en eso, **quieren ser el exitoso**, si ellos llegaron, "¿Por qué yo no voy a llegar?", Es la típica que te tiran ¿Viste? Y ¿Viste? no es fácil para la gente. (Marcos, 51 años)

La búsqueda de la salvación es lo que inclina a la gente de menores recursos a jugar. En el juego ven el único ascensor social para llegar a ese modelo social de éxito que los medios le imponen. Podríamos decir que adjudica un inconformismo con la posición social que ocupan en vistas a la que desean llegar. No es fácil, nos advierte, para estas personas mirar a un modelo de éxito que, a través de su trabajo, y sus actividades coti-

dianas no es posible que tengan acceso. Así el juego les otorga la ilusión de que pueden salvarse, concretar ese deseo.

En esta línea, Susana menciona:

Siempre dicen que cuando más miseria hay más se quieren salvar, por eso siempre ponen, es lo que vemos siempre y es lo que dicen, que ponen los casinos donde más pobreza hay, no donde hay más plata porque el que va a dejar todos los días su platita es el changarin... y el que tiene todo, si juega, si no lo tiene a mano, se va a otro lado, que se yo, pero todos los días entra esa platita. (Susana, 47 años)

Así, quienes más propensos a jugar están, quienes más quieren salvarse son quienes menos tienen. Aquí un eco de este halo de sospecha sobre la actividad que mencionamos anteriormente. Conscientes de esta búsqueda de la salvación por parte de los pobres, los casinos son puestos donde hay más miseria, no donde hay más plata. Arriesgando una interpretación podríamos decir que quienes están más conformes con su posición social tienen menos tendencia a buscar la salvación en el juego porque ya están salvados. El que busca la salvación todos los días es quien se siente privado de una existencia digna, el changarin.

◇ Astor: ¿Vos qué pensás? ¿Qué afecta más a la gente que tiene...?.

◇ Gustavo: ¡No!, ¡No!, a la gente que más afecta es a la pobre, los planes trabajar están dados para el casino éste, no tengo ninguna duda, creo entre el 80 y 85% de acuerdo a un cálculo que yo hice, el plan trabajar está destinado, está todo armado para que se vuelva a dejar ahí, o sea lo veo cuando cobran los planes trabajar, está lleno de gente pobre el casino.

◇ A: Y ¿Por qué pensás que la gente pobre tiene más inclinación a ir a jugar?.

◇ G: Y, no sé si tiene más inclinación, lo que sé es que si se desprotege mucho más, no sé si tiene más inclinación.

◇ A: ¿Se desprotege, cómo, en qué sentido?.

◇ G: Y lógicamente el que tiene mucho dinero por ahí tiene más posibilidades después. (Gustavo, 63 años)

El entrevistado presenta una conclusión lógica del campo del juego que hemos evidenciado en capítulos anteriores. El juego no se vuelve problemático por la cantidad de dinero que uno juega, sino porque por las consecuencias relacionales y económicas negativas que la inversión trae para el jugador. El jugador no es timbero por más dinero que juegue mientras no sea etiquetado como tal por los grupos que frecuenta. De esta manera, Gustavo nos indica que el pobre está más desprotegido en el sentido de que no puede cubrir sus pérdidas con su capital porque no lo tiene, lo cual lo introduce en una carrera de endeudamiento y juego con consecuencias profundas para su vida. En cambio, las personas con una fuente de ingresos altas y estables, pueden cubrir sus pérdidas, pueden recuperarse. Como claramente lo expresa David en este fragmento de la entrevista:

Yo siempre digo que **no importa si vos sos timbero, si importa si tenés plata o no**, porque si yo hubiera tenido plata, 4x4 campo y que se yo, la gente no hubiera dicho: “Mirá este timbero”, Y mi mujer no me hubiera dejado, pero todo tiene que ver con la plata.  
(David, 48 años)

Podríamos inferir en esta línea, que los entrevistados sostienen que de lo que están más desprotegidos los sectores de menores recursos es de la estigmatización social por involucrarse en el juego, es decir, jugadores son todos, pero los pobres enfrentan mayores consecuencias negativas que los pobres.

Este elemento en las teorías de los actores introduce el factor social en la problemática del juego. Si bien, como analizamos en el capítulo anterior, a la hora de explicarse ellos mismos como jugadores los factores personales e individuales se ponen en primer plano, cuando hacen una observación de la generalidad del problema a escala social, el modelo de enfermedad se solapa bajo explicaciones de índole social, relacionadas a la pobreza, a las ilusiones de salvación.

En este caso, la posición social sería la variable independiente y la actitud hacia el juego o las consecuencias negativas que trae el juego la variable dependiente. En las explicaciones de los entrevistados, los pobres juegan, pero no simplemente por ser pobres, sino porque su condición de pobres los pone en una posición de privación en relación a otros que tienen un mejor pasar. Estos otros que la pasan mejor constituyen una referen-

cia hacia la que quieren llegar, un ideal de éxito: el rico que pasa sus días dando rienda suelta a sus excentricidades sin trabajar. Por esto nuestros entrevistados manifiestan que los pobres quieren salvarse, salvarse de una vida de trabajo duro, de sacrificios, probablemente quien se sienta cómodo con su posición no quiera salvarse.

Emile Durkheim señala en este sentido:

Lo necesario para que el orden social reine, es que la generalidad de los hombres se contente con su suerte; pero lo que hace falta para que se contenten con ella no es que tengan más o menos, sino que estén convencidos de que no tienen derecho de tener más. (Durkheim, 1987, pág. 298)

Así según nuestros entrevistados los pobres no encuentran en su posición una imagen acorde a lo que quisieran ser, pero se creen con el derecho de ser ese ideal, el “Ricky Fort” o al menos alguien a vivir con derecho a más lujos y menos sacrificios, ¿si ellos pudieron por qué yo no? Este malestar, nos dirán, encuentra su respuesta en el juego, universo democrático donde todos pueden teóricamente tener éxito.

En esta dirección, con Robert Merton, podemos mencionar que las estructuras sociales y culturales regulan dos elementos centrales. Por un lado, las metas culturales que constituyen una estructura aspiracional legítima hacia la que los individuos pueden pretender alcanzar compuestos de objetivos, propósitos e intereses culturalmente definidos. El segundo elemento refiere a los modos admisibles de alcanzar esos objetivos, los mismos están constituidos por normas institucionalizadas que sostienen valores aceptados socialmente, es decir, que no vale cualquier cosa para llegar al ideal de éxito<sup>25</sup>. (Merton, 2002, págs. 209-274)

Nos servimos de este esquema para evidenciar la moralidad que sostienen nuestros entrevistados con respecto a su diagnóstico social con respecto al juego. Los pobres en la representación de nuestros entrevistados experimentan un sentimiento de injusticia y frustración, ya que manejan aspiraciones sociales de éxito imposibles de alcanzar a través de los medios sociales legítimos institucionalizados, fundamentalmente el trabajo, el esfuerzo personal. Su mérito nunca se verá recompensado en esas imágenes exitosas que ven por la televisión. Esto provoca una tensión en los pobres, “no es fácil para la gente pobre” nos dice Marcelo, que los lleve a innovar en las formas de conseguir éxito, esto

<sup>25</sup> Debemos hacer la salvedad y remarcar que en nuestras sociedades existen distintos tipos de metas culturales y distintos modos de alcanzarlos dependiendo de las morales específicas de grupos específicos que dan legitimidad a metas culturales y medios institucionales diferentes.

es, a buscar la consecución de las metas culturales a través de medios sino proscritos al menos no recomendables para la moral dominante.

Si bien para nuestros entrevistados el juego no representa un canal de ascenso social válido, de hecho, lo proscriben de plano, si consideran que los pobres pueden caer en la ilusión de salvarse por este medio. En la actualidad el juego entra en una zona gris como un medio legítimo de éxito, actividad legalizada y promocionada oficialmente, no es ya la actividad oscura y reprimida de otras épocas, sumado a la publicidad de las personas exitosas en el juego, genera un ambiente que habilita a probar suerte.

Esta reflexión de nuestros entrevistados va en consonancia con la siguiente cita de Merton:

Esta orientación hacia la suerte y el riesgo, acentuada por la tensión de las aspiraciones frustradas, puede ayudarnos a explicar el marcado interés por el juego -actividad institucionalmente proscrita o cuando más tolerada y no preferida ni prescrita- en ciertos estratos sociales (Merton, 2010 p. 228)

En este escenario, los pobres que se involucran en la actividad del juego bajo la ilusión de éxito, incurrirán en pérdidas económicas, ya que es una actividad indefectiblemente perdedora para nuestros entrevistados, que se agravan por su escasez de recursos económicos, lo cual los vuelve una población vulnerable.

Por lo tanto el cóctel entre inconformismo con su imagen de sí frente a las aspiraciones de éxito que poseen, la ilusión de ascenso que el juego les presenta y los limitados recursos económicos de las clases populares hacen de este actor el más vulnerable en la escena del juego en nuestra sociedad en las teorías de los entrevistados.

## UNA LUDODICEA DE LOS POBRES

Como vimos, en las teorías de los entrevistados, los pobres son un sujeto propenso a las ilusiones en el juego. Esquemáticamente podemos decir que frente a su situación de inconformismo con la vida buscan salvarse a través del juego. Como las teodiceas que analizaba Max Weber, constituyen para los individuos justificaciones sobre sus fortunas y sobre todos sus infortunios en la vida, podríamos decir, con Figueiro, que la apuesta en

los juegos de azar se constituye en una ludodicea de los pobres en las teorías del juego de nuestros entrevistados. En este sentido, a través de las apuestas en juegos de azar intentan reincorporar un sentido de justicia a una realidad que se les aparece injusta.

El juego de azar puede ser entendido como una forma -si bien circunscrita- de inconformismo con la propia suerte, con el destino social, y por eso sería necesario probarla bajo la creencia de que la vida les debe algo, de que debe haber una recompensa. Constituye, en este sentido, una especie de ludodicea. (Figueiro, 2014, pág. 204)

En la investigación de Figueiro que se centra principalmente en el juego de la lotería, los jugadores se representan esta ludodicea sosteniendo que los más desfavorecidos en la vida social son los que merecen ganar en los juegos de apuestas, siendo el juego un factor que reconstituye un sentido de justicia en una vida que les dio poco con respecto a otros. De esta manera, el juego les da la posibilidad de acceder a victorias vedadas en la vida social.

En este sentido, en la visión de los entrevistados, los pobres manejan esta ludodicea, buscan la salvación a través del juego y por eso son más vulnerables frente a esta problemática. Es por esta razón que ven los casinos llenos de gente pobre, obreros, amas de casa, jubilados, personas que aspiran a más de lo que tienen pero que no pueden alcanzar por los medios legítimos en una sociedad donde reina la ética de la producción.

Los entrevistados sin embargo no reconocen para sí el sostenimiento de esta moral ludodiceica. Para ellos el juego no es una búsqueda de justicia en una sociedad donde se perciben injustamente privados con respecto a otros, ya que en la actualidad el juego es visto como una actividad negativa indefectiblemente, como menciona Marcos “yo siempre tuve en claro que era un curro”. No podemos saber si en su etapa de jugadores adherían a ésta idea, en algunos casos, efectivamente en su relato retrospectivo nos afirman que el juego se insertaba en su trayectoria como un desquite con una vida percibida como demasiado sacrificada o difícil, como vimos en el capítulo dedicado a la carrera moral, en el caso de Martina que narra que frente a una vida de privaciones y sufrimientos, donde debió salir a trabajar desde muy joven, enfrentar la muerte de su hijo y sus dos maridos, el juego se presentó como un espacio de autonomía para ser ella misma y dar rienda suelta a su libertad sin tener en cuenta a los otros. Así también el caso de

Darío, que en sus comienzos pensó que se iba a salvar de trabajar y que iba a tener una vida mejor.

Pero, por otra parte, existen quienes argumentan que el juego hizo justicia en sus vidas de manera negativa, no dándole lo que no tenía sino quitándole lo que no sabía valorar. Camila, quien menciona que en su vida todo le fue fácil, todo le vino de arriba, menciona que el juego reintroduce una justicia vital al haberle sacado sus posesiones materiales y sus vínculos relacionales para que ella vuelva a empezar sola y rehacerse desde abajo. Otro ejemplo como el testimonio de Susana revela que, si bien el juego trajo mucho sufrimiento en su vida, exponiéndola a situaciones degradantes y vergonzantes, esta experiencia se justifica en que al final le sirvió para aprender y valorar la vida.

La ludodicea, entonces, la búsqueda de justicia a través del juego, es un elemento que en el análisis social de los entrevistados circunscriben a los pobres. Pero a su vez esta noción se expresa con un matiz personal en los relatos de los jugadores recuperados sobre su propia experiencia en la etapa de jugadores. Si bien ellos no se consideran pobres, el juego, en algunos testimonios venía a restituir justicia en una realidad que consideraban injusta.

### — ¿ADÓNDE VAS A IR?

Otra lectura podemos discernir con respecto al escenario social con respecto al juego. Entre los entrevistados, las mujeres adultas mayores, jubiladas, amas de casa, pero también personas que perciben su vida como un devenir monótono, sin acción, perciben el juego y el casino como espacio de entretenimiento en contraste con esta monotonía.

En las incursiones que he hecho al casino local durante mi trabajo de campo, he realizado observaciones que me parecen significativas a este respecto. Los fines de semana, sobre todo por las noches, el casino se convierte en un lugar de mucha efervescencia social, es común ver grupos de jóvenes que toman la salida al casino como previa al boliche, parejas que salen a comer y aprovechan para jugar una ficha, u otras personas, empleados, o trabajadores particulares que luego de la semana de trabajo aprovechan el fin de semana para despejarse de su actividad y “hacer algo distinto”. Pero durante los días de semana principalmente, el casino se convierte en un lugar diferente. Socialmente delimitado, el tiempo de ocio, es un tiempo separado del tiempo serio del trabajo, es en

está relación con el trabajo que el ocio se define en nuestras sociedades.

Así, los días de trabajo no son días en que se va al casino es por eso, en la sociedad local altamente regulada por el empleo público, los espacios para el ocio se establecen los fines de semana. Ahora, vale preguntarse qué sucede con las personas cuyo tiempo vital no está regulado por la institución trabajo. Los jubilados, pensionados, las amas de casa, los desocupados, son grupos cuyo tiempo vital se vuelve más plano, homogéneo, y desregulado institucionalmente con respecto a la población activa laboralmente. ¿Cómo piensa el tiempo de ocio un jubilado que ya no debe cumplir los horarios de trabajo todos los días? ¿Qué actividades puede realizar en una sociedad donde prima la regulación del tiempo en función de los tiempos del trabajo?

En el primer capítulo hicimos referencia a las razones que sostenían las personas mayores, sobre todo las mujeres para ir al casino. Mencionamos que para ellas, el casino, era un lugar de encuentro con pares, de diversión frente a una vida que perciben como monótona y en la que no encuentran actividades estimulantes.

Así, retomando la idea, me resultó llamativo en mis recorridas por el casino las noches de semana ver entre los jugadores una mayoría de adultos mayores. Sentados en las máquinas tragamonedas algunos juegan con fervor, sentados en la punta de sus asientos, golpeando las pantallas, mientras otros lo hacen con hastío, apretando el botón que devela el resultado del juego de manera automática, pasan horas sentados frente a las pantallas. Incluso uno puede ver personas que se duermen en la silla, imagen alejada del jugador al que le brillan los ojos de emoción luego de jugar que retrata Dostoievski en su célebre obra El jugador. Esta observación coincide con la observación de Claudia, cuando relata su estadía en una fecha tan significativa en nuestra sociedad como es la navidad.

En diciembre de ese año, esa navidad hubo unos problemas familiares terribles en casa, a tal punto que yo me quedé sola en el departamento en Santa Fe, pasé la navidad sola, **¿Qué hace una persona sola en una ciudad extraña, sin nadie ni nada? ¿Cuál es el lugar donde podés ir y que te atiendan como reina y que veas gente y que a la vez sea un lugar protegido que sabes que no te van a violar ni a robar? Y: vas al casino...** y en ese momento te lo puedo asegurar, te lo puedo asegurar, que vos veías, yo por ahí miraba así viste, y vos veías viejitas, viejitas, viejitas o viejitos, viejitos, jugando e incluso pegándole a la maquina a ver si le daba algo, pero mucha gente sola, mucha gente con problemas. (Camila, 44 años)

La navidad es uno de los eventos sociales más significativos del año en nuestra sociedad. Para muchos es un día de encuentro o reencuentro con personas a las cuales uno se vincula afectivamente. Para otros, puede ser motivo de tensiones al plantearse con quien reunirse para esta festividad. Algunos al considerar esta cuestión, se encuentran frente a la realidad de que no tienen con quien reunirse. ¿Cómo afrontan la soledad en esta fecha de efervescencia social? En el mapa de las actividades posibles, el casino aparece como un resguardo para la gente que está sola. La entrevistada remarca el carácter seguro y la contención que genera ese lugar.

Este ejemplo específico que nos ofrece la entrevistada nos da un indicio para dilucidar el mapa de posibilidades que se abre para las personas solas en la ciudad. Podríamos pensar que entre quienes su edad biológica no se condice con los logros socialmente establecidos para la misma se puedan sentir solos. En una sociedad que piensa la vida dentro de un formato, quienes llegan a los 40 o 50 años sin haber consolidado una familia o sin tener una pareja, pueden experimentar tensiones, aburrimiento, hastío. Qué hace una persona como Camila, soltera, que quiere salir pero sus amigas rechazan la invitación porque tienen que atender las demandas familiares o prefieren quedarse con su pareja. En esta escena se hace sentir la desviación con respecto a la norma que constituye el caso de Claudia, ya que como afirma Maria del Carmen Ludi: “las expectativas con respecto al comportamiento adecuado para cada edad siguen formando un sistema elaborado y extendido de normas, expectativas que forman parte del entramado cultural” y podríamos agregar que configuran los espacios de socialización adecuados para las diferentes edades y la existencia o inexistencia de estos. En esa situación el casino viene a satisfacer la necesidad de recreación y socialización que nuestra entrevistada no encuentra otra forma de saldar, ya que el casino no exige ni compañía, ni horarios y a cambio ofrece entretenimiento y otros a quienes vincularse que “están en la misma”.

En otro fragmento, Martina, pensionada y viuda, expone su visión sobre el papel del casino para gente como ella en la actualidad. Luego de haber superado su conducta problemática con el juego menciona:

Te digo, hoy en día también voy, pero porque nosotros las mujeres grandes no tenemos donde ir, es muy peligroso, ¿Donde podes andar? No podes caminar por la calle con

**una cartera no podes andar...**

Hay una señora que conozco también del casino que es maestra, que es docente la señora, ella también va, pero lo hace como... y el marido la lleva, y **hace lo mismo que hago yo, el va a tomar un café y te vas para entretenerte un poco porque...** y si el marido no trabaja, está todo el día mirando televisión. Yo conozco mucha gente a raíz del casino, mi hija alquiló también un local de ropa, y este... los dueños de ese local, **dos personas mayores como yo y también tienen sus problemas, sus cosas como todos y la señora, el marido a la señora la lleva al casino**, el no juega, ella si juega pero también es otra de las personas que...no sé si es un error, a lo mejor es un error que cometemos, nosotros nos vamos... y dice el hombre: **"Yo cuando la veo que anda mal y que se yo, vamos un rato al casino", Y la lleva al casino y te digo son gente normal**, no son gente enviada ¿Viste? que... y se van ahí al casino pero no porque se van porque son jugadores, la lleva a ella porque **vamos a ser realistas acá en Santa Fe no hay nada, no tenemos nada, qué te vas a ir a bailar, te vas a ir... ¿A adónde vas a ir?, Lo único al cine que podés ir al cine, pero tampoco podés estar todo el día ahí, ahí por lo menos ves gente**, te digo yo, por ejemplo, voy me siento... nosotros, uno agarra y pide un liso, como es, un liso, si está la gringa nos sentamos con la gringa porque yo trato de charlarla para que ella no se vaya a jugar, entonces... "Vení gringa vamos, vamos a sentarnos", La otra vez se sentó una señora con nosotros que también ella es docente y el marido ya se jubiló y dice: "Mi marido mira televisión todo el día", dice "Yo por ahí me vengo al casino un rato pero también me limito", hablando así, **es un lugar para encontrar gente y ponerse a charlar**, pero era... yo no soy exquisita pero yo no hablo con cualquiera. (Martina, 69 años)

Nos permitimos exponer este extenso fragmento porque consideramos que condensa varias representaciones sobre casino que manejan las personas mayores. En primer lugar vemos nuevamente la idea del casino como un lugar seguro, libre de los riesgos que uno podría enfrentar en otros espacios, constituye un recinto donde los miedos se suspenden. Por otro lado, en el mapa del ocio nuestra entrevistada no percibe alternativas a ir al casino "¿Donde vas a ir?", más que ir al cine o mirar televisión en la casa. Persona adulta mayor ya no se considera que otras alternativas como, por ejemplo, los bailes, sean un ámbito que esté hecho para ella. El casino entonces constituye un lugar de sociabilidad para personas igual que ella, que no están reguladas por los tiempos del

trabajo en una sociedad que maneja estos tiempos. Personas mayores que al igual que ella se sienten solas, se aburren y no encuentran entretenimiento en el devenir cotidiano puede encontrarse en este lugar, conocerse y también divertirse.

En esta línea Elias y Dunning mencionan que la elección de las actividades de recreación en una sociedad no están exentas de una pre-construcción social (Elias & Dunning, 1992, pág. 132). Por lo tanto, las actividades recreativas son actividades meramente sociales, producidas en sociedades particulares que regulan las formas y las posibilidades de satisfacer esta necesidad humana de estimulación. En nuestras sociedades donde la vida recreativa está pensada principalmente desde la niñez hasta la adultez, las personas jubiladas o adultas mayores se encuentran en una situación particular. No pretendemos extendernos sobre este tema ya que rebasa nuestros objetivos, pero podríamos hipotetizar que la representación social de las personas mayores dentro de un modelo de “viejismo” lleva a organizar espacios de recreación para estas personas en torno a estereotipos negativos que los despojan de capacidades y que tal vez no son acordes a las necesidades de entretenimiento que tienen estas personas (Billoud, 2017).

## — JUEGO, POLÍTICA Y NEGOCIO: UNA RELACIÓN ESPURIA

A continuación, intentaremos condensar los elementos fundamentales de las teorías de los jugadores recuperados sobre el juego en nuestras sociedades que aparecen en los relatos.

En primer lugar, distinguimos tres actores principales en sus teorías que nombraremos como *Juego, Política y Jugadores*. En la noción de *Juego* hemos resumido lo que en los discursos aparece como “el casino”, “los empresarios del juego” y toda otra entidad que organice las actividades de apuesta en el juego. *Política* se refiere a los actores estatales, el gobierno, el Estado. Por último, los *Jugadores* refieren a las personas que van a jugar, que no constituyen una masa homogénea, sino que engloba tanto a la gente como ellos, como a los pobres, a los que van a jugar ocasionalmente, y a los jugadores problemáticos.

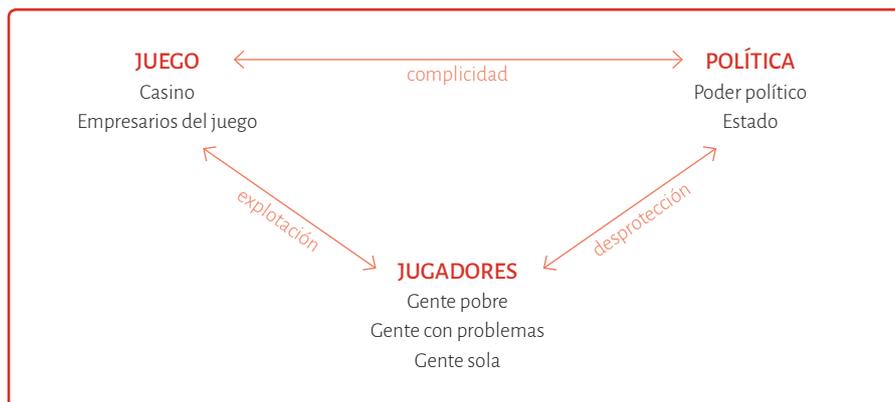
Como mencionamos al comienzo del capítulo, la lectura del juego está filtrada por una reprobación moral de la actividad. El juego es una actividad que afecta negativamente a las personas y la sociedad. Además, el juego es una actividad que crece cada vez más. Esto lo evidencia la proliferación de lugares de juego, loterías, la instalación de casinos.

En consecuencia, este crecimiento extiende sus efectos negativos a la sociedad haciendo crecer la miseria, la delincuencia, el crimen y la vagancia. ¿Cómo lo hace? A través de mecanismos que engañan a los jugadores o los seducen a seguir jugando y jugar cada vez más el casino, o los empresarios que tienen estudiado el asunto expanden su negocio por medio de la explotación de las debilidades personales de la gente, sus problemas, su soledad, o sobre todo en el caso de la gente pobre, su disconformidad entre la vida que tienen y la vida que les gustaría tener y que le muestran los medios de comunicación. Esta explotación de la ilusión de salvación es el factor predilecto entre los entrevistados para explicar que el juego es una actividad que tiene consecuencias negativas sobre todo entre los pobres, los más expuestos ante el problema del juego.

Ahora bien, este esquema se completa con la presencia de lo político, llámese gobierno, poder político, Estado, este actor encargado de cuidar el bienestar colectivo trabaja en complicidad con el negocio del juego para obtener beneficios económicos ya sea por corrupción o por recaudación, pero siempre bajo un manto de sospecha sobre los dineros provenientes del juego. Esto se hace descuidando a la población cuyo deber es cuidar, no haciendo cumplir las leyes, promocionando con mensajes que limpian moralmente una actividad de baja moralidad y no haciéndose cargo de las consecuencias negativas del juego.

En el siguiente gráfico resumimos esquemáticamente lo expuesto hasta ahora:

**- Cuadro 9. Teorías sociales nativas sobre el juego y la sociedad.**





◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ 6

Conclusiones

Conclusiones /

Nuestra investigación se centró en el abordaje sociológico de los relatos de vida de personas que experimentaron problemáticamente con los juegos de azar y se asumen como recuperados. En este sentido nos planteamos describir sus representaciones sociales relativas a esta actividad desde tres aristas. En primer lugar, nos basamos en el análisis de los relatos de su carrera moral en el universo del juego. En segundo lugar, nos interesó conocer las teorías explicativas que manejan en torno a su involucramiento en el juego y el origen social de los recursos cognoscitivos con que narran su experiencia. En tercer lugar, intentamos discernir las teorías sobre la existencia del juego en la sociedad que estas personas sostienen.

Para ello, inicialmente dimos cuenta de nuestros objetivos de investigación, analizamos los diferentes enfoques sobre esta temática que existen en las ciencias sociales, construimos conceptualmente nuestro enfoque teórico y nuestra estrategia metodológica. De esta forma, nuestra apuesta cognoscitiva se centró en explorar desde nuestra disciplina y en una perspectiva socio-narrativa una temática como la de las experiencias problemáticas con juegos de azar, cuya forma de ser comprendida se encuentra “colonizada” socialmente por discursos psico médicos.

En el *capítulo 2* intentamos contextualizar la problemática dentro del entramado social contemporáneo. Para ello, dimos cuenta de la expansión a nivel global de la industria del juego y su correlato en la realidad local. El negocio de los juegos de azar, es, como evidenciamos, una actividad en crecimiento que adquiere una presencia cotidiana en las vivencias contemporáneas y de la que no escapan a las formas sociales de percepción de esta actividad. Así, en un contexto de expansión y diversificación de la oferta de los juegos de azar, la forma de representar socialmente la práctica de estos tiene particularidades socio históricas como son una inédita aceptación social del juego recreativo y, su contracara, la patologización individualizada de la práctica problemática de la misma.

Luego observamos las respuestas que, bajo este paradigma, se plantean desde el sector político y la aparición de espacios terapéuticos de tratamiento a puntadas a tratar esta problemática en la realidad local. En este sentido, observamos que, en un contexto de crecimiento de juego, los espacios para verter las voces sufrientes de jugadores que atravesaron problemáticamente por esta actividad, si bien tienden a aparecer en los últimos años, son escasos. Consideramos que esta caracterización es fundamental para entender desde donde nos cuentan nuestros entrevistados su historia en el juego, y

especialmente que acervo de discursos sobre el juego problemático circula socialmente.

En los capítulos de análisis de los datos, desde el tres hasta el cinco, nos abocamos a dar respuesta a los objetivos específicos de investigación que nos habíamos planteados. El primero de ellos se apuntaba a identificar las etapas que atraviesa el jugador dentro del mundo del juego teniendo en cuenta la interrelación entre momentos claves, otros significativos y definiciones de sí mismo. En el abordaje de este objetivo nos propusimos distinguir las diferentes etapas de la carrera moral del jugador a través del relato de su experiencia por medio de una estrategia metodológica que implicó un análisis longitudinal y transversal de los mismos. En consecuencia, la estructura de la carrera que inicialmente nos habíamos planteado se diversificó y complejizó a la luz de los cambios y puntos de viraje que los entrevistados señalaron en su trayectoria. En el eje temporal de la carrera moral distinguimos cuatro etapas:

- 1) La incorporación;
- 2) El involucramiento;
- 3) La etapa problema y;
- 4) El retiro y la reconstrucción.

Transversalmente a cada etapa, las categorías de análisis que formulamos, estas son la dimensión cognoscitiva, afectiva, relacional y relacional-estructural, nos permitieron distinguir la gravitación de distintas formas de representarse el juego, distintas formas de narrar sus formas de sentirse en la trayectoria, distintas formas de comportarse, de relacionarse con los otros significativos y distintas formas de verse de representarse la imagen de sí mismos.

Así en la etapa de incorporación distinguimos una imagen del yo soberano sobre el juego, una representación del juego como una actividad recreativa, inocua emocionalmente y practicada con grupos exógenos al universo del juego. En la segunda etapa, a través de la activación de determinados factores de neutralización moral, que hemos denominado el factor ecológico, el factor económico y el factor anímico, los jugadores narran el desencadenamiento de su involucramiento en la actividad de apuestas en juegos de azar, a partir de las que empiezan a jugar más tiempo y más dinero. En esta etapa construyen un yo vulnerable al juego, propenso a “caer” en la actividad que es percibida con un mayor entusiasmo e ilusión. En la etapa problema, los factores de neutralización moral se debilitan y el jugador empieza a percibir el juego como un problema, esto se

asocia a una imagen de un yo degradado, sin capacidad de control y “dominado por el juego”, asociado a experiencias afectivas sufrientes y degradación de los vínculos relacionales. Finalmente, en la última etapa, el jugador deja la actividad asociado a una reconstitución de la representación del juego como una actividad negativa. Se provee de un soporte social basado en la reconstitución de las relaciones con otros degradadas durante la etapa de juego o de la formulación de nuevas relaciones con pares. Recupera su autoimagen de agencia y autoestima, pero en referencia a una experiencia sufriente relativa al juego, en relación a la que reconstruye narrativamente un costado moralmente vulnerable al mismo. En base a esto constituimos una tipología de jugadores recuperados y jugadores abstemios basados en la dimensión comportamental que formulan en esta etapa.

La construcción teórico-conceptual a partir de la cual analizamos el desarrollo narrativo de las experiencias problemáticas de jugadores nos permitió divisar un universo de significados desconocido. A través de la construcción de un formato flexible de investigación, se hizo factible el surgimiento de nuevas definiciones que refutaron nuestra preconcepción de las etapas que se atraviesan dentro de este espacio y, a partir de la incorporación de factores explicativos, enriquecieron el entendimiento de esta problemática. En este sentido, creemos que el bagaje teórico con que nos adentramos en el análisis de este primer objetivo de investigación satisfizo nuestras pretensiones de dar entidad a las representaciones y definiciones emergentes del campo.

Por último, debemos remarcar que esta concepción no está aislada de una apuesta política de este trabajo. Así, en un ambiente patologizante de los jugadores problemáticos intentamos restituir la dimensión social de la construcción del problema. A través del análisis de la carrera moral, intentamos demostrar que la imputación y gravitación de los otros cumple un proceso central en la elaboración de esta actividad como una experiencia problemática.

### **NARRAR EL SUFRIMIENTO. ¿QUIÉN TIENE LA CULPA?**

En el segundo objetivo específico de investigación, una vez más, nuestro diseño metodológico flexible permitió dar entidad a un criterio surgido del campo, esto es, que en las narraciones de nuestros entrevistados vislumbramos un bagaje de recursos narrativos

de origen social a partir de los cuales contaban, desde el presente, su historia en el pasado. Así decidimos identificar las teorías que manejan los jugadores recuperados sobre su involucramiento en el mundo del juego y la procedencia de los recursos cognoscitivos con que las construyen. En este sentido, analizamos el proceso de reelaboración identitaria que las personas atraviesan en su etapa de recuperación. Para ello, partimos de un esquema teórico que pretendía relevar el ciclo de apropiación de representaciones sociales que los jugadores atravesaban en la elaboración narrativa de su experiencia sufriente en el juego. De este modo, observamos que los diferentes procesos de recuperación que vivencian los entrevistados los proveen de determinados recursos narrativos sociales que a través de mecanismos de biografización incorporan a su particular experiencia biográfica. Nos interesaba específicamente identificar cuáles eran sus teorías explicativas de su trayectoria problemática con el juego.

De esta forma, observamos tres tipos de procesos de recuperación:

- 1) Terapias grupales entre las cuales evidenciamos asistentes a dos tipos de terapias: *Jugadores Anónimos* y terapias de pares de la *Asociación Civil para la Investigación de la Ludopatía*;
- 2) Terapias individuales psiquiátricas y psicológicas y;
- 3) Los recuperados sin tratamiento específico.

Nuestra estrategia en este sentido fue “abrir el abanico” para dar cuenta de las diferentes singularidades que existen en las teorías de los entrevistados y rastrear las particularidades en la transmisión de significados de cada terapia. Así encontramos formas diferentes de representarse el juego y por ende formas diferentes de “hacer frente” al problema desde las perspectivas conductuales abstencionistas de jugadores anónimos, pasando por la concepción psicológica que plantea que la solución del juego problemático se encuentra en resolver malestares personales, hasta la concepción psiquiátrica de medicación química de la patología.

Pero también observamos un patrón general. De esta manera podemos afirmar que, entre los entrevistados, la individualización del origen de su condición de jugador es constante. En este sentido, la ubicuidad del factor explicativo de su conducta problemática con el juego se encuentra en la individualidad. Este discurso se articula de diferentes maneras según los diferentes trayectos de recuperación que etiquetan al factor individual como una característica orgánica, fisiológica, genética o de la personalidad.

Pero no podemos afirmar que las instituciones regulen de forma lineal los discursos de los entrevistados, sino que lo que observamos es una mixtura de elementos narrativos relativos a las variadas trayectorias de recuperación que pendulan entre diversos tratamientos. Lo importante en este aspecto fue ver cómo se las ingenian las personas para dar sentido a su vida con los recursos que tienen disponibles en nuestra sociedad contemporánea.

A través de diferentes estrategias de biografización las personas articulan este factor explicativo, combinando esquemas de patología, adicción, compulsión con su biografía individual constituyendo una identidad narrativa particular: la del jugador compulsivo, patológico o adicto. A la luz de esta concepción, interpretan su pasado, su presente y orientan su futuro como jugadores. Entre las estrategias de biografización, una de las más presentes y, tal vez más impresionante, es el desdoblamiento de la identidad narrativa. Al explicar sus experiencias problemáticas con el juego, los entrevistados imputan sus conductas problemáticas a un yo diferente del actual, el yo jugador. Si bien se siguen considerando jugadores y esta es una de las bases de su reconstrucción identitaria, el yo jugador recuperado no es el mismo que el yo jugador activo. Esta estrategia permite crear una coherencia narrativa que, al aislar los actos desviados en una persona narrativa distinta que ya no son pero que empíricamente son, habilita la disculpa personal y social a partir de la que se reconstruye una identidad social.

Por otra parte, el esquema teórico con el que encaramos este objetivo presentó divergencias con nuestros hallazgos empíricos. Si bien se presentó como una herramienta útil a la hora de ayudarnos a pensar el proceso social mediante el cual las personas rearticulan su identidad problemática, discrepamos con la idea de que esta identidad que hace parte del yo al estigma sea presentada en público de manera no problemática. De acuerdo con esto, creemos que existe una selectividad de auditorios frente al que este yo reelaborado desde una experiencia estigmatizante decide publicitarse.

Finalmente, en nuestro tercer objetivo específico de investigación pretendimos relevar las teorías sociales del juego que manipulan los jugadores recuperados, proponiéndonos describir el simbolismo general que manejan en lo atinente a la relación entre juego, aspiraciones sociales, persona y estructura social. Para su abordaje nos propusimos rastrear de manera inductiva, las categorías y lógicas sociales con las que los entrevistados explicaban el juego en la sociedad.

En relación a este aspecto, observamos que ponen en juego una serie de actores sociales, responsabilidades y lógicas de funcionamiento del juego particulares en su sociedad. Así los jugadores remarcan eventos sintomatológicos de un marcado crecimiento del juego en la sociedad. Pero esta percepción no es neutra, sino que se asocian se asocian valoraciones negativas relativas al aumento de la miseria y la pobreza en beneficio de unos pocos. El juego es entonces un solvente social, afecta negativamente a la economía y las relaciones sin dejar nada a cambio. Pero para que esto suceda, el Estado y el casino se involucran en una relación de complicidad en la que se aprovechan de las personas vulnerables, los pobres, los solos, la gente con problemas. El Estado es presentado como un actor que no cumple su responsabilidad de cuidar los intereses colectivos.

Uno de los hallazgos más llamativos de este objetivo es que, en comparación con las teorías del origen problemático de su conducta individual, los jugadores recuperados plantean lógicas explicativas diferentes a la hora de explicar a los otros que cuando se explican a sí mismos. Mientras que el origen de su situación de juego problemático está en una característica individual, los motivos por los que “la gente juega” y el problema del juego aumenta no tiene que ver siempre con características personales, sino que se introducen variables sociales tales como la falta de oportunidades de éxito que experimenta, sobre todo, la gente pobre, la filosofía anti meritocrática del Estado, la seducción engañosa del casino o la falta de oportunidades de esparcimiento para la gente mayor. Pero no siempre muestran la misma indulgencia hacia los jugadores, sino que al momento de generalizar el problema (y no hablar de ellos), su valoración tiende a juzgar negativamente y relacionar el “vicio” del juego con otras problemáticas moralmente negativas tales como el crimen, la “vagancia” y la falta de esfuerzo personal.

En vistas a los objetivos de investigación que nos planteamos, consideramos que el método biográfico interpretativo con el que encaramos nuestra investigación resultó adecuado para el abordaje de un universo empírico poco explorado. Combinado con concepciones teóricas flexibles nos permitieron hacer surgir categorías y representaciones inductivamente que dieron contenido empírico, o refutaron las concepciones previas con que ingresamos en este proyecto.

En vistas, de los hallazgos de este trabajo, consideramos una serie de líneas para continuar nuestros estudios:

- ▣ Comparar las carreras morales de jugadores de diferentes disciplinas lúdicas (Póker,

ruleta, máquinas tragamonedas, etc.).

- Analizar las representaciones sociales de las apuestas en juegos de azar en diferentes grupos etarios.
- Reflexionar sobre la representación social de los discursos patológicos respecto a conductas adictivas.
- Comparar las narrativas de recuperación de jugadores recuperados con otras experiencias de recuperación de conductas problemáticas

Conclusiones /

## BIBLIOGRAFÍA





- Afifi, T., Nicholson, R., Martins, S. S., & Sareen, J. (2016). A Longitudinal Study of the Temporal Relation Between Problem Gambling and Mental and Substance Use Disorders Among Young Adults. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 11(21), 102-111.
- Arfuch, L. (2005). Problemáticas de la identidad. En L. A. (Comp.), *Identidades, sujetos y subjetividades* (págs. 21-43). Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Arfuch, L. (2007). *El espacio biográfico*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Ariyabuddhiphongs, V. (2011). Lottery Gambling: A Review. *Journal of Gambling Studies* 27, 15-33.
- Bailey, L. (2005). Control and desire. *Addiction Research and Theory*, 535-543.
- Becker, H. (2009). *Outsiders*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Beckert, J., & Lutter, M. (2009). The Inequality of Fair Play: Lottery Gambling and Social Stratification in Germany. *European Sociological Review*, 25(4), 475-488.
- Bernhard, B. J. (2007). The Voices of Vices. Sociological Perspectives on the Pathological Gambling Entry in the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. *American Behavioral Scientist*, 51(1), 8-32.
- Bertaux, D. (1999). El enfoque biográfico: su validez metodológica, sus potencialidades. *Proposiciones*, 1-23.
- Beth R. Crisp et al. (2004). Not the Same: A Comparison of Female and Male Clients Seeking Treatment from Problem Gambling Counselling Services. *Journal of Gambling Studies*, 20(3), 283-299.
- Biernacki, P., & Stall, R. (1986). Spontaneous remission from the problematic use of substances: an inductive model derived from a comparative analysis of the alcohol, opiate, tobacco and food/obesity literatures. *The International Journal of the Addictions*, 1-23.
- Billoud, L. (2017). *Entre pérdidas y adquisiciones. Un estudio sobre procesos de desocialización y resocialización en un contexto de internación geriátrica*. Tesina de licenciatura. UNL.
- Blumer, H. (1982). *El interaccionismo simbólico: perspectiva y método*. Barcelona: Hora S.A.
- Bourdieu, P. (2007). *El sentido práctico* (Primera ed.). Buenos Aires: Siglo XXI.
- Boyatzis, R. C. (1998). Transforming Qualitative Information: Thematic Analysis and Code Development. *Cátedra de Metodología y Técnicas de la Investigación Social*. Ruth Sautu.
- Bucher, C., Chassaing, & Jean-Louis. (2007). Addiction au jeu : éléments psychopathologiques. *Psychotropes*, 97-116.

- Caillois, R. (1967). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México D.F: Fondo de Cultura Económica.
- Cain, C. (1991). Personal Stories: Identity Acquisition and Self-Understanding in Alcoholics Anonymous. *Ethos*, 19(2), 210-253.
- Campanella, J. J. (Dirección). (2004). *Luna de Avellaneda* [Película].
- Clotfelter, C., & Cook, P. (1987). Implicit taxation in lottery finance. *National Tax Journal*, 533-546.
- Collins, A. (1996). The pathological gambler and the government of gambling. *History of the human sciences*, 69-100.
- Cosgrave, J., & Klassen, T. R. (2001). Gambling against the State: the state and the legitimation of gambling. *Current sociology*, 1-15.
- Darmon, M. (2003). *Devenir anorexique. Une approche sociologique*. Paris: La Découverte.
- Darmon, M. (2008). La notion de carrière : un instrument interactionniste d'objectivation. *Politix* 2/2008 (n° 82 ), p. 149-167.
- De Vries, B., & Megathlin, D. (2009). The dimensions and processes of older GLBT friendships and family relationships. *Journal of GLBT Family Studies*, 82–98.
- Delory-Momberger, C. (2014). Experiencia y formación. Biografización, biograficidad y heterobiografía. *Revista mexicana de investigación educativa*, 19(62), 695-710.
- Dostoievsky, F. (2013). *El jugador*. Buenos Aires: Continente.
- Durkheim, E. (1987). *El socialismo*. Madrid: Akal.
- Eadington, W. R. (Marzo de 1998). Contribution of casino-style gambling to local economies. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 556, *Gambling: Socioeconomic Impacts and Public Policy*, 53-65. Recuperado el Agosto de 2017
- Elias, N., & Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Figueiro, P. (2014). “¿Querés salvarte?” *Una sociología del juego de la quiniela*. Tesis doctoral en sociología, IDAES/UNSAM.
- Figueiro, P. (2016). La quiniela: una ludodicea de la vida cotidiana. *Apuntes de Investigación del CECYP*, 96-129.
- Freidin, B. (2007). El proceso de construcción del marco teórico en el diseño de una investigación cualitativa. En R. c. Sautu, *Práctica de la investigación cuantitativa y cualitativa: articulación entre la teoría, los métodos y las técnicas* (págs. 47-70). Buenos Aires: Lumiere.

- Garfinkel, H. (1956). Conditions of Successful Degradation Ceremonies. *American Journal of Sociology*, Vol. 61(No. 5), 420-424.
- Gibson, B., Acquah, S., & Robinson, P. (2004). Entangled identities and psychotropic substance use. *Sociology of Health and Illness*, 597-616.
- Giddens, A. (1995). *Modernidad e identidad del yo*. Barcelona: Península.
- Goffman, E. (2004). *Internados. Ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Goffman, E. (2004). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Goffman, E. (2006). *Estigma. La identidad deteriorada* (1º ed. 10º reimp. ed.). Buenos Aires: Amorrortu.
- Guber, R. (2005). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Buenos Aires: Paidós.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza editorial.
- Kornblit, A. L. (2004). Historias y relatos de vida: una herramienta clave en metodologías cualitativas. En A. L. Kornblit, *Metodologías cualitativas: modelos y procedimientos de análisis*. (págs. 15-33). Buenos Aires: Biblos.
- Koski-Jännes, A. (2002). Social and personal identity projects in the recovery from addictive behaviours. *Addiction Research & Theory*, 10(2), 183-202.
- Ladouceur, R et al. (1995). Cognitive biases in gambling. American Roulette and 6/49-Lottery. *Journal of Social Behavior and Personality* (10), 473-479.
- Martignoni-Hutin, J. P. (2014). Une sociologie du gambling contemporain. *Pouvoirs*, 51-64.
- Martignoni-Hutin, J.-P. (1993). Madame Loto. Analyse de la correspondance des joueurs de Loto. Analyse de la correspondance des joueurs de Loto. *L'Homme et la Société* (109), 93-104.
- Martinez, F. (2007). Référence au gain d'autrui, perception subjective de réussite et intention de prise de risque dans un jeu de hasard. *Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale*, 133-139.
- Maxwell, J. J. (1996). *Qualitative research desing. An interactive approach*. Sage Publications.
- McIntosh, J., & McKeganey, N. (2000). Addicts' narratives of recovery from drug use:

constructing a non-addict identity. *Social Science & Medicine* (50), 1501-1510.

- McKay, C. (2005). Double Jeopardy: Older Women and Problem Gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 3(2), 35-53.
- Meccia, E. (2008). La carrera moral de Tommy. Un ensayo en torno a la transformación de la homosexualidad en categoría social y sus efectos en la subjetividad. En M. Pecheny, *Todo sexo es político. Estudios sobre diversidad sexual en Argentina*. Buenos Aires: Libros del Zorzal.
- Meccia, E. (2011). *Los últimos homosexuales. Sociología de la homosexualidad y la gaycidad*. Buenos Aires: Gran Aldea Editores.
- Meccia, E. (2013). Subjetividades en el puente. El método biográfico y el análisis microsociológico del tránsito de la homosexualidad a la gaycidad. *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social*, 38-51.
- Meccia, E. (6 de Junio de 2014). Cuando la familia sale del closet. Nuevos modos de acusar recibo de las personas LGBTIQ, entre la curiosidad, la comprensión y el orgullo. *Página/12*.
- Meccia, E. (2015). Cambio y narración. Las transformaciones de la homosexualidad en Buenos Aires según los relatos de homosexuales mayores. *Sexualidad, Salud y Sociedad, Revista latinoamericana*, 11-43.
- Meccia, E. (2016). *El tiempo no para. Los últimos homosexuales cuentan la historia*. Santa Fe: Ediciones UNL/ Eudeba.
- Mendizabal, N. (2006). Los componentes del diseño flexible de investigación cualitativa. En I. V. Gialdino, *Estrategias de investigación cualitativa* (págs. 65-97). Barcelona: Editorial Gedisa S.A.
- Merton, R. (2002). *Teoría y estructura sociales*. México: FCE.
- Negro, L. (2014). Oferta de juegos de azar, ludopatía y accesibilidad a los servicios de salud mental. *Revista Salud*, 47-56.
- Oei, T. P., & Raylu, N. (2010). Gambling Behaviours and Motivations: a cross-cultural study of Chinese and Caucasians in Australia. *International Journal of Social Psychiatry*, 1(56), 23-34.
- Papineau, E. (2001). Le jeu pathologique dans la communauté chinoise, une vision anthropologique. *Loisir et Société*, 557-582.
- Papineau, E. C. (2005). *Étude exploratoire sur les perceptions et les habitudes de quatre*

*communautés culturelles de Montréal en matière de jeux de hasard et d'argent: Rapport de recherche*. Montreal: INRS Urbanisation, Culture et Société.

- Ramos, P. (2016). *Hasta que puedas quererte solo*. Buenos Aires: Alfaguara.
- Reith, G. (2007). Gambling and the Contradictions of Consumption. A Genealogy of the "Pathological" Subject. *American Behavioral Scientist*, 33-55.
- Reith, G., & Dobbie, F. (2011). Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research and Theory*, 19(6), 483–493.
- Reith, G., & Dobbie, F. (2012). Lost in the game: Narratives of addiction and identity in recovery from problem gambling. *Addiction Research and Theory*, 20(6), 511-521.
- Reith, G., & Dobbie, F. (2013). Gambling careers: A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour. *Addiction Research and Theory*, 376-390.
- Reith, G., & Dobbie, F. (2013). Gambling careers: A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour. *Addiction Research and Theory*, 21(5), 376-390.
- Reith, G., & Dobbie, F. (December 2011). Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research and Theory*, 19(6), 483–493.
- Rosencrance, J. (1986). Why regular gamblers don't quit: a sociological perspective. *Sociological Perspectives*, 357-378.
- Ruth Sautu et al. (2004). *Catálogo de Prácticas Corruptas. Corrupción, confianza y democracia*. Buenos Aires: Lumière.
- Saer, J. J. (2013). *Papeles de trabajo II*. Buenos Aires: Seix Barral.
- Sáiz, J., & Ibáñez, A. (1999). Las bases neurobiológicas del juego patológico. *Anuario de Psicología*, 47-65.
- Suissa, A. J. (2006). Jeux de hasard et d'argent en Amérique du Nord: repères et pratiques citoyennes en émergence. *Psychotropes*, 12(3), 211-227.
- Teruya, C., & Hser, Y.-I. (2010). Turning Points in the Life Course: Current Findings and Future Directions in Drug Use Research. *Curr Drug Abuse Rev*, 3(3), 189-195.
- Valleur, M. (2007). À propos des addictions sans drogue. *Études*, 331-342.
- Weinberg, D. (2002). On the Embodiment of Addiction. *Body and Society*, 8(4), 2-19.
- Wilkis, A. (2013). *Las sospechas del dinero*. Buenos Aires: Paidós.
- Zelizer, V. (2011). *El significado social del dinero* (1 ed. ed.). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

### **Páginas de internet**

- Jugadores Anónimos de Argentina: <http://jugadoresanonimos.org.ar>
- Revista REDES de Lotería de Santa Fe: <http://www.loteriasantafe.gov.ar/index.php/revista-redes>
- National Gambling Impact Study Commission Final Report.: <https://govinfo.library.unt.edu/ngisc/reports/fullrpt.html>
- Diario de Sesiones Cámara de Diputados de la Provincia de Santa Fe: <http://www.diputadossantafe.gov.ar/web/sesiones/diario> // <http://www.ellitoral.com/index.php/diarios/2010/01/24/politica/POLI-03.html> // <https://www.lacapital.com.ar/la-region/el-presidente-comunal-melincue-gano-un-torneo-poker-y-genero-la-polemica-n1461367.html> // <http://www.ellitoral.com/index.php/diarios/2011/11/27/metropolitanas/AREA-02.html>



Tesis de la Licenciatura en Sociología  
De **Astor Borotto**  
Director **Ernesto Meccia**

Universidad Nacional del Litoral  
Facultad de Humanidades y Ciencias  
Noviembre 2017, Santa Fe.