

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

Reconocimiento de validez oficial de estudios de nivel superior según acuerdo secretarial 15018, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 29 de noviembre de 1976.

Departamento de Estudios Socioculturales

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA Y LA CULTURA



LA VOLUNTAD DEL VÉRTIGO: PRODUCCIÓN DE ASIMETRÍAS DE SENTIDO A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA DE JUEGOS DE AZAR EN CASINOS DE LA ZONA METROPOLITANA DE GUADALAJARA

Tesis que para obtener el grado de
MAESTRO EN COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA Y LA CULTURA

Presenta: Jorge Ernesto Ponce de León García

Director: Aarón Benjamín López Feldman

San Pedro Tlaquepaque, Jalisco. Noviembre de 2017.

Este trabajo está dedicado a todas las personas
que navegan por las aguas del caos con vehemencia.



AGRADECIMIENTOS

Gratitud y lealtad hacia ustedes:

Mi madre y mis hermanas, siempre y sobre todo.

Eduardo Quijano, por hacer posible todo esto, desde el primer momento.

Aarón López Feldman, porque imaginó puentes cuando yo veía muros, por ayudarme a salir de *Nuckling*.

Raúl Fuentes Navarro, porque indirectamente produjo un acercamiento a la comunicación y la investigación, fundamentales en el desarrollo de este trabajo.

A mis *compañeres* de grupo, que hicieron profundamente memorable y fantástico este trayecto, por su hospitalidad y generosidad.

Todos los jugadores que me orientaron compartiendo sus testimonios.

Los profesores de la Maestría en Comunicación de la Ciencia y la Cultura que impulsaron y aportaron ideas para este trabajo en todo momento.

Raquel Rojo, por la excelencia que siempre mostró.

Incluyo a todas las personas que con su actuar cotidiano contribuyeron a la realización de este trabajo, a quienes movilizan información y datos con el *click* y el doble *click* para estructurar oportunidades desde las instituciones: el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente y el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

He aquí.



RESUMEN

Este trabajo explora la producción de asimetrías de sentido a partir de la práctica de juegos de azar en casinos de la Zona Metropolitana de Guadalajara, dichas asimetrías se constituyen como oposiciones semánticas frente a un modo de juego que introduce un componente de incertidumbre romantizada y consecuentemente produce espacios de propensión relacionados con los efectos colectivos de lo que se considera como «adicción al juego».

Las reflexiones de este trabajo están enmarcadas principalmente en la teoría de los códigos y la teoría producción de signos. Con apego al método etnográfico, a partir de una serie de observaciones se identifica la circunscripción semántica de la práctica; posteriormente, el análisis se extiende hacia aspectos contextuales de la vida social y finalmente se describen secuencialmente los efectos desde el plano de la subjetividad con base en los testimonios de nueve personas que se reconocen como jugadores, ello permite deshilvanar la lógica que subyace en la construcción de una realidad específica.

Este trabajo aporta información sobre el modo en el que las nociones culturales intervienen en la producción de vulnerabilidades, en la formulación de marcos de acción basados en el conocimiento y la constitución del juego en los casinos, tal cual los conocemos ahora.

Palabras clave: *Juegos de Azar, Casinos, Etnografía, Semiótica, Estudio cultural.*



ÍNDICE

Vestíbulo	6
I: Una tumultuosa mesa de juego	10
El juego patológico: ¿un padecimiento contemporáneo o colectivizado?	10
El casino como institución: Economía y legislación.....	14
La industria de los casinos en México.....	15
Los principales participantes del mercado.....	17
Campos, temas y conceptos.....	19
La perspectiva médica.....	20
El premio: motivación y economía.....	23
Exploraciones demográficas y culturales	27
Estudios desde las ciencias sociales	29
Pregunta de investigación.....	37
Hipótesis.....	37
Objetivos	37
II: Apostar por la cultura	39
Encuadre Teórico.....	39
Procesos y Sistemas	46
Código.....	48
Unidades Culturales	49
III: Tácticas metodológicas	57
Bases metodológicas	57
Ruta metodológica	61
Primera fase: observación exploratoria	62
Segunda fase: observaciones participantes.	62
Tercera fase: Entrevistas episódicas.	66
Universo y muestra de estudio	67

Tratamiento y procesamiento de los datos.....	70
Descripciones y aproximaciones generales.....	71
IV: Intuiciones sistematizadas.....	78
Códigos del juego de azar	78
Campos semánticos que circunscriben el juego de azar.....	81
Las unidades culturales presentes en el casino.....	83
Postulación del juego en los casinos.....	88
Romantización de la incertidumbre.....	94
Práctica, significación y estructura	97
Intencionalidad	99
Formulación de tácticas lúdicas.....	101
Formulación de tácticas de recursos.....	105
Magnitudes del juego	106
Producción de asimetrías de sentido	108
Consecuencias no deseadas	118
V: «No va más».....	124
Anexos	128
Índice de tablas.....	130
Índice de figuras	131
Referencias y Bibliografía.....	132

VESTÍBULO

“¡Pero si usted también pone sus esperanzas en lo mismo! Hace quince días me dijo usted con muchos pormenores que estaba completamente convencido de que ganaría aquí a la ruleta, y trató de persuadirme de que no le tuviera por loco. ¿Hablaba usted en broma entonces? Recuerdo que hablaba usted con tal seriedad que era imposible creer que era broma”.

—El Jugador, Fiódor Dostoyevski

Esta tesis articula conocimiento producido desde instituciones gubernamentales, de salud, y educación, centros de investigación y empresas privadas, tiene la intención de participar en una discusión que lleva al menos 50 años en curso y desarrollada desde distintos campos científicos. Por otra parte, es un intento por conformar un marco de referencia que pueda extenderse hacia otros campos de las ciencias sociales y de alguna manera, «colocar sobre la mesa» aspectos de importancia para la investigación académica que trasciendan la perspectiva médica sobre el tema, dentro del territorio mexicano.

A la vez, el trabajo da cuenta de dos procesos: uno de comprensión individual frente a la vastedad del conocimiento a partir de la investigación cualitativa, la teoría social y la semiótica en torno a un proceso cultural; y otro constitutivo de un marco de referencia que busca contribuir al conocimiento sobre un problema social presente en el contexto del investigador, véase ya sea como una tesis de maestría que atendió a procesos particulares e institucionalizados y a la lógica de los mecanismos académicos, o como un trabajo de construcción de conocimiento en el campo de la investigación social, este trabajo es «un tiro» de los muchos posibles sobre la mesa de juego.

La pregunta de investigación y la hipótesis que orientaron la versión conclusiva de este trabajo fueron producto de un proceso recursivo, ambos elementos se consideraron como definitivos durante la fase final del proyecto, la hipótesis, se estableció con solidez después de los primeros ejercicios de análisis de datos.

La pregunta: ¿por qué la gente apuesta?, se tomó como punto de partida para emprender múltiples exploraciones de forma análoga con una atención permanente sobre las formas en las que se ha estudiado el juego en los casinos. El proyecto transitó por múltiples enfoques y perspectivas. El abordaje de la «producción social», en el caso del juego en los casinos no podía dejar fuera los factores de interacción y significación, de tal manera que fueron revisadas referencias teóricas en torno a la retórica, la metáfora, la producción de riesgo, la descodificación aberrante como parte de una hipótesis emergente, la interpasividad como forma preponderante de la interacción social e incluso la heterotopía según la concepción de Michel Foucault.

Para familiarizarme con el sujeto jugador, llevé a cabo una lectura analítica sobre “El jugador” de Fiodr Dostoyevsky —quien fue jugador empedernido hasta el punto de la quiebra—; desde el universo literario del novelista ruso logré un acercamiento a lo veleidoso de la suerte, la apetencia de riesgo, la febrilidad de las emociones y también la vitalidad en el juego¹, pero, principalmente logré dos cosas: primero: identificar un punto histórico fundamental en lo que podría ser la ontología del tiempo y el espacio de los casinos contemporáneos, y la identificación un punto de partida para el análisis de los campos semánticos del juego a partir de términos lingüísticos.

Fue necesario pensar el juego fuera de la tendencia médica que supone la adicción para no emprender un argumento contra la existencia del problema, sino asumirlo como una condición, lo cual fue posible gracias a la precisión y la constancia en los procesos de asesoría. Una vez superado este obstáculo, surgieron claves de lectura imprescindibles para este trabajo, tras la lectura de “La Constitución de la Sociedad” y la comprensión del marco estructural que el texto propone, continué la búsqueda en los campos de la literatura, la filosofía y la sociología para desentrañar los aspectos que me permitieran leer en clave de cultura la práctica social y los aspectos de significación.

Dicha articulación fue encontrada de forma específica, extensiva y puntual en los textos de Umberto Eco sobre semiótica. El potencial en la perspectiva del autor italiano radica en el posicionamiento del código en múltiples niveles, y en la consideración de las operaciones constitutivas de la significación en planos múltiples que trascienden el «texto» en forma oral o escrita, lo cual a la vez permitió contemplar designaciones, códigos visuales y sonoros como categorías dentro del marco metodológico y el proceso analítico.

1
Todos, términos de Dostoyevsky

El interés por las formas auditivas y visuales surge en primera instancia por la inmanente presencia de estas en el espacio del casino, de igual forma, es producto de la experiencia como artista sonoro y de la formación profesional como diseñador gráfico, la inclusión de dichos aspectos dentro de este estudio, más que un capricho o un desafío, se consideró como una posibilidad.

El título literario de este trabajo: “La voluntad del Vértigo” fue producto de una intuición que surgió durante la primera fase del proyecto, fue reemplazado después de las primeras aproximaciones metodológicas por: “Matar el tiempo” y finalmente, al concluir el trabajo de campo decidí volver a colocarlo.

Fue en la fase de análisis de datos cuando encontré la elocuencia en mi intuición. El vértigo no es un factor externo, encuentra razón de ser en los hallazgos resultantes de estudios neurobiológicos y sobre las funciones del sistema nervioso, que a la vez asocian los procesos de estímulo y respuesta con el juego. Esta condición incide sobre el proceso de toma de decisiones al reducir o inhibir completamente el control sobre las situaciones y, posteriormente, desencadena el deseo desenfrenado y la intención por jugar, apostar o estar presente en los casinos; el vértigo al que me refiero no está en el frenetismo del juego, es un factor endógeno que fundamenta la intencionalidad, los motivos y las acciones de los jugadores que, independientemente de las consecuencias que experimenten o del «nivel de adicción» que sobrellevan; modifican y constituyen la vida social.

Por último, debo reconocer tres factores sumamente importantes para la consolidación de este proyecto: el trabajo de campo; el curso de programa de maestría con las respectivas lecturas y revisiones en los coloquios de investigación; y la dirección tenaz y altamente proactiva del director asignado: Aarón López Feldman, cómplice que de forma comprensiva aportó dirección las inquietudes e incertidumbres que se presentaron durante esta exploración laberíntica.



I: UNA TUMULTUOSA MESA DE JUEGO

*Hay placer, sí, cuando se llega al colmo de
la humildad y la insignificancia”.*

—El Jugador, Fyodor Dostoyevski

El juego es una actividad presente en hombres y animales, ha sido un factor determinante en la cultura de distintas civilizaciones y se articula con otras formas culturales en la ligazón de un ecosistema social diverso y heterogéneo. El juego se arraiga en la historia y sedimenta en múltiples modos, su instrumentación deviene en cartas, tableros, muñecos, castillos de princesas; y cuando el juego incursiona en el universo de la señal eléctrica, en dispositivos caseros y portátiles.

El ser humano juega en todas las edades, juega con los animales, con los objetos en los instantes de ansiedad y ocio; el juego es una actividad social, representa poder, fraternidades y rivalidades, ya sea dentro de sí o en la vida cotidiana. En esta contemporaneidad heterogénea y desbocada, el juego se opone a la vida seria, aquella que usualmente se encuentra en la familia, la iglesia, la escuela y el trabajo; puede representar una actividad innecesaria por improductiva pero no reduce su permanencia, hoy en día jugamos con dispositivos electrónicos, redes, interfaces e incluso con los instrumentos tradicionales y es que la gran mayoría de los juegos son de apariencia «inofensiva», incluso el juego de azar.

La articulación entre el riesgo y la diversión está presente en el impulso por experimentar un incremento de velocidad en un columpio, retar a un adversario momentáneo y «jugarse todas las canicas»; incluso está presente en la formulación de trampas en tanto burlar una regla supone una penalización.

El juego patológico: ¿un padecimiento contemporáneo o colectivizado?

El juego se extiende por voluntad, significa y abarca. Se presume que en 1762, el Conde de Montagu, un jugador de cartas empedernido; encontró una forma de alimentarse que le permitiera continuar en el juego y no perder la postura de caballero que debía mantener, para

ello, el cocinero le preparaba un pedazo de carne fría entre dos pedazos de pan aderezados (Cimitile, 2014). Al día de hoy, el *sándwich*, más popular que su creador o aquella supuesta circunstancia, está presente en la cultura de las ciudades contemporáneas.

Parto de este ejemplo de producción cultural para acercarme a las «otras cosas» que produce un modo de juego, aquél ámbito categorizado como patológico en los estudios de psicología y psiquiatría, y que es producido principalmente por la práctica de juegos de azar. La ludopatía fue categorizada como trastorno en 1980 por la Asociación Americana de Psiquiatría e incluida en la tercera edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales. Esta disrupción del comportamiento individual se entiende como el uso progresivo y anormal de una conducta habitual (Echeburúa y Corral, 2005):

La ludopatía es una forma de adicción sin droga. Las adicciones no se limitan exclusivamente a las conductas generadas por sustancias químicas como los opiáceos, los ansiolíticos, la nicotina o el alcohol. Sin tratar de conferir atributos psicopatológicos a conductas habituales, lo cierto es que de conductas normales— incluso saludables— se pueden hacer usos anormales en función de la intensidad, de la frecuencia o de la cantidad de dinero invertida y, en último término, en función del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y laborales de las personas implicadas (p.11).

Dentro del campo de la psicología, los tipos de juego que desarrollan propensión para extenderse hacia la anormalidad en términos de conducta son (González, 1989):

1. El juego de casinos (ruletas, *blackjack*, *baccarat*, etc.), sobre una base de apuestas normalmente elevadas, y el juego de bingos.
2. Las apuestas deportivas (carreras de caballos, quinielas futbolísticas, apuestas de frontón, etc.).
3. Las loterías o cupones.
4. Las loterías rápidas o instantáneas.
5. Los juegos de cartas, dados, etc. de tipo privado (con apuestas muy variables).
6. Las máquinas tragamonedas o juegos mecánicos con posibilidades de ganancias.

La comprensión sobre las formas compulsivas de juego coloca el punto de partida para este estudio y permite dirigirse hacia la identificación y el análisis de elementos distintivos de la práctica que complementen la perspectiva anterior; en este trabajo no nos referimos a un grupo de sujetos «enfermos», sino a actores inmersos en una práctica social que resulta significativa, estructurada por múltiples factores socioculturales. Para comprender la producción de propensiones, también será necesario entender el contexto en el que se producen, las situaciones que enmarcan y motivan al sujeto, o aquellas que desde su perspectiva, lo obligan, que lo orillan o que simplemente lo dirigen a decidir en ejercicio pleno de su libertad. En este plano, el juego trasciende la concepción de la conducta.

En diversos estudios al respecto, el término «costos sociales» suele asociarse con «efectos sociales», en el marco de esta investigación se distinguen efectos y costos, entendiendo los efectos como las consecuencias inmediatas experimentadas por los jugadores y producidas por el consumo en los casinos, que se extienden hacia la esfera social. Los costos sociales se entienden como problemáticas colectivas atendidas por la acción institucional o gubernamental, entonces un efecto es la producción de deuda en el plano individual y el desempleo un costo social; los costos sociales pueden afectar directamente el espacio público y refieren a infraestructura, servicios públicos, protección policial, desplazamientos sociales, criminalidad y el juego como un problema de salud pública (Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling et al., 2003).

La modalidad de juego presencial en los casinos no es la única que produce los patrones progresivos característicos de la ludopatía, el juego puede ejercerse en espacios no permitidos o incluso formar parte de actividades tradicionales —como las peleas de gallos o las carreras de perros y caballos—, destacan las modalidades de juego en línea por el potencial de acceso que proporcionan los medios digitales. En España, a cuatro años de la legalización de la apuesta en línea, las cantidades jugadas entre junio de 2012 y diciembre de 2016 incrementaron 3.6 veces, desde €271,780,631 hasta € 1,004,373,382 según cifras de la Dirección General de Ordenación del Juego (2016), sin embargo, estas modalidades de juego no forman parte de este estudio.

La práctica de juegos de azar dentro de los casinos acarrea múltiples costos sociales que incluyen: desempleo, endeudamiento, fractura de lazos sociales, robos, secuestros e inclusive asesinatos, los cuales han sido estudiados y analizados en distintos países. Australia, Canadá,

España, Estados Unidos, Nueva Zelanda y el Reino Unido son naciones que reconocen modos problemáticos de juego con apuesta y los abordan como un asunto de salud pública².

Los casinos contemporáneos son el centro de múltiples controversias sociales, económicas y políticas debido a fraudes, lavado de dinero, evasión fiscal, intervención de mafias, tráfico y consumo de estupefacientes, en el ámbito nacional e internacional. En México existen evidencias como el atentado en 2011 al *Casino Royale* en Monterrey, donde murieron 56 personas; el caso de múltiples fraudes a través de la franquicia de casinos *Big Bola* en 2014, parcialmente evidenciados en los *Panama papers*; y la disputa en términos de comercio internacional entre *International Thunderbird Gaming Corporation* y el gobierno de México ocurrida entre 2002 y 2006 (Secretaría de Economía, 2006).

En México, no se cuenta con estadísticas o estudios sobre los costos sociales que la práctica de juegos de azar en los casinos ha producido durante la década en que han operado de forma legal, sin embargo, hay múltiples estudios disponibles que ayudan a comprender las dimensiones de dichos costos entre los que se encuentra la producción de deuda como uno de los más persistentes. En Estados Unidos se han generado diversos indicadores que dan cuenta de los costos sociales de la práctica y que dejan a la vista el trabajo entre instituciones de asistencia social, justicia y salud; en 1999, el costo anual promedio por cada jugador patológico se estimó en \$1.195 dólares distribuidos entre: desempleo, bancarrota, servicios de justicia, divorcios, servicios de salud y servicios de salud mental (National Gambling Impact Study Commission, 1999).

Tras la globalización, se propició la transfronterización de los casinos y su reproducción dentro de los espacios urbanos, se posibilitó el traslado de los elementos operativos, discursivos y financieros del casino como alternativa de consumo, que a la vez se sostiene por funciones y operaciones concentradas en sistemas y redes que legitiman y favorecen el sentido de confianza de los consumidores o usuarios.

2

Consúltese: Australia: Gambling, Report no. 50 (Productivity Commission 2010, 2010); Canadá: The Real Cost of Casinos: A Health Equity Impact Assessment (Barnes, 2013); España: Epidemiología y factores implicados en el juego patológico (Domínguez, 2009); Estados Unidos: Pathological gambling. A critical review (Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling Et al 2003); Nueva Zelanda: Annual Report 1 July 2015 – 30 June 2016 (Department of Internal Affairs, 2016); Reino Unido: Gambling Review Report (Dept. for Culture Media and Sport UK, 2001).

Desde la perspectiva financiera, los casinos en Estados Unidos obtienen ganancias a partir de un margen denominado: «ventaja de la casa» —*house edge*, en inglés—; consiste en un porcentaje de retención sobre la apuesta de los usuarios, sobre esta base se emite la legislación que controla la operación de los modelos de casino estadounidenses (Hannum, 2012).

La ventaja se calcula sobre el número de veces que puede ocurrir un evento entre el total de resultados posibles (Hannum, 2012). De tal manera que, en un dado, la probabilidad es de 1/6, puesto que cada número sólo puede ocurrir una vez entre 6 oportunidades. En este caso, el porcentaje de retención corresponde al 16.66% (el resultado de 1 entre 6), esto es: sobre una apuesta de \$100, por cada tiro, la casa retendría como ganancia un 16.66% y pagaría al usuario el 83.34% restante; de este modo, el primer tiro acertado pagaría \$183.34 al usuario, en caso contrario, durante seis tiros no acertados se pierden \$99.96 y el jugador conserva \$.4 como resultado de apuestas infructuosas.

Las máquinas operadas por sistemas computacionales están programadas con algoritmos generativos denominados RNG —*random number generator*— que producen de forma perpetua hasta 10,000 combinaciones por segundo para la emisión de resultados (Schüll, 2014); si bien, esta forma de operación garantiza el principio del azar, encuentra sus limitaciones a partir del rango de posibilidades establecidos por un juego y se basa en procesos determinísticos (Bărboianu, 2015), ello no implica que los resultados sean predecibles, sino la contención de una forma objetiva y azarosa que no tiene precedentes en los mecanismos de juego.

Ninguno de los elementos anteriores está contemplado dentro de la legislación mexicana y al formar parte de la esencia operativa tanto del juego como del casino, deja un margen abierto para la operación arbitraria y como consecuencia, la producción de espacios de indefensión para los jugadores.

El casino como institución: Economía y legislación

El modelo de costo beneficio es uno de los puntos centrales de la dimensión económica que constituye al juego y la apuesta contemporáneos (Walker, 2007). Desde esta perspectiva sobre las prácticas de los casinos, los estudios con perspectiva financiera permiten la delimitación de aspectos legales sin perder de vista los costos sociales.

El casino se funda como una institución de orden financiero con el entretenimiento como medio; Según Walker, el poder financiero de los casinos y la solidificación de la industria facilita el uso de consultorías e investigaciones para respaldar una postura discursiva dentro de

un conflicto de intereses (Walker, 2007) que orienta las decisiones entre los márgenes del mercado y los costos sociales.

Estas discusiones permiten la definición de políticas desde las instituciones y producen una sinergia entre mercado, sociedad y gobierno. La dimensión legal es definitiva en la producción de los costos sociales, al igual que el estado del sistema sociopolítico en el que se producen puesto que “una proporción elevada de la industria del juego dentro de la Unión Europea está respaldada por una protección monopólica” (Eadington, 2007 p. 71), por ende, el argumento sustentado en las finanzas es parte sustantiva del manejo discrecional en términos legislativos e institucionales, no únicamente de los casinos, sino de otras industrias, formales o no, que están en el entredicho de la ética como el tabaco, el alcohol y los estupefacientes (Eadington, 2007).

La industria de los casinos en México

Los casinos iniciaron operaciones en México durante el mandato presidencial de Porfirio Díaz. El casino de Agua Caliente en Tijuana, el casino Monterrey y el Casino Español, en Ciudad de México se fundaron como espacios característicos de la ciudad moderna y constituyeron el inicio de un sector industrial que en principio fue creado para incentivar la inversión extranjera.

El casino de Agua Caliente en Tijuana se fundó también sobre preceptos culturales, en esa fase histórica el modelo de espacio turístico comprendía hotel, balneario, plaza pública y casino integrados en la misma ciudad. En torno a esta noción, en 1908, incluso el Lago de Chapala fue señalado como una sede potencial, recién «descubierto» por acaudalados mexicanos y extranjeros; según la Revista de Guadalajara (1908), en el inicio de su “época de auge y de imperio como estación veraniega” ofrecía “comodidades relativas”, pero idóneas para el desarrollo de “un casino, un verdadero balneario, calles pintorescas, calzadas, servicios especiales de higiene y una multitud más de interesantísimos detalles” para placer del *tourista*.

La oferta mexicana de territorio para inversión a través de los casinos atrajo capital extranjero y produjo espacios para la práctica de juegos y apuestas. El hipódromo en el casino de Agua Caliente sirvió como referencia para la creación del hipódromo de las Américas, que actualmente opera a través de Codere, un corporativo español; el casino de Agua Caliente se transformó en la franquicia “Caliente” y el Casino Español en el Distrito Federal concentró un grupo de élite procedente de España entre usuarios y socios, que encausaron acciones políticas y migratorias entre el territorio español y el mexicano (Herrera-Lasso, 1998).

Pasado el tiempo, entre 2003 y 2005 tuvo lugar un proceso legislativo para reformar la Ley Federal de Juegos y Apuestas, esta ley legitimó el regreso de los casinos a México. Durante el

proceso, el Grupo Parlamentario del PRD en la LIX Legislatura de la Cámara de Diputados del Congreso de la Unión, publicó 1000 ejemplares de un texto titulado: “Casinos en México: el debate legislativo”, coordinado por Nancy Cárdenas Sánchez e Inelvo Moreno Álvarez; ambos Diputados federales.

Frente a una prospectiva de ingresos que estimaba el ingreso de 1,500 millones de dólares por turismo externo y 4 mil millones de dólares anuales por turismo interno, el Grupo Parlamentario denunciaba la necesidad de generar un modelo de operación aplicable a la industria de los casinos dentro del marco legislativo y fiscal; también alertaron sobre los riesgos y efectos sociales en el sentido de la criminalización y patologías derivadas de la práctica de juego y apuesta (Sandoval, 2005). La reforma se sustentó en una encuesta telefónica sobre el establecimiento de casinos en México a cargo de la Secretaría de Turismo, respondieron personas mayores de 18 años en las zonas metropolitanas de la Ciudad de México. (830 encuestados), Guadalajara (206 encuestados) y Monterrey (100 encuestados) (INAI, 2009).

La autorización de licencias y operaciones de centros de apuestas remotas y salas de sorteos de números o símbolos se legitimó mediante la emisión de un reglamento publicado el 17 de septiembre de 2004 y reformado por última vez el 3 de octubre de 2013 (Dirección General de Juegos y Sorteos, 2013) que consistió en reglamentaciones sobre la operación de casinos, juegos de azar y sorteos; y en la asignación de responsabilidades institucionales en términos de control, vigilancia y trámites.

En 2005, la Secretaría de Gobernación autorizó la operación de 432 centros de apuestas remotas y salas de sorteos de números por un periodo de 25 años, poniendo fin a la abolición de los casinos impuesta en 1938 por el Presidente Lázaro Cárdenas (Dirección General de Juegos y Sorteos, 2015) —cuyo argumento en contra había sido la producción de vicios y mafias—, dichas reglamentaciones, aprobación y operación se establecieron con base en una perspectiva financiera destinada a la generación de divisas.

En esencia, la reforma de 2005 consistió en la emisión de un reglamento que permitiera en términos abiertos y generales el control de la operación de los casinos, así como la definición de responsabilidades fiscales, operativas e institucionales en el ámbito estatal y el federal. En esta lógica, las formas de juego contemporáneo se asumieron como dadas y las definiciones llegan a ser ambiguas o contradictorias entre el reglamento y la ley promulgada en 1947, que indica: “Los juegos no señalados se considerarán como prohibidos para los efectos de esta Ley”. (Ley Federal de Juegos y Sorteos, 1947, art. 2); tal es el caso de las máquinas tragamonedas —inventadas en 1891 por August Fey (1975) en Nueva York—, un componente

fundamental del casino contemporáneo, que en algunos casos constituye la atracción principal y el pasatiempo preferido por los jugadores.

Para 2012, el mercado mexicano de las apuestas en línea estaba valuado en 300 millones de dólares anuales (Dinero en Imagen, 2013). Entre la oferta creciente de juegos y modalidades de apuesta, el acelerado crecimiento tecnológico y el desborde de la ilegalidad, ingresó al Senado de la República un proyecto legislativo de reforma a la Ley Federal de Juegos y Apuestas el 3 diciembre de 2014 (Diputados, 2014), esto, tras la primera promulgación datada el 31 de diciembre de 1947.

Del lado de los jugadores, el reglamento estipula la inclusión de mensajes sobre el «juego responsable» (Reglamento de la Ley federal de Juegos y Sorteos, 2012, art. 10 Fracción V) en las campañas publicitarias y anuncios emitidos por la industria de los casinos; a la par, como una acción preventiva, la Secretaría de Gobernación cuenta con una sección de “atención al ludópata” en el sitio web de la Dirección General de Juegos y Sorteos; y conformó en 2012 un directorio de servicios para la prevención y atención al juego psicológico; el Estado de Jalisco cuenta con 4 instituciones registradas: Clínica VIVANTA; Grupos de Ayuda; el Centro de Integración Juvenil de Guadalajara y 7 centros “Nueva Vida” distribuidos en Guadalajara, Atlán de Navarro, Puerto Vallarta, Tlaquepaque, Zapopan y Tonalá.

El particular ámbito institucional sobre los casinos en México, requiere una mirada crítica enfocada en los aspectos legales que permiten la operación empresarial, entre la explotación del mercado del entretenimiento y el cumplimiento de los requisitos legales, es notoria la ausencia deliberada de los jugadores.

El crecimiento de la oferta y del mercado, las tecnologías de la información y la conectividad, produjeron la proliferación de modalidades de juego y apuesta que en su momento rebasaron la imaginación y la vigilancia legislativa mexicana. Para 2007, *Zynga*, una compañía desarrolladora de videojuegos, había incursionado en *Facebook* (Zynga, 2010) y en 2010 reunía 230 millones de jugadores mensuales entre *Facebook*, *MySpace*, *Yahoo!*, su sitio web y usuarios de *iPhone*. Desde el inicio de la compañía, uno de sus juegos más fuertes fue «*Zynga Poker*», una versión en línea de «*Texas HoldEm Poker*».

Los principales participantes del mercado

El sector empresarial de los casinos en México está representado por dos asociaciones: la Asociación de Permisionarios, Operadores y Proveedores de la Industria del Entretenimiento y Juego de Apuesta en México A.C. (AIEJA) que agrupa 37 franquicias de casinos; y la

Asociación de Permisarios de Juegos y Sorteos, A. C., que agrupa a 9 empresas del corporativo Codere y 8 asociados comerciales dedicados a la distribución de máquinas tragamonedas, algunos de ellos multinacionales —IGT Mexicana de juegos, *Konami inc.*, *R. Franco*, *Bally Technologies*, *Show Machine*); y sistemas de servidores para salas de control en los casinos —*Win Systems*—. El corporativo *Big Bola*, que cuenta con 18 casinos abiertos en México, no forma parte de ninguna asociación tras la vinculación de los propietarios con venta de combustible robado y lavado de dinero mediante los casinos (El economista, 2014).

Ambas asociaciones formaron parte de la IV Cumbre Iberoamericana del juego realizada en 2017 con la colaboración del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas del gobierno de España, la Secretaría de Gobernación y agencias de medios especializadas en juegos de azar, todos ellos provenientes de 11 países: México, España, Panamá, Paraguay, Portugal, Puerto Rico, Uruguay, Brasil, Argentina, Perú y El Salvador.

El número de casinos ha disminuido en México desde 2012, cuando se contabilizaban 409 salas de apuesta; la industria de los casinos en México opera actualmente a través de 322 casinos de los 432 autorizados por la Secretaría de Gobernación, 19 de ellos en Guadalajara (Dirección General de Juegos y Sorteos, 2017), a la vez, en 2012, el diario *El financiero* publicó una nota que estimaba 4 millones de ludópatas; de acuerdo con una entrevista realizada como parte de esta investigación, el director del Centro de Atención de Ludopatía y Crecimiento Integral, declaró que dicha información era falsa.

Con base en la legitimación legal sobre la operación de los casinos en México, gradualmente el juego y la apuesta se posicionan gradualmente en el flujo de la vida cotidiana, en 2013, los cálculos de pérdidas por apuesta representaron el 0.26% del Producto Interno Bruto (Bloomberg, 2013) y los ingresos tributarios reportados por la Secretaría de Hacienda y en 2016 sumaron 1,845.9 millones de pesos (Servicio de Administración Tributaria, 2017). Sin embargo, las categorías que pueden referir al «juego compulsivo» no forman parte de los programas de combate a las adicciones que emite la autoridad federal, a la vez que cuenta con mecanismos institucionales limitados en alcance y capacidad para prevención o tratamiento.

Hasta este momento, en México, los reportes sobre los efectos y la forma de enfrentarlos se producen de forma heterogénea y dispersa entre clínicas de atención psicológica, centros de rehabilitación y terapeutas que atienden a quienes desarrollan modos problemáticos de juego; no se cuenta con mecanismos de diagnóstico y tratamiento definidos o validados por las instituciones de salud pública.

Al respecto, Carlos Arturo del Moral Ehlers, Director del Centro de Atención a la Ludopatía y Crecimiento Integral. A.C. comentó durante una entrevista:

“El problema en la actualidad es sumamente grave, no sabemos cuántos ludópatas existen en México. Nunca se ha hecho una investigación formal relacionada con esto, en una ocasión se propuso pero la Cámara de Diputados no aceptó pagar tres millones de pesos a un centro de investigación de la Universidad Autónoma de México (UNAM)”.

Sobre las alternativas de tratamiento que ofrece el centro, declaró:

“Nosotros, mediante la logoterapia acompañamos al paciente a darle un sentido a su vida promovemos el conocimiento de sus paradigmas mentales y cuando el jugador piensa de otra manera, entonces modifica sus decisiones y su conducta, del trabajo que hemos realizado con más de 80 pacientes yo considero que un 90% ha cambiado sus vidas”.

Finalmente, respecto a la posición de los propietarios frente al problema social, señaló:

“Esto es como el vaso medio lleno o medio vacío, los «casineros» [sic] dicen que ellos no tienen la culpa, que ellos no obligan a la gente a que vaya, nosotros somos libres de elegir”

La industria de los casinos en México puede considerarse consolidada a 10 años de comenzar operaciones, la autorización basada en una encuesta telefónica deja a la vista una decisión unilateral o el desconocimiento sobre la prolífera producción científica y los esfuerzos institucionales que otras Naciones realizaron previamente sobre la producción de costos sociales—al menos 25 años de investigación—, las dos aristas más visibles y ampliamente distanciadas son: el ámbito legal y la salud pública.

Campos, temas y conceptos

El fenómeno del juego de azar en los casinos ha sido explorado en múltiples latitudes por las comunidades académicas cuyos resultados se difunden a través de casas editoriales e instituciones públicas y privadas. Canadá, Australia, Suecia, Inglaterra y Estados Unidos son algunas naciones que han orientado recursos con mayor énfasis hacia la consolidación de

proyectos de investigación que exploran la producción de costos sociales, para aportar positivamente a la reducción de los mismos mediante la integración de esfuerzos institucionales. En México el panorama es distinto y las condiciones de la práctica de juegos de azar cuentan, como todas las formas culturales, con sus propios rasgos, asociaciones y particularidades.

El primer tema de estudio, quizá el más evidente, es la «ludopatía», los estudios al respecto iniciaron desde la psicología y la psiquiatría para extenderse posteriormente hacia otros campos. Dentro de estos estudios, el juego se comprende como un proceso de estímulo, señales y respuestas, como forma consecuente de esta comprensión, se explora el desarrollo de conductas, los niveles de propensión, los modos patológicos, y finalmente, los métodos para la prevención, el diagnóstico y la disminución de las problemáticas sociales.

Paralelo a los estudios del juego patológico, los juegos de azar y los casinos conforman un campo de análisis que incluye temas diversos: la teoría de juegos, el cálculo de riesgos y probabilidades, la espacialidad y el paisaje, la percepción y la experiencia. Dichos estudios, provienen de campos diversos e integran trabajos multidisciplinarios desde la antropología, filosofía, economía, sociología y comunicación.

La perspectiva médica

El modo patológico de juego está categorizado como una condición de salud mental desde la década de los 80, cuando la ludopatía se incluyó en el manual de diagnóstico y estadística psicológica de la Sociedad Americana de Psicología (APA). Se estima que aproximadamente 5% de los adultos experimentan problemas por el juego con apuesta. La apuesta es “una actividad que involucra un elemento de riesgo u oportunidad donde dinero u objetos de valor son ganados o perdidos” (Ladouceur et al., 2000) o bien, puede definirse como la colocación de algo de valor asumiendo el riesgo en espera de obtener algo de mayor valor (Potenza, 2006).

El término «adicción» derivado del latín «*addicere*» que sugiere: «atado a» o «esclavizado por» se ha utilizado durante los últimos siglos para referir a las conductas mostradas por la dependencia y el consumo de sustancias: tabaco, alcohol, y estupefacientes entre los más comunes, anteriormente tal relación no era tan específica, sino que ha ido planteándose y constituyéndose históricamente.

En conjunto con la piromanía, la cleptomanía, la tricolomanía —arrancarse el cabello de forma impulsiva— y el trastorno explosivo intermitente, la ludopatía está clasificada dentro de los «trastornos del control de impulsos» (Potenza, 2006) y de forma específica como un trastorno

de los hábitos y control de los impulsos —categoría diagnóstica F63 de la clasificación internacional de las enfermedades, emitida por la Organización Mundial de la Salud—.

Múltiples instrumentos de diagnóstico para la ludopatía tienen características similares a los utilizados para el diagnóstico de la drogodependencia: orientación de criterios, tolerancia, retiro, intentos repetidos para alejarse o dejarlo y la interferencia con otras áreas de la vida. Dichas similitudes se extienden a dominios fenomenológicos, epidemiológicos, clínicos, genéticos y biológicos de la ciencia, lo cual desata cuestionamientos sobre la ludopatía como un fenómeno estrictamente conductual (Potenza, 2006).

En el plano neuro-fisiológico del individuo, se ha demostrado que el juego con apuesta y otras conductas similares asocian procesos del sistema nervioso simpático, por ejemplo: el «*pachinko*» y el «*blackjack*» están asociados con elevación del ritmo cardíaco y el incremento en la secreción de noradrenalina (Shinohara et al. 1999; Meyer et al. 2000), por segunda cuenta, la dopamina ocupa una posición de importancia ya que está implicada en conductas de refuerzo y recompensa asociadas con la adicción a las drogas (Nestler 2004); por último, la serotonina, un neurotransmisor que incide en la mediación del control de los impulsos, también tiene un rol central ya que los hallazgos de los estudios sobre casos de juego problemático y agresión impulsiva guardan relación con registros de bajos niveles de serotonina (Potenza, 2006).

Las personas que muestran conductas caracterizadas por un menor control de los impulsos han mostrado reacciones distintas en términos conductuales y bioquímicos a las drogas serotoninérgicas, en comparación con grupos de personas considerables como «sanas», sin embargo, hasta este momento no se ha consolidado un tratamiento «efectivo» para erradicar los modos de juego patológico (Potenza, 2006).

En personas dependientes del alcohol y el juego se ha experimentado con sustancias antagonistas a los opiáceos, específicamente naltrexona y nalmefene (Potenza, 2006), dichas sustancias intervienen favorablemente sobre la sensación de necesidad que produce la abstinencia del juego y el alcohol, sin embargo, un efecto secundario en el uso de estas sustancias es la alteración en los patrones de funcionamiento hepático.

El juego con apuesta dirige a un patrón temporalmente variable de cambios en la actividad cerebral y en las estructuras del sistema frontal, paralímbico y límbico; al mismo tiempo, reduce la actividad en las regiones del cerebro relacionadas con el control y la regulación de los impulsos (Potenza, 2006). Tras la experimentación constante de los efectos de dicho proceso, se producen cuadros de ansiedad y depresión en los que recurrentemente se acude a jugar y a apostar para «aliviar» las sensaciones negativas que paradójicamente pueden incrementarse a

corto plazo una vez que se ha desarrollado una forma de dependencia (Zitzow, 1996). Se han reportado diferencias entre hombres y mujeres en las conductas de apuesta tras la comparación de patrones de desarrollo de conductas problemáticas (Potenza et al. 2001) lo cual puede contribuir a determinar el desarrollo de propensiones en función del sexo.

La práctica de juegos con apuesta es también un escenario de toma de decisiones donde ocurre una mediación entre los beneficios y riesgos potenciales implicados (Proctor, 2012), dentro de este marco se estima que aproximadamente el 30% de la población humana tiende a la preferencia por el riesgo (Bechara & Damasio, 2002); por otra parte, en primates, el entorno de toma de decisiones desencadena procesos y funciones asociadas con los niveles de saciedad, y la preferencia o la aversión por el riesgo pueden variar según la demanda de energética (Proctor, 2012).

En el estudio del proceso de toma de decisiones, se han realizado pruebas con chimpancés y monos capuchinos para contribuir a determinar si las respuestas en escenarios de riesgo tienen un rol adaptativo que no es aparente al estudiar la conducta humana en aislamiento (Proctor, 2012). Para ello se exploró la variación en las decisiones tomadas dentro de dos entornos:

- Un contexto social donde las recompensas son recibidas por otro «individuo» que no es capaz de alterar los resultados.
- Situaciones en las que un «compañero» puede ejercer influencia en los resultados y las recompensas otorgadas a dos individuos.

Los chimpancés mostraron una aversión al riesgo y prefieren recompensas de baja variabilidad mientras que los monos capuchinos no mostraron sensibilidad ante el riesgo y mostraron decisiones similares a los humanos en intervalos cortos de tiempo (Proctor, 2012).

Pasemos de la neurobiología al campo de la psicología, donde uno de los estudios de mayor trascendencia es el que refiere a la «ilusión de control», definido por Ellen Langer (1975) como un sesgo cognitivo que se produce cuando situaciones azarosas o basadas en la probabilidad se asocian con situaciones que demandan habilidades o control, de tal forma que, la posibilidad de elegir, la familiaridad entre el estímulo y la respuesta, y la competición activa o pasiva operan como elementos inductores (Bersabé y Martínez, 2000) para la atribución de una falsa causalidad del control (Harris y Osman, 2012).

Por segunda cuenta, la superstición en el contexto del juego y la apuesta, se considera también como un sesgo cognitivo en el que los eventos azarosos son percibidos por los jugadores como controlables (Henslin, 1967). Se observó que los jugadores de dados trataban de controlar el

resultado según la fuerza de los tiros: un tiro suave se relacionaba con la obtención de números bajos y un tiro enérgico con la obtención de números altos.

Sin importar los resultados inesperados, las asociaciones con sistemas «endógenos» incrementan el gozo, creando asociaciones que consecuentemente incrementan la propensión al juego. Las asociaciones entre el juego y el gozo mediante sistemas endógenos podrían tener implicaciones con otros tipos de decisiones, como la elección de marcas (Goodman e Irwin, 2005) y otros aspectos culturales.

Ya sea que se produzcan por sesgos cognitivos o por asociaciones con emociones en el plano subjetivo, los estudios anteriormente mencionados dan cuenta de los procesos neurobiológicos y explican las generalidades de dichos procesos, sin embargo, no es posible llegar a una generalización que sea lo suficientemente explicativa para la pregunta: ¿por qué la gente apuesta? ya que asumir la totalidad del fenómeno como un proceso de estímulo-respuesta equivale a pensar que todas las personas trabajan estrictamente por la obtención de una remuneración económica, entonces, a partir de este punto haremos una revisión sobre la pertinencia y la forma en la que «la adicción» al juego se contempla desde otras disciplinas científicas.

El premio: motivación y economía

Dados los costos y efectos sociales, la motivación es uno de los aspectos más explorados, el *Taylor & Francis Group* publica periódicamente: *International Gambling Studies*, que cuenta con 15 volúmenes publicados desde 2001 a 2015 con investigaciones académicas sobre aspectos referentes a juego, apuesta y casinos, sus modalidades, las patologías relacionadas y distintos efectos sociales. Entre las publicaciones indizadas se encuentra: “*Why people gamble: A model with five motivational dimensions*” que identifica cinco motivos opcionales para apostar (Binde, 2013):

1. Ganar el premio gordo
2. Recompensas sociales como
 - A. Socialización
 - B. Competición
 - C. Ostentación
 - D. Gozo sobre el entorno
3. Reto intelectual

4. Cambios de humor

5. La oportunidad de ganar

Este acercamiento vincula las actividades de juego y apuesta con la recreación y concluye que muchos apostadores conciben la pérdida financiera como el precio que hay que pagar por la diversión. Dentro del estudio se enuncia el abordaje de la práctica de apuestas desde la psicobiología considerando la fuerza de la evocación que surge frente a la apuesta y que se vincula con distintos significados dentro de contextos culturales, (Binde, 2013) sin profundizar al respecto.

Por su parte, Nicholas Barberis, profesor e investigador de la *Yale School of Management* propuso un modelo para detectar patrones heterogéneos en la conducta de los apostadores determinados por una inconsistencia de tiempo (Barberis, 2011) que, advertida o no, influye en la ejecución de un plan determinado para seguir apostando en caso de obtener ganancias y retirarse en caso de acumular pérdidas; pero una vez que ha iniciado la apuesta ocurre lo contrario: se mantiene la apuesta en caso de pérdida y se retira en caso de ganancia significativa.

La teoría prospectiva (Barberis, 2011), busca ir más allá de una explicación sobre el porqué las personas acuden a los casinos, a partir de una función de ponderación probabilística se puede predecir la inconsistencia del tiempo. Al momento de ingresar a un casino, el plan preferido del usuario es mantenerse apostando en caso de ganancias y retirarse en caso de acumulación de pérdidas, los resultados muestran que una vez que ha empezado a apostar ocurre lo contrario, mantiene la apuesta en caso de pérdidas y se detiene si acumula una ganancia significativa.

Como resultado, se obtienen tres formas posibles para aproximarse al fenómeno de las apuestas: (Barberis, 2011):

1. La introducción de segmentos no cóncavos dentro de una función utilitaria: Se refiere a la medición de índices de interés y preferencia, que al permanecer iguales no motivan la apuesta, a menos que haya una reducción del ingreso, hasta un rango donde la apuesta sea deseable como medio para el incremento³.

3

Un segmento cóncavo en la función de Friedman-Savage es la consecuencia de la reducción de capital por apuesta, la permanencia en los márgenes de la función explicarían el momento en el que se decide apostar.

2. La obtención de un componente separado e individual de utilidad de la apuesta por parte de los usuarios: podría deberse al placer social de asistir al casino con amigos o los casos en los que el apostador disfruta la sensación de suspenso mientras espera la resolución de la apuesta.
3. El usuario sobreestima su habilidad para predecir el resultado de una apuesta: La ilusión de que las probabilidades son más favorables de lo que en realidad son.

De esta manera, la investigación de Barberis, a partir del uso que se hace del tiempo, el dinero y la aplicación de tácticas, propone la definición de tres tipos de usuario de los casinos: ingenuo, que no advierte la inconsistencia de tiempo y planea permanecer tanto tiempo como sea posible; el sofisticado encomendado, que reconoce las desviaciones de su plan inicial y pierde la capacidad de apegarse a él; y el sofisticado entregado: reconoce el deseo por desviarse del plan inicial pero se apeg a él ayudado en ocasiones por dispositivos como la limitación del dinero o dejar las tarjetas bancarias en casa.

Desde una dimensión cuantitativa, este estudio es una aproximación hacia los procesos económicos y los recursos que operan dentro de esos procesos. A la par, tomando como base el proceso de toma de decisiones, sugiere una forma de producción social y subjetiva presente en las actitudes de riesgo afrontadas mediante la formulación de tácticas, que es posible extender en términos de estudio hacia la producción de cultura.

Robert Hannum elaboró una guía estadística dirigida a administradores de casinos en Estados Unidos, explora la operación de los juegos de azar ofertados comúnmente, desde la óptica de las matemáticas, en este sentido, explica que «ganar» en un juego — quizás, el atributo mayormente difundido desde la industria — es en realidad una excepción sistemática, puesto que, de inicio, todas las probabilidades están en contra del jugador (Hannum, 2012).

Distingue en los juegos tres categorías principales:

- Juegos de azar: ruleta, *craps*, *baccarat*, *keno*, la rueda de la fortuna, y máquinas tragamonedas.
- Juegos que permiten un elemento de habilidad: *blackjack*, video póker, y algunas variaciones de póker⁴.
- Juegos de habilidad: *Blackjack*

4

«*Caribbean Stud poker*», «*Let It Ride*», «*Three Card poker*» y «*Pai Gow poker*».

Estas tres categorías son explicadas en un sentido probabilístico, márgenes de ganancia, ventaja de la casa, volatilidad y riesgo.

La guía también explica la base para la «valuación» de los jugadores a partir del cálculo conformado por cuatro variables: apuesta promedio, horas jugadas, número de decisiones por hora y ventaja de la casa. La operación permite conocer de manera aproximada cuánto puede esperarse de ganancia sobre un jugador.

Dados los efectos sociales de las formas patológicas de juego, en la industria de casinos de Estados Unidos se discute la adopción de un algoritmo desarrollado por la universidad de Harvard, «*Sports Bettor Algorithm 1.1*» (Wall Street Journal, 2013), funcional para la detección de adicción al juego a partir del procesamiento de *big data* desde el interior de los casinos, que marca como una de sus metas futuras la detección temprana en usuarios con riesgo de desarrollar problemas.

A través de la *Asia Pacific Association for Gambling Studies*, se integró una red de colaboración entre 20 asociaciones académicas procedentes de Australia, Canadá, Estados Unidos, India, Macau y Reino Unido; también agrupa 32 instituciones de investigación que incluyen a: Alemania, China, Finlandia y Nueva Zelanda; mantiene vínculos en intercambio entre 14 *journals* seleccionados; acceso a 13 *journals* académicos que no están en el grupo anterior y 4 repositorios de datos de Australia (1), Canadá (2) y Eslovenia (1).

Las actividades de esta asociación están centradas en intercambios de información que soportan los aspectos financieros o de negocios dentro de la industria del juego y la apuesta, más que en los efectos sociales de la práctica de juegos de azar y apuestas. Llevaron a cabo su tercera conferencia sobre apuestas e investigación sobre juegos comerciales en abril de 2015 con el *Lottery Research Center of China*, de la *Beijing Normal University* como anfitriones (APAGS, 2015).

Respecto a estudios que aportan información demográfica, con posibilidades de extenderse hacia la cultura, en 2002 se realizó una exploración sobre las motivaciones para apostar entre estudiantes colegiales a través de métodos mixtos. Los resultados comprenden un conjunto de 16 motivaciones orientadas a la obtención de dinero, la diversión, la convivencia social, las emociones y el ocio (Neighbors; Lostutter; Cronce; y Larimer, 2002).

En una exploración de mayor magnitud, la *Texas Commission on Alcohol and Drug Abuse* llevó a cabo una encuesta en 1995 para la detección de conductas problemáticas relacionadas con juegos y apuestas. La investigación sistematiza distintos factores operativos de la práctica y del

contexto social centrándose en los grupos demográficos que practican juegos de azar con apuesta ya sea en casinos, en establecimientos ilegales o por su propia cuenta.

Este estudio aborda de forma extensa un conjunto de variables que incluyen: la edad de la primera apuesta realizada, motivaciones y frecuencia de las apuestas, en relación con las distintas modalidades de apuesta identificables en el estado de Texas que incluyen: carreras de caballos, peleas de gallos y perros, salas de bingo tradicional y otras actividades.

La encuesta, presenta resultados segmentados por grupos étnicos: hombres y mujeres de procedencia hispana, afroamericana o anglosajones. El grupo étnico que apuesta con mayor frecuencia es el determinado como hispano, en peleas de perros o de gallos y es el modo de juego que manifiesta mayor porcentaje en cuanto a la presencia de apostadores problemáticos (Lynn; y Wallisch, 1996).

Exploraciones demográficas y culturales

En la mayoría de los países se ejerce el juego de azar de forma abierta, extensiva e incluso puede considerarse un pasatiempo nacional. De los 196 países reconocidos en el mundo, en 154 es legal el juego con apuesta y hay casinos en funcionamiento según el conteo de *Casino City* (s.f.), el incremento ha sido de 58.44% desde 1991, cuando la apuesta era legal únicamente en 90 países (Lesieur y Rosenthal, 1991).

La aceptación del juego con apuesta tiende a ser distinta según el marco cultural, el papel de las variables culturales en el desarrollo de los modos problemáticos de juego es motivo de análisis en múltiples estudios que contemplan distintas características demográficas: género, estatus socioeconómico, situación laboral, estado marital, y edad; que podrían estar relacionados con el desarrollo de conductas «problemáticas», sin embargo, tales rasgos son estadísticamente heterogéneos y varían según la ubicación geográfica o la pertenencia a grupos culturales sin que haya un acuerdo o un consenso entre los estudios revisados. (Raylu y Oei, 2004).

Namrata Raylu y Tian Po Oei identifican una brecha en la literatura académica en torno a la cultura, destacan la pertinencia en la exploración de las variables culturales relacionadas con el involucramiento y habituación a los juegos con apuesta es importante porque los estudios de prevalencia no consideran la cultura como parte de las investigaciones (Betancourt & Lopez, 1993 en: Raylu y Oei, 2004) y se ha identificado que dichas variables juegan un papel importante frente a otras formas de «desorden mental» como el consumo y abuso de sustancias; por otra parte, la cultura puede influenciar el desarrollo de la inteligencia individual,

el desarrollo cognitivo, la personalidad, los roles sexuales, los valores, las creencias, la identidad y las actitudes (Shweder, 1991 en: Raylu y Oei, 2004).

Los autores también identifican, tres variables culturales que influyen en introducción al juego de azar y la consolidación del juego como hábito:

1. Creencias y valores de un grupo cultural: Los aspectos contextuales que comparte un grupo social pueden impactar la toma de decisiones, aspectos éticos y morales sobre la aprobación y la práctica de juegos de azar, dentro de esta categoría se identifican tres factores de influencia:

- A. Las condiciones de la disponibilidad, acceso y la promoción —el mercadeo—, que varían según la región geográfica.
- B. Los cambios en el entorno pueden influenciar las creencias y valores.
- C. El proceso de aculturación que ocurre cuando un individuo intenta adoptar de forma gradual los valores culturales y creencias de una sociedad dominante.

2. Determinaciones culturales sobre la búsqueda de ayuda: las personas con ansiedad o depresión pueden apostar para «aliviar» las sensaciones negativas que paradójicamente pueden incrementarse a corto plazo tras el desarrollo de una dependencia por el juego con apuesta.

Un número limitado de estudios ha demostrado que la tensión puede influir en el desarrollo y adopción de conductas relacionadas con los efectos y costos sociales, la tensión disminuye la sensación de control y produce percepciones erráticas; lo cual desarrolla una tendencia a buscar el control mediante la realización de actos cuyo efecto es ilusorio y que pueden iniciar el desarrollo de compulsiones (Raylu y Oei, 2004).

3. El proceso de aculturación: es posible que el incremento de la práctica y de los modos asociados con los costos y efectos sociales esté relacionado con un proceso de aculturación «exitoso» dado que la práctica se acepta y es adoptada, o por el contrario, que esté relacionada con problemas en dicho proceso por la dificultad de adaptarse a la cultura dominante.

Los autores, puntualizan sobre la importancia del contexto, ciudadanos vietnamenses y chinos situados en Australia pueden encontrar complacencia en los casinos porque encuentran otros individuos con los que comparten marcos culturales, a diferencia de los clubs y discotecas, donde pueden experimentar expresiones y conductas racistas, en los casinos son tratados como reyes (Legge, 1992 en: Raylu y Oei, 2004).

Zitzow (en: Raylu y Oei, 2004) un estudio comparativo realizado entre 119 nativos americanos de edad adulta y 102 ciudadanos no pertenecientes a dicho grupo; mostró como parte de sus

resultados que el 9.1% de los nativos que formaron parte del grupo de estudio mostró una predisposición para el desarrollo de conductas «problemáticas» debido a la situación socioeconómica, desempleo, incremento en el consumo de alcohol, depresión, trauma histórico y la falta de alternativas sociales para el desarrollo.

El contexto histórico y cultural es determinante sobre los preceptos éticos en torno al juego y la apuesta, puede oscilar entre la abstinencia manifestada por los grupos musulmanes; la aprobación abierta presente en Estados Unidos, Europa —y que ha comenzado a mostrarse en México— o el alto nivel de participación que es visible en la sociedad China, donde puede considerarse como una forma de vida (Clark, King, & Laylim, 1990 en: Raylu y Oei, 2004).

Si el juego con apuesta ha sido parte de las normas o de las prácticas cotidianas dentro de la familia, es probable que la práctica se extienda hacia otras esferas de la vida social dado que ha sido aprobada —legitimada— como parte de la vida corriente de las personas. Las familias configuradas «tradicionalmente», especialmente las que funcionan bajo el modelo patriarcal pueden incentivar significativamente la práctica de juegos con apuesta entre otros miembros de la familia, especialmente niños (Raylu y Oei, 2004).

La literatura occidental confirma que distintos factores familiares, genéticos, sociológicos e individuales que incluyen la personalidad, bioquímica, estado psicológico y procesos cognitivos, desempeñan un rol importante en el desarrollo de los modos de juego asociados con los efectos y costos sociales (Raylu y Oei, 2004).

Estudios desde las ciencias sociales

El juego como actividad recreativa y los procesos que articula han formado parte de múltiples estudios producidos desde las ciencias sociales. El elemento lúdico dentro de los procesos sociales fue abordado por Martin Young, (Young, 2010), que se basa en las nociones de *alea* y *agón* propuestas por Roger Caillois (1958) y las comprende como mecanismos ideológicos que operan en el plano macroestructural. Comprende las categorías de Caillois como fuerzas sociales que entre la libertad y el ordenamiento producen una tensión entre producción y consumo que, fundamenta la apuesta como un producto. Así mismo, refiere a un proceso de incremento en la percepción de los casinos -*commodification* o mercantilización-, producida por la adopción de una personalidad aleatoria por parte del Estado - Nación dentro del entorno capitalista. Este estudio actualiza los elementos analíticos planteados por Huizinga y Caillois sobre la operación del elemento lúdico en los procesos sociales y la operación de las instituciones, para arrojar una clave sobre la legitimación de los casinos como instancias sociales en el contexto contemporáneo y visibilizar la inclusión de elementos que refieren al

«caos» en las operaciones sociales cotidianas; esta clave es de suma importancia para la contextualización de la práctica de juegos y apuestas a pesar de las diferencias dentro del encuadre teórico respecto a este proyecto.

Desde el campo de la sociología, James F. Cosgrave (Cosgrave, 2010), analizó la expansión de la industria de los casinos considerando las innovaciones tecnológicas, organizacionales y mercadológicas como factores fundamentales, en conjunto con la consolidación de procesos de estandarización, industrialización, globalización y aplicación de la ciencia, para la producción de entornos que propician el desarrollo de adicciones mediante la maximización de los estímulos y recompensas cerebrales —dicho conjunto de procesos, es nombrado «*McDonaldization*»⁵ — y la producción de ganancias corporativas. La apuesta se correlaciona en sentido paralelo con otros productos de consumo, como la comida procesada, los juegos virtuales y las drogas psicoactivas, sobre lo que Courtwright (2014) refiere:

Nadie se convierte en adicto a menos que experimente un refuerzo —típicamente, a través de un elemento que produzca la liberación de dopamina que activa los centros de placer del cerebro, ese elemento puede ser una sustancia, como alcohol o cocaína, o puede ser un aspecto conductual como el consumo de comida o la inmersión en un juego de rol en línea. En tanto los estímulos placenteros se vuelven más numerosos, ubicuos y asequibles; y las formas comerciales de vicio se vuelven más aceptables, incitantes y disponibles, incrementan (al igual que muchas otras cosas) el grado de adicción en términos absolutos o relativos (p.1).

El autor inicia la historización de un proceso social en torno a las formas de juego desde la antigua Pompeya hasta la apertura en 2005 del casino Wynn, el más caro que se haya construido en Las Vegas, cuya construcción implicó una inversión de 2.7 billones de dólares. Durante dicha transición histórica conceptualiza la transformación del juego con apuesta de una dimensión recreacional a una lucrativa, basada en un proceso de dos fases: la conformación del entretenimiento masivo, y la mecanización y digitalización del entorno.

Según el autor, los elementos integradores del proceso de transformación del juego son: la maximización de ganancias presente en el sistema estadounidense de casinos, las actividades monopólicas, y la dependencia creciente de los usuarios de los casinos; en los que subyace un

5

Es un término acuñado por George Ritzer en “*The McDonaldization of Society*”, que propone una analogía entre el funcionamiento de la sociedad y un restaurante de comida rápida.

principio hedonista y de encanto que devela formas discursivas y perversas a manera de estrategia militar, o como Courtwright lo define: «*weaponization*».

Este estudio enuncia un fenómeno cultural y social común en el campo de la sociología estadounidense que se relaciona con el consumo y la ideología: «*McDonaldization*» y por otra parte propone el término «*weaponization*» para referir a operaciones ideológicas en el mismo contexto. Dichos elementos conceptuales en conjunto con la postura crítica frente a la relación entre el consumo, las adicciones y los casinos, así como la historización de la práctica, aportaron claridad a este estudio; si bien la tendencia crítica tiende a desbordarse y a centrarse en la adicción como un fenómeno de estímulo y respuesta, coloca importantes claves de lectura contextual y visibiliza un modo de conocimiento sobre procesos sociales y contextuales que están presentes en los casinos contemporáneos y por tanto, en la práctica de juegos de azar y apuestas.

Desde una perspectiva distinta, Cosgrave considera el juego de azar en los casinos como objeto de consumo orientado hacia el placer, el deseo y el ocio en el contexto de una sociedad de consumo (Campbell 1987; Hannigan 1998; Kingma 1997 en: Cosgrave, 2010) soportado sobre mecanismos de legitimación tecnológica y financiera; dentro de este marco se producen tensiones en cuanto a la producción de conocimiento, dado que se legitima una forma de consumo con manifestaciones negativas y despliega en principio el estigma de la adicción. De acuerdo con el autor, la producción de conocimiento sigue dos orientaciones (Cosgrave, 2010):

El desarrollo del mercado de los casinos requiere la estimulación y la integración de la práctica de juegos con apuesta, la producción de conocimiento en puede distinguirse como *front-end* o *back-end*. El conocimiento *front-end* se refiere a la retribución (o ganancia) imperativa y la incentivación del juego, incluyendo apuestas desmedidas, relacionado con esto, las actividades mercadológicas y publicitarias, la construcción de los casinos (la construcción interna y más importante aún, el entorno), el diseño de los juegos y la atracción que producen, el acceso físico —todas las formas de conocimiento que contribuyen a la producción de ganancias—. El conocimiento *back-end* refiere a las formas de conocimiento relacionadas con el manejo de las consecuencias negativas y los «malos comportamientos»: el conocimiento en torno al juego problemático que tiene aplicación y utilidad para terapeutas y centros de tratamiento, estrategias de relaciones públicas que modulan la opinión e influyen en las controversias sobre los riesgos, estrategias producidas para apaciguar ya sea la expansión o los grupos de oposición y también el conocimiento que sirve para hacer frente al crimen (p. 123).

Entre la tensión de la liberalización y el control, la adicción al juego se consolida como un objeto discursivo inserto en un campo de conocimiento específico que, según la perspectiva de Cosgrave, es crucial analizar y develar las formas de conocimiento generadas para producir, controlar y obtener beneficios a partir del deseo (Cosgrave, 2010).

Como un esfuerzo institucional que integra la investigación desde las ciencias sociales, el *Swedish National Institute of Public Health*, publicó en 2009 “*Gambling motivation and involvement A review of social science research*”, una serie de aproximaciones desde tres perspectivas: sociológica, económica, y cultural. Dentro de este trabajo destaca la postura crítica de Edward Devereux (Binde, 2009):

Cuestionó la perspectiva sobre el juego y la apuesta como desviación y patología social, argumentando que tienen una función societal positiva al ser una válvula de escape para tensiones y frustraciones experimentadas por individuos. De acuerdo con Devereaux, los sentimientos negativos son creados por el capitalismo jerárquico que subordina al sujeto a las demandas de los modos industriales de producción donde no todo mundo puede ser exitoso, incluyendo los aspectos morales en torno a las implicaciones del éxito y sus limitaciones. El juego con apuesta puede contribuir a reducir dichas tensiones y frustraciones. Al participar en la lotería, los individuos pueden soñar con ganar una fortuna y ser capaces de experimentar la satisfacción de manejar y controlar recursos, una sensación que está negada dentro de la vida cotidiana para empleados subordinados y empleados de oficina. Si no fuera por el juego y la apuesta, dichas tensiones serían peligrosas en mayor manera para la sociedad por la producción de “impulsos especulativos disruptivos y motivaciones económicas éticamente desviadas” (p.113).

La hipótesis de Devereux contiene dentro de sí una serie de precisiones considerables: la reducción de tensiones y la estimulación de la imaginación a partir del juego; por otra parte, la óptica crítica sobre el sistema jerárquico y la producción económica sacan a flote la pertinencia y la posibilidad de realizar estudios que contrasten factores como la dimensión del entretenimiento o la subordinación laboral en la vida cotidiana; por último, coloca la posibilidad de analizar acciones “éticamente desviadas” —y centradas en la acumulación financiera— como las que ocurren múltiples niveles de los sistemas políticos. Es una invitación, pues, a observar y cuestionar «otros» valores sociales.

El acercamiento sociológico incluye discusiones posicionadas dentro del estructuralismo y el funcionalismo, teoriza sobre el deseo de escape en relación con la frustración social; identifica la influencia de las recompensas sociales, refiere a estudios sobre subculturas y análisis geográficos en términos de hábito y vulnerabilidad. Puntualiza en la necesidad de clarificar

detalles sobre causa y efecto en los estudios longitudinales que pretenden dar una mirada a los efectos de la exposición y adaptación ante las poblaciones que tienen la oportunidad de apostar en ciertas áreas geográficas.

Dentro del marco financiero y económico de dicha recopilación, se incorporan referencias a los primeros estudios sobre la apuesta basados en el cálculo y estudio de probabilidades en 1728, conceptualizada entonces como un fenómeno enigmático y atrayente que se integró con la función de utilidad esperada de Friedman-Savage, en la que se establece que “la utilidad marginal no disminuye de manera uniforme” (Binde 2009 p. 27), lo cual establece una relación variable entre las nociones de riesgo, ganancia y bienestar.

Esto implica: el incremento en el capital de un hombre de la clase trabajadora, que se asume como clase media, lo llevaría a tomar riesgos de inversión que tienen una expectativa de retorno menor a 100%, entonces ocurre una pérdida significativa de capital por la oportunidad percibida debido al incremento.; Esta conducta es similar y explicativa de las apuestas en un sentido cuantitativo. El desarrollo de la idea de Friedman-Savage llevó al cuestionamiento de la utilidad de la apuesta y a definirla como una actividad divertida, emocionante, estimulante e interesante (Binde, 2009).

La publicación señala la motivación y el involucramiento como factores de riesgo para la apuesta patológica y la necesidad de ceñir los espacios entre el tratamiento de patologías y los estigmas sobre las desviaciones conductuales respecto a valores sociales estandarizados, o anterior implica hilvanar conocimiento entre el paradigma científico y aspectos socioculturales.

Para efectos de la presente investigación y sus propósitos, se retoman dos factores: a) Los aspectos motivacionales y b) La relación que desencadena la base objetiva y operacional de la apuesta con la producción de percepciones ambiguas sobre el riesgo.

Dado que el gozo sobre el entorno es una recompensa social, los estudios sobre el espacio físico y la arquitectura también tienen un espacio en dentro de esta revisión con fines metodológicos. El espacio arquitectónico y la forma en la que opera considerando la iluminación, las alfombras, la ausencia de relojes y la influencia del espacio sobre la práctica de apuestas, fue objeto de estudio de un grupo de expertos de la Universidad de Guelph, para la *Research Exchange* con el propósito de obtener una apreciación cualitativa del espacio basándose en los 2 principales estándares de diseño: el primero, propuesto por Kranes (1995), que, conceptualiza el casino como un espacio plagado de energía que estimula la curiosidad y la exploración a la vez de reducir o aminorar la tensión psicológica; y Friedman (2000), que se

enfoca en resaltar el equipamiento y la producción de emociones positivas, que restrinja los pensamientos negativos y mantenga los niveles de distracción en rangos intermedios.

Los resultados, son presentados en dos fases; en la primera fase, enfocada en las respuestas emocionales, concluye que los sitios con grandes cantidades de información en el entorno parecen reducir el nivel de calma producido por el espacio, que se puede traducir en incomodidad, el entorno producido por el diseño de Kranes resultó ser más complaciente y menos dominante, mientras que el diseño de Friedman es menos complaciente, incrementa los niveles de emoción y la sensación de ser dominado. (Finlay Et al. 2006).

Las conclusiones de este estudio en la segunda fase, enfocada en la reducción de información y la sustitución del ruido por una banda sonora que resultara familiar con el entorno, se conforma por datos cualitativos clasificados en 13 categorías: enfoque, evasión, mercado meta (target), entorno, limpieza, iluminación, alivio, emoción, estado de ánimo, temas, características, preferencias y percepción (Finlay, Et al. 2006).

En conjunto, los documentos y estudios anteriormente referenciados constituyen un panorama, en primera instancia, sobre las aproximaciones teóricas, metodológicas y disciplinares hacia distintos aspectos de los modos de juego y apuesta dentro de los casinos, incluyendo costos y efectos sociales, por segunda cuenta son aspectos que circunscriben la práctica social y la producción de problemas sociales.

La perspectiva financiera, devela procesos de orden micro y macro cuyo fundamento es el intercambio de recursos. En estos procesos intervienen operaciones de sistematización y control estadístico sobre los sistemas de juego en un plano objetivo; la motivación se produce según el rango de aproximación hacia los resultados esperados, es dentro de este «intervalo motivante» donde pueden encontrarse explicaciones sobre el desarrollo de propensiones, sin embargo, no olvidemos que este esquema orientado hacia la mercantilización implica dos dimensiones: el valor de uso y el valor de cambio, por lo cual, es importante preguntarse sobre los aspectos del valor de cambio que están presentes, la forma en la que se integran en los procesos de significación y los patrones culturales que produce.

Si consideramos el consumo como un punto de partida, de igual forma es posible extender vínculos conceptuales hacia la cultura y las prácticas sociales; en este caso es posible incorporar categorías empleadas en dichos estudios a la ruta metodológica, al respecto destacan las tipologías de los jugadores y los análisis sobre los aspectos motivacionales en múltiples sectores demográficos.

Múltiples trabajos anteriormente referenciados sugieren un acercamiento a las formas patológicas de juego desde una posición sociocultural dado que esta es una perspectiva desplazada o poco recurrente.

Un acercamiento a las formas de juego patológico implica también la exploración de subjetividades, lo cual demanda comprender la inmanente relación entre los procesos de significación y la cultura, como resultante de los mismos; de igual forma exige la identificación de los factores contextuales en términos socioculturales que habilitan la postulación del juego de azar en los casinos tal cual lo conocemos ahora, al mismo tiempo, cabe señalar que dichos factores son constitutivos de una circunstancia determinante en los procesos de interacción.

Si partimos de los procesos de significación que el juego despliega, es imprescindible considerar las características ontológicas del juego desde diversos campos de las ciencias sociales. Los estudios realizados desde el campo de la psicología visibilizan procesos de pertinencia que aportan claves para el seguimiento teórico-metodológico de este estudio, estos procesos de estímulo y respuesta —o procesos abstractos de señales— forman parte de procesos más extensos que asocian un conjunto de nociones ancladas a la cultura: la motivación, la suerte y el gozo, como un factor emocional implicado en la práctica; ¿Cómo intervienen dichas nociones en la formulación de marcos de acción y conocimiento en el plano subjetivo del juego?.

Específicamente, el juego de azar dentro del casino como práctica social está sujeto a un orden constitutivo que implica la interacción entre usuarios de distintos tipos y una forma institucionalizada que promueve diversión, entretenimiento y enriquecimiento, si bien, no todas las personas que acuden a los casinos son jugadores compulsivos, son estos últimos quienes experimentan los efectos del juego que en un sentido colectivo, constituyen los costos sociales y declaran, al igual que muchos otros jugadores que «nadie le gana al casino».

Así pues, este estudio coloca reflexiones en torno a las asimetrías de sentido producidas entre la configuración cultural del juego de azar que promueven los casinos y la producción subjetiva de significados, para la integración de un estudio con perspectiva sociocultural.

La asimetría es un enlace conceptual cuyo propósito analítico es hilvanar el conjunto de características observadas en la práctica estudiada con el marco teórico propuesto. Ello, sin forzar las descripciones en torno al sujeto, la práctica y el contexto con el objetivo de validar una argumentación teórica. Se propone asimetría, considerando como principio la interacción dicotómica entre fuerzas desiguales dentro de un sistema social, sin que ello altere la continuidad de la práctica ni la intencionalidad de la misma. Por otra parte, en el marco de este

trabajo se apela directamente a los procesos de significación, por tanto, puede entenderse la asimetría de sentido como un conjunto de connotaciones que distan de propósitos culturales «comunes».

Ahora, hagamos una pausa a manera de adelanto hacia el encuadre teórico de este estudio. Es en la cualidad de no oposición, o no resistencia, donde la asimetría cobra fuerza. Desde una modalidad sostenida y constante de la práctica cuya producción se caracteriza por el distanciamiento de un propósito cultural, una especie de periferia que es observable desde los sujetos. Lo anterior, no implica que la producción sea nula o insignificante, al contrario, en el caso de los jugadores entrevistados, es la producción de espacios y tiempos destinados al ocio, y la forma en la que este desplaza otros aspectos de la vida cotidiana —o en algunos casos absorbe la totalidad de la misma— lo que consolida las asimetrías como una forma de alejamiento o distancia que no implica en sí misma una oposición, sino una subversión en el sentido de la «producción» que señala “los modos de emplear los productos impuestos por el orden económico dominante” (De Certeau, 2000 p.38).

Las asimetrías de sentido son condiciones de una práctica social que apela a procesos legibles desde la teoría de la estructuración propuesta por Anthony Giddens, en la cual factores de significación, dominación y legitimación enmarcan las acciones intencionadas y racionalizadas de sujetos ante un modo que constriñe y habilita la aplicación de recursos para la producción y la reproducción de esquemas sociales en la vida cotidiana (Giddens, 1995).

En una segunda disección de este proceso de interacción y entrando de lleno en el campo de la significación, Umberto Eco explica la producción de significados a través de las fuerzas sociales de signos que a su vez integran unidades culturales, definidas como: “unidades semánticas insertas en un sistema”. (Eco, 1986 p.61); lo que distingue una unidad cultural de un signo, es la ausencia de un referente en el sentido semiótico, sin que ello niegue la capacidad de producir significado, las unidades se distinguen como «entidades» y apelan a campos semánticos, esta noción es aplicable a la definición de «juego», para este no existe un referente específico como puede existir para la palabra «libro», sin embargo, el concepto es esencial en la conformación de procesos históricos y culturales, puesto que está dotado —como entidad— de un potencial significativo que merece ser explorado en el contexto contemporáneo, ¿qué es, pues, el juego en los casinos?

Pregunta de investigación

Como directrices de esta investigación, se formularon dos cuestiones en torno a la producción de asimetrías de sentido. Entre el modo de juego promovido por la industria de los casinos y el sentido que los jugadores compulsivos atribuyen a la práctica de juegos de azar: ¿Cómo se articula el conjunto de unidades culturales para producir asimetrías de sentido?, de igual forma, es pertinente cuestionarse: ¿Qué unidades culturales intervienen, desde la práctica, en la producción de asimetrías de sentido?.

Hipótesis

La respuesta a estas preguntas se formuló como hipótesis de trabajo:

Las unidades culturales que componen el modo de juego propuesto por la industria de los casinos apelan a significados histórica y socialmente construidos, partiendo de la legitimación del juego, se articula un proceso basado en códigos que habilita la convencionalización del espacio, en un entramado de tensiones estructurales. Esto implica la reproducción de un esquema de dominación desde el plano de la significación sobre el que interviene un efecto de romantización de la incertidumbre, producida por la cohesión entre el potencial simbólico del juego y las formas azarosas, con ideales de enriquecimiento y opulencia.

Objetivos

Describir la práctica situada de juegos y apuestas en tres casinos de la Zona Metropolitana de Guadalajara a partir de un conjunto de unidades culturales.

Analizar la práctica de juegos de azar en los casinos como una acción que implica el uso de recursos fundamentales en la reproducción del contexto sociocultural desde el orden de la significación.

Realizar un seguimiento analítico sobre los mecanismos y los procesos de significación identificados entre el modo de juego propuesto por la industria de los casinos y los jugadores —ya sea que se reconozcan como «compulsivos» o no—, para la producción de asimetrías de sentido.

Entonces, este trabajo de investigación considera como eje transversal la semiótica y la significación para articular una perspectiva sociocultural que ha sido trabajada en proporción menor, en comparación con otros estudios (Binde, 2009) y se integra desde una posición multidisciplinaria. Destacan los estudios sobre la dimensión objetiva y probabilística de la motivación para apostar (Barberis, 2011), y la «Ilusión de control» (Langer, 1975), propuesta desde el campo de la psicología sobre las respuestas erráticas de los jugadores ante los

estímulos del juego de azar. El proceso de trabajo propone herramientas analíticas y metodológicas propias de la investigación cualitativa que permiten transitar en dos vías entre el contexto y aquellos que encarnan la vivencia del juego dentro de los casinos: los jugadores.



II: APUESTA POR LA CULTURA

“En suma, un caballero no debe ver en todas esas mesas de juego, ruletas y “trente et quarente”, sino un entretenimiento organizado exclusivamente para su satisfacción. Los vaivenes de la suerte en que se apoya la banca, no debe siquiera sospecharlos”

—El Jugador, Fyodor Dostoyevski

Encuadre Teórico

A principios del siglo XX, a manera de sugerencia en “Acerca de los límites entre lo lúdico y lo serio en la cultura”, el filósofo e historiador holandés Johann Huizinga se refiere al juego como una categoría desafiante que se extiende de forma voraz y que “quien no tenga plena confianza en la mente y en la vida hará mejor en no aventurarse en esta ladera del pensamiento” (Huizinga, 2014 p.56).

El juego está presente entre animales, seres humanos de diferentes edades y civilizaciones; sus instrumentos y soportes son variados en modalidades y propiedades históricas; definirlo de una forma concreta o canónica es aventurado. La intención es proponer un encuadre multidisciplinario que integra conocimiento producido desde la antropología, la filosofía, la semiótica y la sociología para comprender el juego como práctica social y significativa, desde una perspectiva sociocultural.

¿Qué es en sí, el juego? Para Hans-Georg Gadamer, el juego tiene un carácter medial —óptico y natural— que se manifiesta cuando el sujeto se convierte en el objeto del juego mismo, “el juego no tiene su ser en la conciencia o en la conducta del que juega, sino que por el contrario atrae a este a su círculo y lo llena de su espíritu” (1993, p. 75). La medialidad implica un cambio de configuración en las estructuras de dominación, según el filósofo alemán: “La estructura ordenada del juego permite al jugador abandonarse a él y le libra del deber de la iniciativa, que es lo que constituye el verdadero esfuerzo de la existencia” (Gadamer, 1993 p. 72). Esta tendencia es propiciada por el dinamismo del juego que se manifiesta en flujos y direcciones,

esto no convierte al sujeto en un ente pasivo, por otra parte, lo vuelve partícipe de un impulso creciente que produce comprensión y sentido.

Otra característica fundamental del juego enunciada del juego por Gadamer es la producción de representaciones, ya que dentro del juego se posibilitan dos modalidades: la que ocurre en términos de experiencia individual como «representación de...» y la producida en encuentros grupales como «representación para...» (Gadamer, 1993). Dichos modos en conjunción con la propiedad ordenadora y dinámica del juego, despliegan cualidades hacia el campo de lo estético para crear consonancia con el arte. Por otra parte, para Huizinga, “la cualidad de «ser bello» no es inherente al juego como tal pero este propende a hacerse acompañar de toda clase de elementos de belleza” (Huizinga, 2007 p. 19). La belleza en torno al juego se construye.

Ciertamente, el juego no es un fenómeno estético *per se* —puesto que las cualidades estéticas se despliegan por el devenir de una representación— sin embargo, Gadamer enuncia la «significatividad» en el juego, que es directriz de los procesos de lectura; entonces, es a partir de los elementos de representación, significatividad y medialidad que surge la fuerza que articula el juego desde la significación hacia el mundo de lo social.

Respecto a la extensión del juego como fenómeno social, Roger Caillois, define el juego como: una actividad libre, separada, incierta, improductiva y reglamentada, cuyos «impulsos primarios» son: la competición, el azar, el simulacro y el vértigo: —*agon, alea, mimicry e ilinx*, respectivamente— (Caillois, 1958, p.25). Estos principios se ordenan entre dos fuerzas presentes de forma permanente en el juego y que orientan la producción de sentido: la *paidia*, cuyos principios son: diversión, despreocupación, turbulencia y alegría; y el *ludus*, que invierte la naturaleza anárquica del juego y lo complejiza de forma imperativa demandando esfuerzo, paciencia, destreza, o ingeniosidad (Caillois, 1958).

Caillois —cuya convicción se posiciona dentro de la sociología evolucionista⁶— argumentaba que los principios del juego se manifiestan en forma pura y legítima —o natural—, lo cual también deja a la vista una condición «vulnerable»; la corrupción de los impulsos del juego ocurre cuando las consecuencias se extienden a la vida corriente, es cuando ocurre el «contagio

6

Las observaciones de Caillois sobre el juego de azar —y los jugadores— están minadas de concepciones que privilegian la industrialización, la producción de valor y el trabajo; al respecto de la superstición y la suerte expresa: “Someterse a la decisión de la suerte atrae la indolencia y la impaciencia de esos seres, cuyos valores fundamentales ya no tienen derecho de ciudadanía” (Caillois, 1986, p.241).

de realidad». Este desplazamiento ocurre por la promulgación de una desviación decisiva, motivada por una forma de «ambición desbocada» que convierte el juego en «la vida misma» (Caillois, 1958).

Según Caillois, los cuatro principios ordenadores del juego están presentes en formas culturales y formas institucionales que se integran con la vida social. Dichas formas, presentadas a continuación, son producto ya sea de una reorientación o de un «desvío» sobre los principios fundamentales del juego.

Tabla 1: Las formas culturales, institucionales y la corrupción del juego

	Formas culturales que permanecen al margen del mecanismo social	Formas institucionales integradas a la vida social	Corrupción
Agón (Competencia)	Deportes	Competencia comercial, exámenes y concursos.	Violencia, deseo de poder, astucia.
Alea (Suerte)	Loterías, casinos, hipódromos, quinielas.	Especulación bursátil.	Superstición, astrología etc.
Mimicry (Simulacro)	Carnaval, teatro, cine, culto a la estrella.	Uniforme, etiqueta ceremonial, oficios de representación.	Enajenación, desdoblamiento de la personalidad.
Ilinx (Vértigo)	Alpinismo, esquí, cuerda floja, embriaguez de la velocidad.	Profesionales cuyo ejercicio implica dominio del vértigo.	Alcoholismo y drogas.

(Caillois, 1986, p. 105).

En el caso del *alea*, los casinos se distinguen como formas culturales, a diferencia de la especulación bursátil, que se propone como una forma institucional. Mientras que el sentido en los juegos de azar yace en encontrar una forma de satisfacción ideal en “la renuncia de la voluntad en beneficio de una espera ansiosa y pasiva del fallo del destino” (Caillois, 1986, p. 88), la corrupción ocurre en cuanto el jugador deja de respetar al azar e introduce las supersticiones (Caillois, 1986, p. 92) en un intento por incidir sobre el flujo libre e incierto del juego para obtener algo a favor y dejarse sólo parcialmente en manos del destino. Dentro de

este esquema se produce una contradicción sobre las características fundamentales del juego, de acuerdo con Caillois (1986):

Es característico del juego no crear ninguna riqueza, ninguna obra, en lo cual se distingue del trabajo o del arte, Al final de la partida, todo puede y debe volver a empezar en el mismo punto sin que nada nuevo haya surgido, ni cosechas, ni objeto manufacturado ni obra maestra, ni tampoco ampliación del capital (p. 31).

Con la introducción de formas supersticiosas que operan hacia la corrupción de la libertad y la improductividad constitutivas de las formas puras de juego, o la búsqueda por producir algo dentro de la esfera lúdica, se traslada el juego a la vida corriente. Este desplazamiento es comprensible gracias a la distinción propuesta por el historiador holandés Johann Huizinga entre: el juego como actividad y el componente lúdico que está presente en la cultura.

Mientras que el juego como actividad se designa a sí mismo como propósito y finalidad, se distingue del componente lúdico dado que este es un modo o una caracterización y puede extenderse hacia otras esferas sociales dado que las finalidades establecidas no son de orden lúdico. Sobre lo anterior, es posible comprender la presencia del componente lúdico en la cultura y en múltiples e inagotables fenómenos sociales; como la especulación bursátil a la que Caillois refiere, donde se manifiesta un componente lúdico asociado con la apuesta.

Según Huizinga (2014), el componente lúdico “acompaña el desarrollo de la civilización en los principales ámbitos de la vida espiritual y social tanto en las fases culturales tempranas como en las más recientes”. (p.33), sin embargo, las fronteras de lo lúdico se establecen cuando las dimensiones del juego se transforman para constituir una actividad seria tras la inclusión de mecanismos técnicos o económicos; entonces, el aspecto lúdico se convierte en una instrumentación orientada al cumplimiento de intenciones y objetivos. Huizinga ejemplifica la presencia del componente lúdico con el concepto de «récord», que al establecer un propósito —ubicado en la esfera de seriedad—, modifica las configuraciones fundamentales del juego.

Johan Huizinga (2007) también se acerca a la comprensión de las funciones sociales del juego. Lo entiende como una actividad libre, enmarcada en un sistema de reglas ejecutadas en un tiempo y espacio específicos que establece una relación recursiva con la sociedad:

El juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social. No busca los impulsos naturales que condicionarían de una manera general, el jugar, sino que considera el juego, en sus múltiples formas concretas como una estructura social (p.15).

Hasta este punto, se han revisado tres perspectivas teóricas en torno a las características del juego y ciertos trazos hacia la producción de sentido, empero, es debido extender la comprensión hacia el campo de lo social. La práctica de juegos de azar se sostiene sobre una multiplicidad de procesos articulados y modificados —de lo cual dan cuenta los trayectos históricos—, los juegos se reinventan, se construyen, se formulan sobre soportes y sistemas distintos, por ello, el juego puede considerarse como una práctica estructurada, no por el orden produce dentro de sí, sino por “las propiedades articuladoras que consienten la “ligazón” de un espacio-tiempo en sistemas sociales” (Giddens, 2003 p.53), dichas propiedades posibilitan tanto la sedimentación como la continuidad del juego.

La teoría de la estructuración propone la concepción de la estructura como un factor «externo», es una abstracción que refiere a la operación simultánea de condiciones habilitantes y restrictivas, estas, entendidas en función de las condiciones espacio-temporales permiten el estudio y análisis en dos dimensiones distintas: la acción humana y las «prácticas situadas». La estructura implica un «orden virtual» y transformativo de relaciones legibles a través de «huellas mnémicas» que orientan la conducta, dichas relaciones no están exentas de modos organizacionales jerárquicos y se pueden traducir en la repetición y permanencia de las prácticas.

La articulación de prácticas sociales se produce a través de una dualidad recursiva que es tanto elemento como resultado de las conductas organizadas a través de la misma estructura; dicha recursividad es comprensible si se piensa desde el uso del poder y los efectos que despliega, lo cual, según la perspectiva de Giddens, implica la posibilidad de producir una «diferencia» sobre un estado preexistente de las cosas y da lugar a la acción (Giddens, 2003).

Aunque la noción de estructura es abstracta, los sistemas sociales están caracterizados por propiedades estructurales que no existen fuera de una acción y están envueltas inveteradamente en la producción y reproducción social (Giddens, 2014); estas propiedades están presentes en los procesos de constitución consolidados por las proposiciones y los procederes de sujetos activos.

Toda estructura está sujeta a modalidades, estas consisten en una mediación de la interacción en los procesos de reproducción social. En —Nuevas reglas del método sociológico, se enuncian modalidades de: comunicación, poder y moralidad, que facultan el análisis a través de categorías de significación, dominación y legitimación, señaladas como propiedades estructurales.

La propuesta de análisis en torno a las propiedades estructurales, se soporta en la comprensión de la significación como un conjunto de reglas semánticas, la dominación como un sistema de recursos y la legitimación como un sistema de reglas morales (Giddens, 1993); la cultura se produce cuando dichos sistemas se relacionan a través de la interacción social, de tal forma que la profundidad del análisis puede darse en nivel micro o macro.

Los casinos, específicamente, son reconocidos como la forma institucional del juego de azar por Roger Caillois; lo anterior, desplazado al marco de comprensión que propone la teoría de la estructuración, se define en principio como “prácticas que poseen la mayor extensión espacio-temporal” (Giddens, 2003 p. 54) dentro de una totalidad societaria. Las instituciones tienen un carácter determinante sobre el modo en el que se entrelazan: el sentido, los elementos normativos y de poder (Giddens, 2003).

Las implicaciones de una práctica situada pueden comprenderse con mayor profundidad si se consideran los sistemas de reglas, los cuales manifiestan el carácter inherente y distintivo de una práctica social —es el caso de las reglas de un juego—, esto devela la orientación sistemática de la interacción a través de métodos; que definen un «hacer esperable» y “denotan por un lado la constitución de sentido y, por otro, la sanción de modos de conducta social” (Giddens, 2003 p.55).

El concepto de acción trasciende a la conducta. En la teoría de la estructuración las obras son la base para la acción. Las obras intencionadas y racionalizadas por los actores implican «la puesta en práctica» en la espera de una cualidad y un resultado; mientras que la acción implica poder en el sentido de «aptitud transformadora». Otra característica de la acción es el flujo continuo en el tiempo, la acción “ocurre como una duración, un fluir continuo de conducta” (Giddens, 2003 p.41). Las prácticas sociales están ampliamente ligadas al sentido que las constituye y este es de carácter variable.

El hecho de que las obras y acciones sean intencionadas y racionalizadas, no sugiere la comprensión absoluta ni la determinación cabal de un resultado esperado, de la misma manera, las reglas se asumen en un modo virtual en grados mayores o menores, lo cual ocurre debido al uso que los actores hacen de «fórmulas» basadas en rutinas subjetivas para resolver las situaciones a las que se enfrenta, en este sentido, el sociólogo inglés reconoce que “la subjetividad es el centro preconstituido para la vivencia de la cultura y de historia” (Giddens, 2003 p.39).

Ciertamente el juego dentro del casino puede entenderse como una práctica estructurada, no obstante, debe colocarse en perspectiva el orden social que supone la misma, determinado por

la lógica de empresa-usuario, que habilita tanto la «postulación», como la «circunscripción» y el manejo de las relaciones que se despliegan hacia otras esferas de la vida cotidiana (De Certeau, 2000).

Desde esta comprensión, los juegos de azar dentro de los casinos suponen un modo postulado; ello, tras la determinación de los recursos y condiciones de uso para la «participación en el juego»; por segunda cuenta, está presente una determinación de significado a partir de representaciones sustentadas en códigos visuales, espaciales y sonoros; por última instancia, dicha postulación no es posible sin el conjunto de marcos normativos, legales, reglamentarios e incluso morales que habilitan la existencia y la operación del espacio; lo anterior, no es sino la aplicación de medios para generar resultados mediante la conducta de los otros —poder— (Giddens, 1993).

Una reflexión general sobre las condiciones, las representaciones y los marcos reglados que sustentan las figuras institucionales, permite visualizar múltiples orientaciones: instituciones escolares, religiosas, gubernamentales o financieras se diferencian por la postulación y la circunscripción que producen, independientemente de los propósitos prácticos, esto es: estrategia (De Certeau, 2000).

De esta manera, se distingue un orden en dos dimensiones: el que es propio del juego en un sentido óntico y el que se determina por la «postulación» al incluirse y modelarse a través del casino, frente a este orden, el juego, desde los jugadores, podría consistir primeramente en la búsqueda por capitalizar las ventajas —mínimas en el plano probabilístico—, o en la confrontación ante la incertidumbre de dimensiones abismales mediante operaciones: apuestas, cálculos, invocaciones, actitudes o el mismo desenfreno irracional, esto es: táctica (De Certeau, 2000), para hacer una distinción final, es debido referir a las palabras precisas escritas por De Certeau (2000):

Estas tácticas manifiestan también hasta qué punto la inteligencia es indisociable de los combates y los placeres cotidianos que articula, mientras que las estrategias ocultan bajo cálculos objetivos su relación con el poder que las sostiene, amparado por medio del lugar propio o por la institución. (p. 51).

Aparte de definir las lógicas de acción determinadas por el orden táctico-estratégico, explica el desplazamiento que ocurre desde la operación económica hacia el significado de la siguiente manera: “La economía misma, transformada en “semiocracia”, fomenta una hipertrofia de la lectura. El binomio producción-consumo podría sustituirse con su equivalente general: escritura-lectura” (De Certeau, 2000 p.52).

De esta forma, el juego, los casinos, las estrategias y las tácticas se convierten en elementos «legibles», sin que necesariamente sean enunciados pero que se manifiestan en la práctica, los códigos, las reglas y sobre todo, en aquello que los jugadores, en su calidad de «usuarios» producen, —en términos de significación— frente a aquello que se ha postulado como «juego».

La teoría de la estructuración identifica en la significación el medio práctico que hace posible el ordenamiento reflexivo y la racionalización de la conducta (Giddens, 1993), de forma complementaria, es en la relación: subjetividad-significación-acción donde puede incorporarse la comprensión que aporta la semiótica, si se considera la significación como punto central de un análisis.

Por otra parte, tomando como punto de partida la significatividad en el juego, ¿cómo puede llevarse a cabo un seguimiento teórico para comprender el juego de azar en los casinos como una práctica situada?, para ello habrá que considerar la ontología del tiempo y el espacio que intervienen en la configuración de una práctica, los sistemas y los procesos de significación ligados a la acción; lo anterior traza a grandes rasgos un proceso de comunicación, que es al mismo tiempo un proceso cultural (Eco, 2015). Esta idea se complementa con tres condiciones fundamentales del surgimiento de la cultura (Eco en: Vidales, 2009):

La cultura surge sólo cuando: a) un ser racional establece la nueva función de un objeto, b) lo designa como el «objeto» X, que realiza la función Y, c) al ver al día siguiente el mismo objeto lo reconoce como el objeto, cuyo nombre es X y que realiza la función Y (p. 4).

Umberto Eco retoma elementos —con una inminente perspectiva crítica— del trabajo de Louis Hjelmslev, Charles Sanders Peirce y de Yuri Lotman; durante el desarrollo del “Tratado de semiótica general”, precisa que un signo es más bien una función semiótica, prescinde de la noción de «referente» como componente, para sustituirlo por el «interpretante» y postula líneas analíticas distintas entre el tratamiento de los códigos y la producción de funciones semióticas, ambas habilitan las líneas analíticas de este trabajo.

Procesos y Sistemas

Para el estudio de los procesos culturales en el campo de la semiótica, Umberto Eco sugiere distinguir entre tres tipos de procesos:

- Procesos de información, que ocurren en la ausencia de una convención significante —lo cual ocurre durante el intercambio o procesamiento de señales entre dos dispositivos—.

- Procesos de comunicación, en los cuales dicha convención se sostiene sobre sistemas de significación —como los sistemas de señalización vial, señal codificada—.
- Procesos de significación, que ocurren “siempre que una cosa materialmente presente a la percepción del destinatario representa otra cosa a partir de reglas subyacentes” (Eco, 2015 p.25).

Finalmente, tal distinción determina al mismo tiempo la pertenencia, ya sea a la semiótica de la comunicación o a la semiótica de la significación, y por tanto, el proceder metodológico, ya que “La semiótica de la significación es la desarrollada por la teoría de los códigos, mientras que una semiótica de la comunicación incumbe a la teoría de producción de signos”. (Eco, 2015, p.18).

Tomando como punto de partida el trabajo de Hjelmslev, dentro de la teoría de los códigos se distinguen «tokens» y «types» —«espécimen» y «tipo», respectivamente—; Un «token» es una entidad ontológica concreta, mientras que «type» corresponde a las instancias abstractas de esa entidad que permiten tanto una formulación concreta y la comprensibilidad (Wetzel, 2014).

Tabla 2: Elementos conceptuales de la teoría de los códigos

Teoría de los códigos		
Experiencia		
Contenido	Unidades interpretadas (Tokens)	Código
	Sistema semántico (Types)	
Expresión	Sistema sintáctico (Types)	
	Unidades producidas (Tokens)	
Materia		

(Eco, 2015, p. 91)

Código

Eco aclara que: “un proceso de comunicación se detona cuando sobre una señal se demanda una respuesta interpretativa del destinatario y se verifica sólo cuando existe un código”. (Eco, 2015, p.25), por otra parte, un código puede definirse como: “un sistema de significación que reúne entidades presentes y entidades ausentes” (Eco, 2015, p.25); dicha presencia o ausencia se determina mediante la correspondencia entre «lo que representa» y «lo representado», los códigos resultan ser válidos para cualquier destinatario posible, por tanto, mediante los despliegues del código es posible diferenciar entre los procesos de información y comunicación.

En el nivel de la teoría de los códigos, el juego de azar es un proceso de intercambio usuario-sistema que gradualmente transforma un conjunto de expresiones a partir de la reducción de *funtivos*⁷ mediante el uso de mecanismos estocásticos. Dentro de este esquema, la latencia —el tiempo de respuesta— es determinante como circunstancia para el despliegue de los contenidos puesto que supone la racionalización y el imperativo de acción —continuar o retirarse, apostar más o menos, o repetir la acción anterior—.

En el plano semántico, se establecen relaciones desde el código sobre la forma expresiva que caracteriza el juego, lo cual puede considerarse un rasgo distintivo entre los procesos de información, comunicación o significación, considerando que en este último ocurren interpretaciones sobre el resultado del proceso que consolida el juego como una «acción» en términos de la teoría de la estructuración.

La correspondencia producida a través del código entre la forma expresiva y el sistema que la contiene —en este caso pueden ser cartas, dados, tableros o dispositivos digitales— es la que relaciona —y produce— planos de expresión y contenido constitutivos de la esfera lúdica del juego, de tal manera que podemos pensar en los atributos señalados por Caillois del juego como una actividad: libre, separada, incierta, e improductiva; como linderos de la postulación semántica del juego como actividad y por tanto formulan sistemas de funciones semióticas particulares; si la conformación de representaciones es característica del juego, el plano de contenido de las funciones semióticas y las interpretaciones son un resultado inminentemente cultural.

7

Un elemento que forma parte de una función se convierte en *funtivo*, es una denominación de Hjelmslev.

Como se mencionó al principio de esta sección, se opta por la noción de función semiótica en lugar del signo, una función semiótica —y el desencadenamiento de procesos de comunicación y significación— se produce por el ordenamiento sucesivo y recursivo de los planos de expresión y contenido a través del código, dicha correspondencia define unidades diferenciadas en términos sintácticos y semánticos mediante condiciones de exclusión binaria (Eco, 2015) de tal forma que incluso un elemento mínimo como la señal puede analizarse en términos de expresión y contenido.

Entonces, al hablar de procesos semióticos estrictamente desde la teoría de los códigos nos referimos a un sistema recursivo integrado por funciones donde una expresión X asociada con un contenido X produce una expresión Y que en función de un código distinto se asocia con un contenido Y, lo cual puede aclararse mediante el siguiente esquema:

Figura 1: Encajamiento de expresión y contenido.

Expresión		Contenido
Expresión	Contenido	

(Eco, 2015, p. 94)

Es mediante la operación anterior que se determinan operaciones denotativas y connotativas, cuando un código precedente que se asocia con un elemento del plano de expresión condiciona la función connotativa de una función semiótica, por otra parte, la función denotativa emerge cuando el código se asocia a manera de convención social con el plano de contenido, en este sentido, el código es algo «común», construido, que permite enlazar un conjunto de significaciones para definir rasgos característicos de las unidades culturales.

Unidades Culturales

Este apartado inició con la pregunta: ¿qué es el juego?, tras realizar una exploración del juego en dimensiones ontológicas y sociales, es momento de incursionar en los procesos de significación. De cierta manera el juego puede ser un sistema de información codificada, pero, la distinción del universo de lo serio, se da porque el juego también es “una relación lógica, una propiedad, un proceso” (Eco, 1986), entonces es una unidad cultural, en palabras de Umberto Eco esto es:

¿Qué es el significado de un término? Desde el punto de vista semiótico no puede ser otra cosa que una unidad cultural. En toda cultura una «unidad» es, simplemente, algo que está definido culturalmente y distinguido como entidad. Puede ser una persona, un lugar, una cosa o un sentimiento, una situación, una fantasía, una alucinación, una esperanza o una idea (p. 61).

La definición anterior puntualiza sobre la relación entre el lenguaje y las conceptualizaciones que sirven como base para la construcción de realidad, independientemente de si son objetuales —reales— o no, el juego es una formulación constitutiva de la cultura que inicia una gama de reacciones semánticas capaces de detonar reacciones de comportamiento (Eco, 1986).

La articulación y la capacidad relacional de las unidades culturales están soportadas en un proceso de semiosis ilimitada, para aclarar esto, Eco recurre a la comprensión de la función semiótica desde componentes comunes, partiendo de la concepción de Peirce: significado, significante e «interpretante», este último, debe aclararse, no refiere al sujeto que interpreta un signo, y en el proceso de semiosis requiere denominarse con otros signos de forma consecutiva y que adquiere diversas formas, entonces, es una unidad cultural (Eco, 1986):

- Puede ser el signo equivalente (o aparentemente equivalente de otro sistema comunicativo, por ejemplo, a la palabra /perro/ le corresponde el dibujo de un perro.
- Puede ser el índice que apunta sobre el objeto singular, aunque se sobreentiende que hay un elemento de cuantificación universal (“todos los objetos como este”).
- Puede ser una definición científica (o ingenua) en los términos del mismo sistema de comunicación. Por ejemplo, /sal/ significa “cloruro de sodio”.
- Puede ser una asociación emotiva que adquiere valor de connotación fija: /perro/ significa "fidelidad" o a la inversa.
- Puede ser la simple traducción del término a otra lengua.

Una unidad cultural consiste en un plano de contenido cuya correspondencia con un plano de expresión opera principalmente en el nivel denotativo y sobre la dimensión semántica de una función semiótica, es necesario contemplarlas como parte de un sistema, ya que (Eco, 2015):

Una unidad cultural no se individualiza solamente por medio de la fuga de interpretantes. Se define como «lugar» en un sistema de otras unidades culturales que

se le oponen y la circunscriben. Una unidad cultural subsiste y se reconoce en la medida en que existe otra que tiene un valor distinto (p. 70).

Las unidades culturales son asignaciones que segmentan el «continuum» de la experiencia y en el sentido semántico manifiestan la visión del mundo propia de la cultura (Eco, 2015), de tal forma que la sola mención de la frecuencia sonora: 164,813778 Hz puede resultar inexpresiva, si se aclara que dicha frecuencia tiene un valor posicional dentro de un sistema de notación y que corresponde a la nota musical «Mi», se produce un segundo nivel que despliega un conjunto de interpretantes correspondientes con la teoría musical, de nueva cuenta ocurre una reformulación o despliegue al aclarar que una repetición consecutiva de dicha nota forma parte del inicio de “*twinkle twinkle little star*” y finalmente, se produce otro plano de interpretación al señalar que una de las formas sintácticas de esta melodía es la siguiente:

Figura 2: Ejemplo de la sintaxis visual de una forma musical



Entonces tenemos una serie de «recortes» de índole cultural que orientan las interpretaciones sobre las frecuencias sonoras dentro de un procesos de significación hacia convenciones culturales reconocidas como música, por otra parte, la imagen mental del sonido en la melodía pudo haber sido de un piano, un violín e incluso es posible lograr el mismo resultado procesando muestras sobre prácticamente cualquier sonido registrado, incluyendo el maullido de un gato.

Cada uno de los niveles que conforman la descripción anterior implica la “individualización de una variante facultativa” (Eco, 2015) que constituye campos semánticos, primeramente, por una definición o distinción, por segunda cuenta, implica: inclusión, exclusión y oposición como operaciones semánticas. Una unidad cultural puede integrarse con campos semánticos complementarios dentro de la misma cultura, de igual forma, dada la capacidad de articulación, puede formar parte de campos de oposición para formular una aberración semántica a manera de un oxímoron o una paradoja.

Este proceso de transformación cultural sobre las dimensiones y elementos de las funciones semióticas se posiciona en el campo de la teoría de la producción de signos, respecto a ello, Eco se rehúsa a proponer una tipología de funciones semióticas —proponerla equivale a asumir un carácter predecible o determinable de la comunicación y la significación, dado que

una tipología resultaría condicionante y restrictiva sobre los resultados del proceso—, en lugar de ello, propone reconocer las funciones semióticas a partir de los «modos de producción».

En términos generales, los modos de producción de signos son definidos a partir del esfuerzo requerido para producir una expresión y distinguen cuatro categorías: reconocimiento, ostensión, reproducción e invención, cada una de ellas supone una relación distinta entre un «tipo» y un «espécimen», la conformación de un continuum y un modo de articulación, lo cual se explicita de forma más precisa en la siguiente tabla:

(Continúa en la página siguiente)

Tabla 3: Elementos conceptuales de la teoría de producción de signos

Trabajo requerido para producir la expresión	Reconocimiento		Ostensión		Reproducción				Invención		
<p>Ratio Difficilis</p> <p>Relación tipo-especimen</p> <p>Ratio Facilis</p>	Huellas		Ejemplos	Muestras	Muestras ficticias	Vectores	Estilizaciones	Unidades combinatorias	Pseudo unidades combinatorias	Estímulos programados	<p>Congruencias</p> <p>Proyecciones</p> <p>Grafos</p> <p>Transformaciones</p>
Continuum por confirmar	Heteromatórico motivado		Honomatórico		Heteromatórico arbitrado						
Modo de articulación	Unidades gramaticalizadas preestablecidas codificadas e hipercodificadas con diferentes modalidades de pertinentización								Textos propuestos e hipocodificados		

(Eco, 2015, p. 322)

Debe aclararse que según el nivel de correspondencia tipo-espécimen entre el plano de expresión y el código, se determina el «ratio», que condiciona la capacidad reproductible de los contenidos en relación con el sistema de expresión, en este sentido, una obra de arte está próxima a la invención en tanto es ratio *difficilis*, esto puede determinarse también según la medida en la que una reproducción demanda el conocimiento de las reglas que presiden la producción, en cambio, las funciones que se basan en modelos simples corresponden a la categoría de ratio *facilis* y son expresiones con un alto nivel de correspondencia respecto al código que las precede. (Eco, 2015)

Como un primer paso hacia las operaciones metodológicas, centrémonos en la estilización, que en términos generales y con base en la tabla anterior, puede comprenderse como el resultado de la designación de correlaciones sobre los planos de expresión y contenido que producen segmentaciones heterogéneas sobre el continuum de la experiencia a partir de «especímenes» y «tipos» con un nivel intermedio de radio.

De forma más precisa, una estilización consiste en: “ciertas expresiones aparentemente “icónicas” que de hecho son el resultado de una convención que estipula su reconocibilidad en virtud de su coincidencia con un tipo expresivo no estrictamente prescriptivo que permite muchas variantes libres” (Eco, 2015, p. 338).

Recordemos que la semejanza entre expresión y contenido se produce a través del código, dentro del plano de la estilización, el código opera en dos vías: el reconocimiento, que consiste en rasgos pertinentes y caracterizados del contenido, y códigos de representación icónica, es con base en esta diferencia que es posible distinguir entidades y unidades como parte de la experiencia perceptiva en un proceso de significación.

La estilización da lugar a la producción de tipos expresivos tomando como base convenciones sociales, que dependen de un subcódigo y sus formas expresivas se manifiestan a través de (Eco, 2015 p.339):

- Onomatopeyas esquemáticas como /suspirar/ o /maullar/, que no son sino onomatopeyas totales degeneradas, originariamente producidas como muestras ficticias ya aceptadas como expresiones arbitrariamente puestas en correlación con el contenido.

- Rasgos macroambientales codificados, como la casa, el hospital, la iglesia, la calle, la plaza.
- Imágenes homogeneizadas de objetos complejos, como las imágenes de automóviles usadas en la publicidad.
- Connotaciones valorativas preestablecidas transmitidas por artificios iconográficos, como la sugerencia kitsch de clasicismo vinculada a cualquier imagen de templo griego.
- Otras caracterizaciones, como aquella por la que un perfume determinado connota inmediatamente «seducción» o «lujuria», mientras que otro connota «limpieza» o «inocencia», el incienso connota «religiosidad», etc.

Por «suerte» contamos con un ejemplo interpretativo sobre los despliegues de la estilización específicamente sobre los naipes que se utilizan en el juego de azar (Eco, 2015):

Un ejemplo típico de estilización son las figuras de las cartas de la baraja. Ante un rey de oros, no reconocemos necesariamente «hombre+rey», pero captamos inmediatamente la denotación «rey de oros», siempre que se hayan respetado ciertos elementos pertinentes. Lo mismo ocurre con las figuras de ajedrez, en que los rasgos pertinentes son todavía más reducidos, hasta el punto de que es posible jugar con figuras diferenciadas sólo por el tamaño (pp.338).

Lo que la noción de «unidades culturales» habilita, en un sentido conceptual, es la contención de ambigüedades que son significativas y su distribución en cinco dimensiones posibles que forman parte de estructuras comunes del lenguaje, no entendido como un fenómeno del habla y la escritura, sino como una trama compleja estructurada por códigos de distinta naturaleza, el concepto fue determinado como pertinente tras considerar la complejidad del juego y la variedad de «estímulos» o «señales» que constituyen una suerte de «ecosistema de códigos» donde cobran importancia parámetros visuales y acústicos.

Por última cuenta, el concepto de articulación, contribuye a comprender la forma en la que relaciona el universo de formas culturales a través de la práctica social. Esta noción, que emerge de los estudios culturales, destaca por su extensión el trabajo de Stuart Hall, quien lo define en los siguientes términos:

Con el término “articulación” me refiero a una conexión o un vínculo que no se da necesariamente en todos los casos como una ley o un hecho de la vida, sino que requiere condiciones particulares de existencia para aparecer, que tiene que ser sostenido positivamente por procesos específicos, que no es “eterno” sino que tiene que ser renovado constantemente, que puede bajo algunas circunstancias desaparecer o ser desplazado, llevando a los antiguos vínculos a ser disueltos y a las nuevas conexiones -rearticulaciones- a forjarse (Hall, 1998:195).

En la concepción de Hall, un punto conclusivo de la articulación es la posibilidad de “intervenir en la historia de una manera progresiva” (Hall, 1998) —un modo de transformación social propiciado por la intervención de grupos sociales que repiensan y sustituyen unidades de significado— ya que la articulación es el espacio conceptual en el que se intersectan fuerzas sociales, prácticas y formas estructurales para dar lugar a la condensación y la transformación social dentro de un campo discursivo abierto donde todo es potencialmente articulable con todo, lo cual, cabe aclarar, más que a la vaguedad apunta hacia una forma de dispersión o heterogeneidad producida de forma continua por la capacidad relacional de las unidades de significado; según Hall:

Una articulación es por tanto la forma de la conexión que puede producir una unidad de dos elementos diferentes, bajo determinadas condiciones. Es una unión que no es necesaria, determinada, absoluta y esencial para siempre jamás. Hay que preguntar, ¿bajo qué circunstancias puede ser producida o forjada una relación? Por lo que la llamada “unidad” de un discurso es en realidad la articulación de elementos diferentes, específicos que pueden ser re-articulados en formas diversas dado que no poseen una necesaria “pertenencia mutua”. La “unidad” que importa es un enlace entre ese discurso articulado y las fuerzas sociales con las cuales puede conectarse bajo ciertas condiciones históricas, aunque no sea de forma necesaria (Hall, 1996:140).

Si bien, el pensamiento de Stuart Hall está alineado con las conceptualizaciones Marxistas que comprenden conflicto, ideología y hegemonía; revela la importancia de los fenómenos de significación para la dinamización de procesos sociales, al igual que Umberto Eco, reconoce el carácter relacional, la conformación de unidades y la constitución de configuraciones legibles en términos de cultura y significación.



III: TÁCTICAS METODOLÓGICAS

“Anteayer oí decir que el rojo había salido veintidos veces consecutivas la semana pasada, lo que no se recuerda que haya sucedido en la ruleta y de lo cual todo mundo hablaba con asombro”.

El Jugador, Fiódor Dostoyevski

Bases metodológicas.

Consideremos como punto de partida que el objeto de la etnografía yace en la “jerarquía estratificada de estructuras significativas atendiendo a las cuales se producen, se perciben y se interpretan los actos” (Geertz, 1973 p.22), esto, implica identificar factores contextuales articulados con códigos comunes —gestos—, por tanto, el análisis etnográfico se basa en desentrañar las estructuras de significación y en determinar su campo social y su alcance.

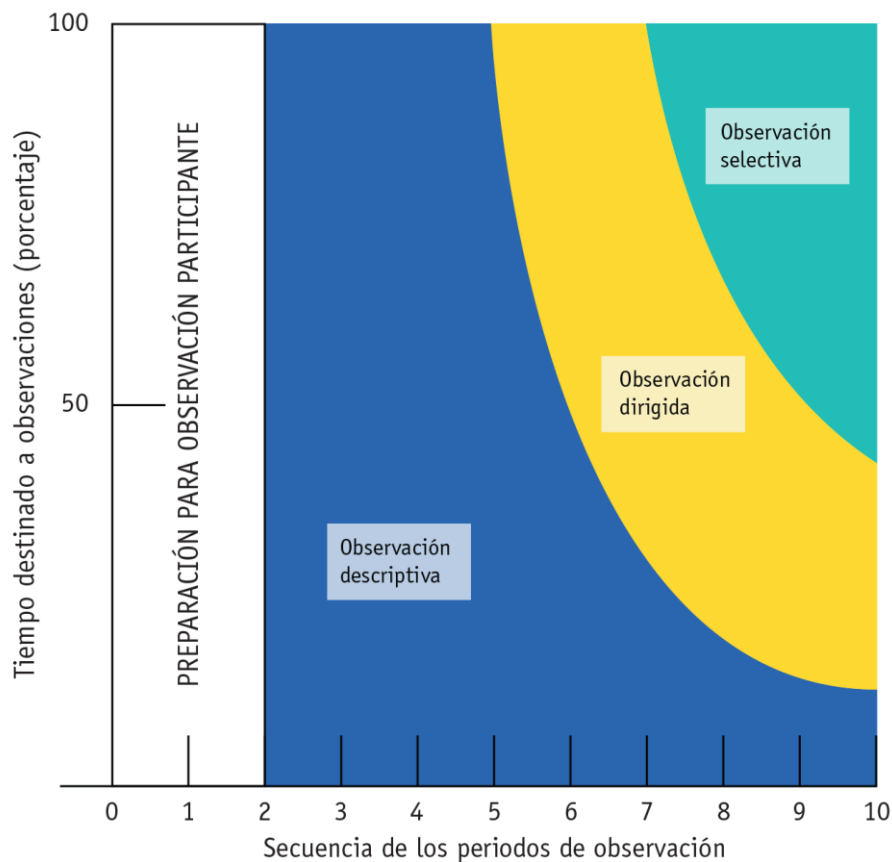
Encajado en la tradición etnográfica, James Spradley sugiere involucrarse en las actividades propias de una situación y observar actividades, personas y aspectos físicos sustanciales, propone una tipología de las observaciones según el nivel de participación en: pasiva, moderada, activa y completa, el autor advierte (Spradley, 1980):

Mientras más se conoce de un situación en el rol de participante ordinario, es más difícil estudiar dicha situación desde la perspectiva etnográfica y mientras menos familiar sea una situación social para un observador, es más sencillo observar de forma tácita la forma en la que operan las reglas culturales (p. 61).

El texto señala tres tipos generales de observación: descriptiva, enfocada y selectiva, que es posible dirigir hacia los puntos de interés a partir de preguntas y que pueden a la vez apegarse a las necesidades de información que se determinen en el diseño de una investigación, por lo mismo, registrar las preguntas que surjan del diálogo con el objeto de estudio durante la investigación puede abrir canales de entrada para datos útiles o complementarios.

Spradley sugiere distribuir el tiempo destinado a las observaciones en periodos correspondientes al tipo de observación; el primer periodo se asigna a la preparación para dar lugar a tres fases consecutivas: observación descriptiva, dirigida y selectiva. De tal forma que cada fase de observaciones se distribuye de forma distinta según el avance del proceso.

Figura 3: Secuencia de los periodos de observación



(Spradley, 1980 p. 108)

La recopilación de datos mediante observación en una situación social puede iniciar mediante el reconocimiento de tres elementos primarios: lugar, actores y actividades (Spradley p.39), sin embargo, también puede observarse un conjunto de situaciones sociales en el mismo espacio, de tal manera que una relación correspondiente entre elementos primarios conforma una red de situaciones.

Para segmentar y precisar la obtención de datos dentro de una red de situaciones sociales, pueden distinguirse nueve categorías o enfoques generales (Spradley 1980 p. 78):

1. Espacio: El lugar o lugares físicos
2. Actores: Personas involucradas
3. Actividades: un conjunto de actos relacionados con las personas
4. Objetos: entidades físicas ubicadas en el espacio
5. Actos: acciones de carácter singular ejecutadas por los actores
6. Eventos: Un conjunto de actividades relacionadas que los actores llevan a cabo.
7. Tiempo: la base de la secuenciación
8. Metas: aquello que los actores buscan lograr o conseguir
9. Sentimientos: emociones experimentadas y expresadas

Como una guía para dirigir las preguntas etnográficas y una herramienta de recopilación de datos, las categorías anteriormente mencionadas fueron ordenadas por Spradley en una matriz con preguntas aplicables en cualquiera de las tres fases de observación⁸.

Si se consideran las categorías anteriores como punto de referencia, se cuenta con herramientas suficientes para recopilar datos relevantes, al tomar como punto de partida la relación: espacio-actores-objetos-eventos es posible identificar una serie de códigos y expresiones de relevancia en la práctica de juegos de azar, sin embargo, hay una dimensión complementaria que en este caso es constitutiva y forma parte del entorno: el sonido.

Considerar el sonido habilita el registro de códigos perceptibles a través de canales acústicos, los aspectos sonoros tienen el mismo potencial relacional y representatividad como rasgos culturales, el sonido es otro canal expresivo del lenguaje y posee capacidades articuladoras en los sistemas de significación, por ende, la grabación de campo es una herramienta de registro integrada con la práctica de observaciones.

El conjunto de eventos sonoros presentes en la configuración de una situación social puede entenderse a modo de «paisaje sonoro», que consiste en eventos «escuchados», no en objetos «vistos» y se propone como una extensión perceptiva del paisaje en términos «convencionales»,

8

La figura 4 es una versión jerarquizada para este proyecto de la matriz descriptiva de Spradley.

un análisis del paisaje sonoro consiste en la identificación de las características significativas de los sonidos que sobresalen, ya sea por su individualidad, su numerosidad o la dominación (Schafer, 1993).

Las categorías que componen el paisaje sonoro son (Schafer, 1993):

- Tonalidades clave: Sonidos identificables según la posición que ocupan en la escala tonal occidental, están presentes en sonidos de agua, viento, bosques, aviones, entre otros.
- Señales: consisten en sonidos de fondo, cualquier sonido puede ser interpretado como señal: campanas, sirenas, y alertas forman parte de esta categoría.
- Marcas sonoras: refiere a sonidos característicos de un grupo social o que son identificados por los integrantes del grupo, representan la «vida acústica» de comunidades específicas.
- Sonidos arquetípicos: Sonidos heredados de la antigüedad remota o la prehistoria (p. 9).

Evidentemente, los componentes del paisaje sonoro del casino son «producidos», dado que no provienen de un entorno natural y en algunos casos están sistematizados, ello no impide el análisis específicamente de señales y marcas sonoras —onomatopeyas, connotaciones y caracterizaciones en el sentido de Eco—. En el siguiente abordará la intervención de estas marcas en la práctica y de la forma en la que se articulan dentro de los procesos de sentido.

La propuesta teórica de Umberto Eco permite comprender en dos vías un sistema cultural como un sistema de comunicación, puesto que posibilitan el análisis de la «coherencia», lo anterior complementa el trabajo de campo como mecanismo analítico que somete los hechos a escrutinio (Geertz, 1973) y no trabajar únicamente con el signo como entidad abstracta.

De acuerdo con Geertz (1973):

La descripción etnográfica presenta tres rasgos característicos: es interpretativa, lo que interpreta es el flujo del discurso social y la interpretación consiste en tratar de rescatar “lo dicho” en ese discurso de sus ocasiones precederas y fijarlo en términos susceptibles de consulta; es microscópica (p. 32).

El papel del investigador en este caso, fue registrar e interpretar directamente desde el campo, el conjunto de entidades significantes para establecer una fuente de consulta y testimonio ante posibles audiencias con intereses académicos sobre los estudios culturales, la investigación

en comunicación, las características ontológicas del juego y la relación de la práctica de juegos de azar con un conjunto de problemas sociales identificados previamente en otros países.

Ruta metodológica

El planteamiento de una pregunta sobre la forma en la que se articula una práctica que a la vez supone problemas y costos sociales, fue producto de decisiones metodológicas tomadas en virtud del tiempo, los recursos disponibles, y debe decirse, el curso del programa de maestría que enmarca esta investigación. A través de constantes ejercicios reflexivos entre aspectos de fundamentación teórica y estrategias metodológicas, el avance sobre el proceso ocurrió al paso simultáneo de la obtención de múltiples claridades y el surgimiento de laberínticas incertidumbres, hasta aproximarse a un estudio cultural.

La decisión sobre el método etnográfico fue una de las primeras y de las más firmes durante el trayecto, las decisiones y precisiones respecto a herramientas y análisis se basaron en la lectura sobre los factores constitutivos, la búsqueda de los aspectos estructurales y ejercicios incesantes de reflexión en torno a la significación, los roles, las rutinas y valores, así como los patrones que producen.

Para acotar las divergentes rutas de pensamiento a las que irremediablemente me enfrenté, fue necesario reflexionar las referencias teóricas en otros espacios y sobre otros encuentros: tiendas de discos, hospitales, mercados locales, parques infantiles y establecimientos «ilegales» donde también se practican juegos de azar⁹, a la vez de pensar otras formas de jugar, dado que la proximidad y la familiarización con el juego en los casinos incrementaba gradualmente por la constancia casi habitual con la que asistí, corría el riesgo de «dar las cosas como dadas» y asumir cierta «normalidad». Fue necesario reflexionar constantemente y tener presente aquello que «no es» el juego en los casinos, «descolocar» la mirada.

Esta investigación se realizó sobre la base de un proceso abierto. ¿Cómo familiarizarse con aspectos culturales si no se explora el plano de socialización?, para conocer la magnitud y la

9

Especialmente, hice exploraciones en establecimientos que guardan proximidad con estaciones de transporte público, es común encontrar hasta 4 establecimientos contiguos —nunca vacíos—, especialmente en la Ciudad de México.

presencia tanto del juego como de los casinos entablé conversaciones con personas desconocidas dentro y fuera de los casinos, sin importar lugar o momento, caí en cuenta de que las anécdotas sobre el juego de azar y las apuestas —desmedidas o no— son bastante comunes, ese conocimiento compartido me llevó a comprender la articulación de la práctica con la vida cotidiana. Por otra parte, el trabajo de campo se distribuyó en tres tiempos: observación exploratoria, observación participante y entrevistas episódicas, cuyas bases operativas se describen a continuación.

Primera fase: observación exploratoria

El objetivo fue tener un primer acercamiento a los casinos de la ciudad, esta práctica de observación participante permitió conocer los aspectos fundamentales del juego en los casinos. Fue durante esta observación que resaltaron: la magnitud del aspecto económico y el tiempo como condiciones para participar del juego.

En esta etapa se detectó también que el espacio del casino podía considerarse dentro de las categorías analíticas como una «entidad provista de significado», lo cual representó también el involucramiento como investigador con los mecanismos de acceso, las restricciones y las distintas formas de jugar que ahí operan.

Con este propósito se utilizó una guía de registro abierta con cuatro categorías: elementos discursivos, interfaces, mecánicas de juego y estados de ánimo, entre las notas finales destaca la soledad de los jugadores, la determinación del tiempo como recurso y la necesidad de reconocer los sistemas —en términos de reglas e información— para poderme involucrar con la actividad.

Segunda fase: observaciones participantes.

El objetivo de este conjunto de observaciones identificar los elementos distintivos de los espacios de juego que operan en la Zona Metropolitana de Guadalajara y definir una muestra de estudio, durante estas prácticas se recopilaron distintos datos: la oferta de juego, el tipo de actores y el nivel de permanencia, identificación de nichos de juego en cada uno de los espacios y el dominio según los modos de juego.

En total se realizaron 19 ejercicios de observación —uno por cada casino identificado en la ciudad— entre septiembre y noviembre de 2016. La base metodológica y analítica de estos

ejercicios fue la propuesta por James Spradley, que sugiere la recopilación de datos en torno a la configuración de una situación social y que permiten una descripción etnográfica sobre rutinas organizadas de comportamiento. De las vías que el autor sugiere, se hizo una ponderación sobre los aspectos más relevantes en torno a los sujetos, el espacio y la práctica.

Figura 4: Jerarquización de preguntas según la matriz descriptiva de Spradley

	Espacio	Objetos	Actos	Actividades	Eventos	Tiempo	Actores	Metas	Emociones
Espacio	¿Pueden describirse a detalle todos los lugares?	¿De qué forma está organizado el espacio en función de los objetos?	¿En qué formas se organiza el espacio en función de los actos?	¿En qué formas se organiza el espacio en función de las actividades?	¿En qué formas se organiza el espacio en función de los eventos?	¿Qué cambios ocurren en el espacio ocurren con el transcurrir del tiempo?	¿De qué forma hacen uso del espacio los actores?	¿De qué forma se relaciona el espacio con las metas?	¿Qué lugares están asociados con las emociones?
Objetos	¿En qué lugares están ubicados los objetos?	¿Pueden describirse a detalle todos los objetos?	¿En qué formas son utilizados los objetos durante los actos?	¿En qué formas son utilizados los objetos durante las actividades?	¿En qué formas son utilizados los objetos durante eventos?	¿Cómo se usan los eventos según el flujo de tiempo?	¿En qué formas son utilizados los objetos por los actores?	¿Cómo se utilizan los actos para alcanzar las metas?	¿En qué formas los objetos evocan emociones?
Actos	¿En qué lugares ocurren los actos?	¿Cómo incorporan los actos el uso de objetos?	¿Pueden describirse todos los actos detalladamente?	¿Cómo se integran los actos con las actividades?	¿Cómo se integran los actos con los eventos?	¿Cómo varían los actos en el transcurso del tiempo?	¿En qué formas los actos son llevados a cabo por los actores?	¿En qué formas los actos están relacionados con las metas?	¿En qué formas están vinculados los actos con las emociones?
Actividades	¿En qué lugares ocurren las actividades?	¿En qué formas las actividades incorporan objetos?	¿En qué formas las actividades incorporan actos?	¿Pueden describirse a detalle todas las actividades?	¿En qué formas las actividades forman parte de los eventos?	¿Cómo varían las actividades según el tiempo?	¿En qué formas las actividades involucran actores?	¿En qué formas las actividades involucran metas?	¿Cómo involucran emociones las actividades?
Eventos	¿En qué lugares ocurren los eventos?	¿De qué formas los eventos incorporan objetos?	¿De qué formas los eventos incorporan actos?	¿Cuáles son las formas en las que los eventos incorporan actividades?	¿Pueden describirse a detalle todos los eventos?	¿De qué forma ocurren los eventos sobre el tiempo, existe una secuencia?	¿Cómo se relacionan los distintos actores en los eventos?	¿Cómo se relacionan los eventos con las metas?	¿De qué forma se involucran las emociones en los eventos?
Tiempo	¿En qué lugares se producen periodos de tiempo?	¿En qué formas son afectados los objetos por el tiempo?	¿Cómo es que los actos producen periodos de tiempo?	¿Cómo es que las actividades producen periodos de tiempo?	¿Cómo es que los eventos producen periodos de tiempo?	¿Pueden describirse a detalle todos los periodos de tiempo?	¿Cuáles son los tiempos en que los actores están «en escena»?	¿Cómo se relacionan las metas con los periodos de tiempo?	¿Cuáles son las emociones evocadas?
Actores	¿En qué lugares se posicionan los actores?	¿Cuáles son las formas en las que los actores utilizan los objetos?	¿En qué formas los actores participan en los actos?	¿Cómo es que los actores se involucran en actividades?	¿Cómo es que los actores se involucran en eventos?	¿Cómo es que los actores cambian según el transcurso del tiempo?	¿Pueden describirse a detalle a todos los actores?	¿Qué actores están relacionados con qué metas?	¿Cuáles son las emociones experimentadas por los actores?
Metas	¿En qué lugares se formulan y se alcanzan metas?	¿En qué formas las metas involucran el uso de objetos?	¿En qué formas las metas involucran actos?	¿Qué actividades permiten el cumplimiento o están relacionadas con las metas?	¿En qué formas los eventos están relacionados con las metas?	¿Qué metas están programadas para qué tiempos?	¿Cómo es que las metas afectan a los actores?	¿Pueden describirse a detalle todas las metas?	¿En qué formas las metas evocan emociones?
Emociones	¿En qué lugares se producen estados emocionales?	¿Qué emociones dirigen al uso de qué objetos?	¿Cuáles son las formas en las que las emociones modifican los actos?	¿Cuáles son las formas en las que las emociones afectan las actividades?	¿Cuáles son las formas en las que las emociones afectan los eventos?	¿De qué forma se relacionan las emociones con los periodos de tiempo?	¿Cuáles son las formas en las que las emociones involucran a los actores?	¿Cuáles son las formas en las que las emociones influyen las metas?	¿Pueden describirse a detalle todas las emociones?

Observación descriptiva	Observación Selectiva	Observación dirigida
-------------------------	-----------------------	----------------------

(Spradley, 1980 p. 82)

Esta tabla muestra las ponderaciones determinantes durante las prácticas de observación, que fueron seleccionadas en función de la presencia o la posibilidad de identificar las características

sugeridas, el caso de la manifestación de emociones es peculiar, puesto que subyacen bajo la apariencia pasiva del juego.

Después de acudir a los 19 casinos y clasificar las notas de campo, se realizó una selección de los aspectos de relevancia, entre los que figuran:

- Ubicaciones
- Las caracterizaciones del espacio
- Tipo de actores
- La oferta de juegos
- Niveles de afluencia
- Los servicios que incentivan o condicionan la permanencia

En cada visita llevé a cabo el registro como usuario y destiné distintas cantidades de dinero —entre 100 y 500 pesos por sesión— a la práctica de juegos y al consumo de alimentos en cada casino, en ninguna de las visitas hice uso de las salas de apuesta deportiva ya que a pesar de formar parte de la oferta de consumo de los casinos, no involucra de forma directa o profunda el componente lúdico, que es un elemento central de esta investigación.

Cada observación requirió un conjunto de herramientas: mapas de ubicación, notas de campo registradas como texto digital, cuaderno de notas, registros sonoros y en ocasiones, registros fotográficos.

Un resultado de esas observaciones fue la distinción de un perfil demográfico específico: adultos mayores que juegan. La afluencia de personas alrededor de los sesenta años de edad es notoria en la mayoría de los casinos¹⁰, son personas que acuden solas o acompañadas y es común localizarles en las zonas libres de humo —o espacios de baja densidad— su permanencia es acentuada dentro del espacio.

10

En este punto se abre una posibilidad para la realización de otra investigación.

Tabla 4: Tipología de los actores en el espacio

Actores	Características	Permanencia
Personas mayores de 50 años	Hombres y mujeres, asisten solos o acompañados por una o dos personas, tienen conocidos dentro del casino, el personal les reconoce y les atiende, hacen uso de múltiples zonas del casino y consumen alimentos, sus estancias en el casino son visiblemente prolongadas.	Alta
Mujeres entre 30-50 años	Solas, forman grupos hasta de cinco personas en los nichos de juego, tienen conocidas que juegan dentro del casino, se concentran en las zonas de máquinas para fumadores, consumen café y fuman, algunas consumen alimentos, ninguna aceptó ser entrevistada.	Media alta
Hombres entre 30-50 años	Solos o acompañados por grupos de dos o tres amigos, se concentran en las áreas de juego en vivo, mayormente son jugadores de cartas, son reconocidos por los meseros y por otros jugadores del mismo tipo, algunos consumen alcohol y tabaco en cantidades variadas.	Media-alta.
Grupos heterogéneos de 3 a 5 personas.	Acuden en grupo, se mantienen juntos, incluye familias o grupos de amigos formados por jóvenes entre los 20 y los 30 años, mayormente visibles en las zonas de <i>sportbook</i> o el juego en vivo durante sesiones breves, observan eventos deportivos y muestran una convivencia estrecha, algunos consumen alimentos y alcohol en la zona de <i>sportbook</i> , no prolongan su estancia en el casino.	Baja-moderada
Madres e hijos.	Mujeres mayores de 40 años que asisten con uno de sus hijos, tienden a separarse y volverse a reunir paulatinamente o a acompañarse durante sesiones de juego que pueden prolongarse indefinidamente, consumen alimentos y café.	Alta

Por último, la distinción como actividades entre el juego y la apuesta deportiva, permitieron definir de forma precisa el perfil ideal de los sujetos a entrevistar. Dentro de los casinos, la apuesta deportiva se distingue del juego por tres factores: el tiempo, que en el caso de la apuesta, está sujeto al desarrollo de un evento de entretenimiento cuyo inicio y final no dependen de quien invierte dinero esperando ganar. La convivencia es el segundo factor distintivo de la apuesta, que puede observarse como una actividad grupal de la que participan más de tres personas.

El tercer factor, por el que la apuesta deportiva quedó descartada de este estudio fue la esencia de la actividad, que yace en la diferencia calculable entre variables, tras una revisión minuciosa de los formatos de apuesta impresos en papel y de las interfaces digitales que hay en algunas salas de la ciudad, noté que la posibilidad de apostar surge de la relación o la diferencia entre dos posibilidades dentro de un evento deportivo: marcadores, tiempos y anotaciones, integrantes del equipo, episodios de juego y prácticamente cualquier acontecimiento constitutivo de una diferencia puede enmarcarse dentro de 17 tipos de apuesta —ya sea en una sala de juego o vía internet— y los eventos disponibles que incluyen: soccer, box, baseball, hockey, rugby, cricket, dardos, e incluso el posible ganador de la contienda presidencial de Estados Unidos en 2016, protagonizada por Hillary Clinton y Donald Trump.

Figura 5: Anuncio del casino *Caliente* mostrado en la versión digital de la revista *Vice*



(Vice, 2016)

Tercera fase: Entrevistas episódicas.

La realización de entrevistas estuvo sujeta a observaciones participantes que sirvieron como precedente para identificar a posibles informantes y familiarizarse con ellos, durante esta fase, el acceso a la fuente de datos —los jugadores— presentó múltiples negativas y oposiciones. Las preguntas se formularon con base en tres ejes que dan cuenta del proceso del juego, del uso de los recursos y de la forma en la que el juego se despliega hacia otros aspectos de la vida de los jugadores.

Tabla 5: Guion para entrevistas episódicas

Intencionalidad	Acción	Resultados
	¿Qué juegos practicas dentro del casino?	¿Qué se gana y qué no, en el juego en el casino?
	Si las escuelas hacen la invitación para estudiar, las iglesias para profesar religiones, el casino ¿a qué invita?	Completa la frase: ganar significa: Completa la frase: no ganar significa
	¿Qué es lo que disfrutas de la estancia en el casino?	¿Qué apreciación compartirías, respecto al tiempo y el dinero que has destinado al juego en el casino?
¿Jugar para ganar o jugar por jugar?	¿Cómo defines el juego?	
¿Juegas fuera del casino?	¿Qué es lo que personalmente disfrutas de jugar?	En términos del dinero requerido para jugar, ¿cómo definirías tu modo de juego? ¿Cómo definirías tus emociones cuando vas ganando?
¿Cuál ha sido tu experiencia de juego más significativa en el casino?	¿Haces uso de trucos durante el juego? ¿Cuáles son?	¿Cómo definirías tus emociones cuando no vas ganando?
	¿Se comparten los trucos entre jugadores?	¿Consideras que el juego incide en otros aspectos de tu vida?
	¿Consideras que la suerte existe?	
	¿Qué duración promedio tiene una sesión de juego?	¿Podrías extenderte sobre por qué o cómo es que ocurre?
	¿Cuánto ha durado tu sesión de juego más larga?	¿Cómo lo enfrentas? (en caso de que no sea explicitado).

Universo y muestra de estudio

Una búsqueda detallada y sistemática en plataformas de ubicación geográfica arrojó como resultado la ubicación de 19 casinos en los municipios de Guadalajara y Zapopan, que conformaron el universo de estudio. Como parte de una verificación necesaria, el 1 de julio de

2016 se realizó una solicitud a la Dirección de Transparencia y Buenas Prácticas del H. Ayuntamiento de Guadalajara para que fueran proporcionados los nombres comerciales, direcciones y números telefónicos de los casinos en operación en los municipios de Guadalajara y Zapopan.

El ayuntamiento de Guadalajara respondió a la solicitud con un cuadro de información que contiene 9 casinos (Anexo 1), uno de ellos sin registro, número telefónico y cuya dirección corresponde a una zona habitacional, por tanto, fue descartado para formar parte de la muestra. La misma solicitud realizada al municipio de Zapopan fue respondida como: registro inexistente (Anexo 2) debido a que los casinos y salas de apuestas no forma parte del catálogo de giros del sistema de padrón y licencias¹¹.

Según los recursos disponibles, la metodología propuesta y con base en las formulaciones teóricas en torno al juego y la significación, fueron seleccionados los tres casinos con la mayor magnitud posible en tanto marco de interacción y con la mayor presencia de unidades culturales. La distinción de espacios para la muestra derivó de prácticas de observación exploratoria en los 19 casinos de la ciudad clasificados según la oferta de consumo entre juegos y espectáculos, que permitieran una lectura sobre la dimensión temporal de la práctica situada y que conforman a partir de dichas características un grupo diverso de usuarios —jugadores— para ser seleccionados como informantes.

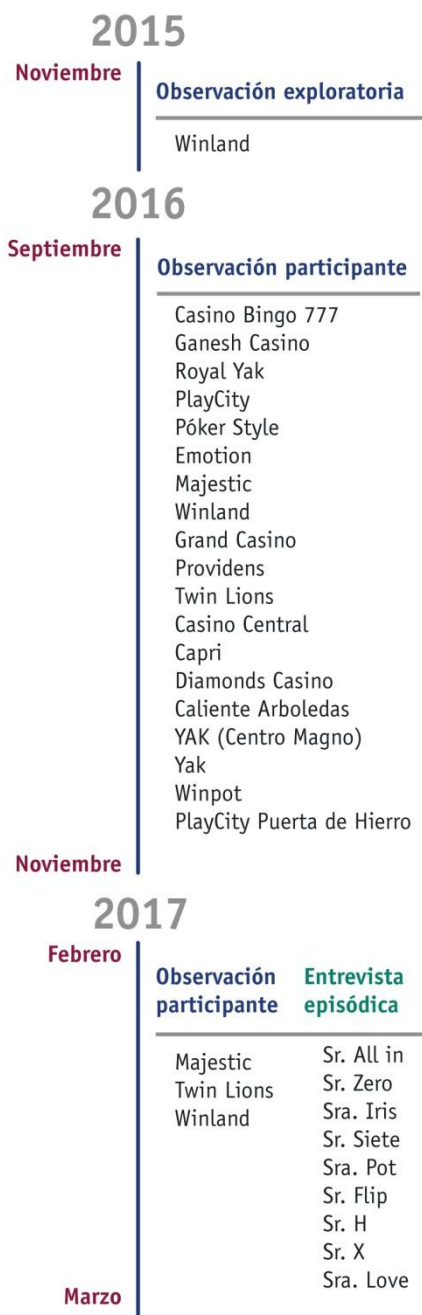
Respecto a los informantes, la permanencia dentro del espacio, la actividad en una o distintas zonas de juego, o la frecuencia de asistencia al casino fueron factores para la selección y acercamiento, finalmente, en cada uno de los casinos seleccionados se solicitó la participación de tres informantes que se asumen como jugadores, ya sea que se reconocieran como ludópatas o no, que hayan experimentado efectos críticos —pérdidas económicas, de propiedades, relaciones de pareja o empleo— o favorables —ganar dinero, premios o montos acumulados— como producto del juego.

La siguiente línea de tiempo muestra el despliegue cronológico del trabajo de campo que inició en noviembre de 2016, y concluyó en marzo de 2017 tras llevar a cabo la fase de entrevistas.

11

Los casinos en el municipio de Zapopan operan con licencia de “restaurant - bar”.

Figura 6: Cronología visual del trabajo de campo



Esta cronología también da cuenta del proceso de involucramiento con la práctica estudiada y el dominio de los códigos del juego, durante la segunda fase de observación participante fue necesaria una mayor permanencia para identificar a los jugadores entrevistados.

Tratamiento y procesamiento de los datos

Los datos recopilados estaban en formato de notas escritas en cuadernos, notas en formatos digitales, registros sonoros y grabaciones —en el caso de las entrevistas— en formato de audio digital, que fueron preparados de la siguiente manera:

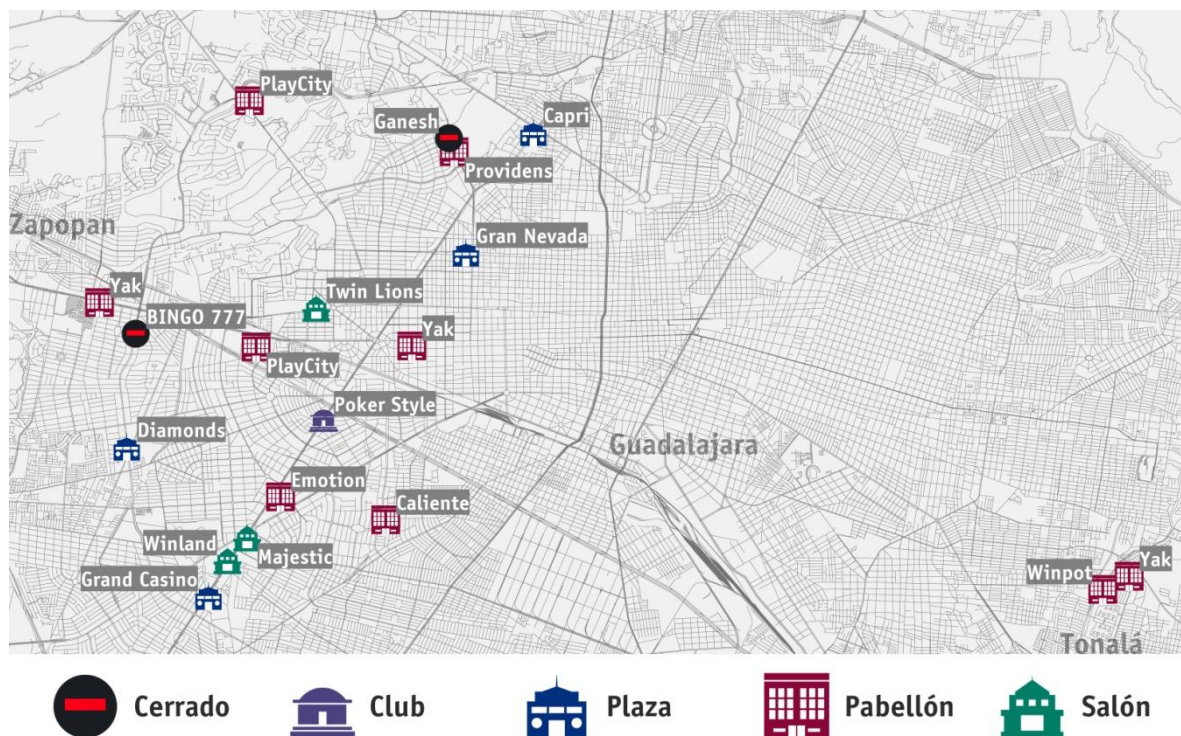
Las notas escritas, formaron parte de constantes procedimientos de revisión, transcripción y organización por temas o campos semánticos. Las notas consideradas en este proyecto fueron principalmente de tres tipos: 1. De naturaleza teórica, 2. Intuiciones o inferencias personales y 3. De naturaleza descriptiva, relacionadas con las técnicas y el método etnográfico que caracteriza a esta investigación. Una particularidad de las notas es la frecuencia y la profundización sobre aspectos conceptuales que estuvieron presentes desde el inicio del proyecto; así: la significación, los casinos y su inserción en la estructura social, la diferencia entre sentido, significado y experiencia fueron constantes en las notas mientras que elementos que en otro momento fueron de interés se desplazaron o fueron descartados en la medida en la que se obtuvieron claridades al respecto.

Algunas entrevistas fueron sometidas a un proceso similar a la remasterización para incrementar el volumen de voz del entrevistado debido al ruido registrado en el fondo, mientras que las grabaciones de campo se sometieron a un proceso de reducción de ruido e intensificación del espacio sonoro registrado. En ambos casos, se realizaron múltiples pruebas de codificación *in vivo*, «memos» para la producción de interpretaciones, identificación de temas, distribución y comparación de datos orientados principalmente por los elementos de formulación del proyecto y los fundamentos teóricos, las nueve entrevistas realizadas fueron transcritas con la finalidad de fortalecer la perspectiva sobre los testimonios y agilizar el trabajo de análisis.

Descripciones y aproximaciones generales

Como resultado de la segunda fase de observaciones, se identificaron los elementos comunes entre cada espacio, con base en: gratuidades, afluencia, oferta de juegos, tamaño del espacio, ubicaciones y contigüidad, se formuló una tipología que se muestra a continuación:

Figura 7: Mapa de ubicación y tipología de los casinos en Guadalajara



La tipología de los espacios se propone a la manera de una cartografía de clasificación, en virtud de las características, se distinguen 4 tipos distintos:

- A. Casino plaza: Es el casino que ofrece la experiencia de consumo inmediato de juego, tienen correspondencia con modelo de Friedman mencionado en el primer capítulo de este trabajo, la circulación entre espacios es inmediata, cuentan con espacios propios ubicados sobre avenidas y no realizan espectáculos, ofrecen mayormente el uso de juegos electrónicos.
- B. Casino salón: son los casinos que ofrecen una experiencia cercana a los casinos de Las Vegas, muestran correspondencia con el modelo de

Kranes, es posible encontrar actividades complementarias al juego relacionadas con los espectáculos y la diversión.

- C. Casino club: Son espacios más restringidos donde se emiten membresías con costos mayores, frecuentados por un sector socioeconómico con capacidad alta; los espacios son reducidos, se basan en la modalidad del «juego en vivo», que refiere al que no está mediado por dispositivos electrónicos.
- D. Casino pabellón: son espacios que habilitan un alto nivel de acceso, adjuntos a plazas comerciales, ofrecen una experiencia similar a la del casino plaza y tienen correspondencia con el modelo de Friedman, la oferta de juegos en estos casinos consta de *sportbook* y juegos electrónicos principalmente.

Dentro de este proyecto fue necesario conocer los modos de juego propuestos desde el casino, el registro de dominios fue de utilidad para las formulaciones analíticas que se exponen el siguiente apartado, este análisis sirve como una introducción descriptiva a la práctica y aporta un panorama sobre las situaciones que ahí se producen.

Tabla 6. Análisis de dominio sobre los modos de juego promovidos desde los casinos

Dominio	Manejo de efectivo	Uso potencial del tiempo en el juego	Recursos requeridos	Membresía	Interacción	Connotaciones de influencia	Disminución de recursos	Presencia mayoritaria
Juego en Máquinas	Tarjetas	Mayor	Cantidades menores	Necesaria	Interpersonal, moderada o reducida.	Especulaciones sobre el sistema del juego, las tarjetas, tiempos, tocar la pantalla para influenciar el juego,	Gradual	Mujeres
Juego en vivo	Efectivo	Menor	Cantidades mayores	No necesaria	Interpersonal, mediada por personal del casino	Tácticas: conteo de cartas, notas, atribuciones a la suerte.	Inmediata	Hombres

El término: connotaciones de influencia, se emplea para referir a las operaciones realizadas o descritas por los jugadores para favorecerse del juego y es propuesto por Umberto Eco (1986 p.186).

En los casinos de la Zona Metropolitana de Guadalajara se pueden encontrar dos modos de juego: uno denominado «juego en vivo», que contempla juegos de cartas, ruleta y juegos de dados, en algunas zonas donde se practica este tipo de juego, es posible apostar en efectivo y se establecen montos mínimos de apuesta —van desde 50 pesos— que suponen mayores montos de pérdida, en estas zonas, los procesos de juego se definen por la participación de un crupier, de tal manera que no es posible hacer una pausa a la mitad de un episodio de juego, la atención permanente es necesaria, y se muestran rasgos de convivencia grupal.

El juego que se desarrolla en salones de máquinas es distinto, estas zonas ofertan juegos electrónicos a modo de bingo y «tragamonedas», el ritmo de los episodios de juego es definido por el jugador y es requisito necesario hacer uso de una tarjeta electrónica personalizada que es entregada después de un proceso de registro: nombre, domicilio, número telefónico y una copia de identificación conforman el expediente de cada jugador, en casinos como los de la franquicia *Play City*, las tarjetas asignadas corresponden con los niveles de inversión de cada jugador y permiten el acceso a gratuidades en alimentos o puntos para jugar, que se pueden utilizar una vez por semana.

En estas zonas la convivencia es esporádica, es notoria la inmersión de los jugadores en la actividad, que en ocasiones tratan de intervenir sobre los resultados tocando la pantalla de la máquina en puntos específicos, está permitido comer en el mismo espacio donde se juega, meseros y «cargadores» —personas encargadas de transferir efectivo a las tarjetas electrónicas— monitorean la zona, procurando que al jugador no le falte nada. Esta modalidad de juego acentúa la permanencia de los jugadores debido a los montos mínimos de apuesta que equivalen a cincuenta centavos o un peso por tiro.

Un segundo nivel de acercamiento descriptivo se logró a partir de un análisis componencial que permitió identificar las características de los encuentros, la identificación de los espacios donde se ubican los juegos y los aspectos relativos a la competencia, como rasgos que configuran la situación social; ello permitió avanzar hacia la intencionalidad, la acción y el campo de sentido del juego dentro del espacio.

Tabla 7. Análisis componencial sobre los juegos ofertados en los casinos que forman parte de la muestra seleccionada

Juego	Área de fumadores	Competencia	Ficcionalidad
Baccarat	Únicamente	No	No
Póker	Únicamente	Sí	No
Ruleta	Únicamente	No	No
Bingo electrónico	Parcialmente	No	Sí
Máquinas tragamonedas	Parcialmente	No	Sí
Craps	Únicamente	No	No
Blackjack	Únicamente	Sí	No

El componente de ficcionalidad habilita la producción de connotaciones e interfiere en la producción de patrones de preferencia basándose en las designaciones visuales o sonoras que se formulan para modificar la apariencia de un sistema de juego.

Dentro de los casinos, el espacio está designado sistemáticamente y los usuarios se distribuyen en él —se segmentan según los recursos que destinan al juego en cada encuentro—, de tal modo que en las tres zonas que componen el lugar: juego en vivo, zonas libres de humo y zona de fumadores; son utilizadas por aquellos que cumplen la primera condición de uso: la inversión económica, lo anterior no implica necesariamente que la magnitud de las sumas de dinero esté relacionada con el tipo de espacio, lo que sí implica es la creación de posibilidades que, de manera conjunta, producen el sistema de juegos de un casino.

Estas designaciones sistemáticas observadas no son infranqueables o de naturaleza restrictiva. Durante los ejercicios de observación participante en los tres casinos que conforman la muestra de estudio, se identificó la producción de «nichos de juego», son espacios con mayor densidad de actividad, donde la atención de los jugadores está de lleno sobre el juego, la mayoría de los nichos se producen en las zonas donde fumar es permitido y en las zonas de juego en vivo.

Figura 8: Ubicación de nichos de juego en el casino *Twin Lions*



Las zonas indicadas, son las que mostraron mayor saturación de usuarios durante los ejercicios de observación participante y la realización de entrevistas.

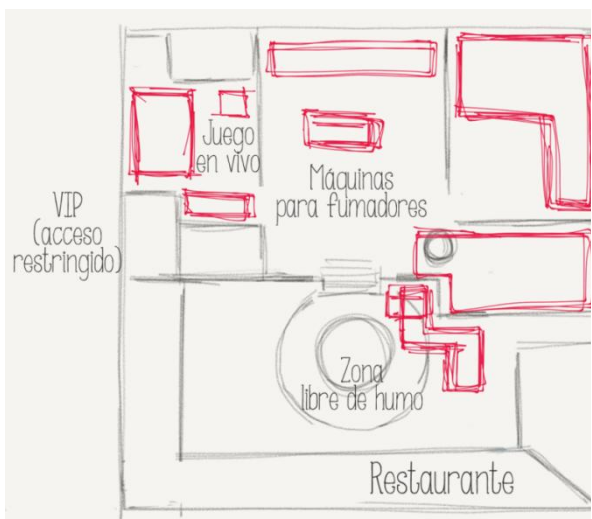
En algunos casos, dentro de las zonas de máquinas, es notorio cuando la permanencia en un mismo espacio ha sido prolongada, por la postura corporal y las actitudes de los jugadores, se muestran impacientes, con posturas distendidas y se notan las miradas cansadas por la exposición al brillo de las pantallas.

En este casino, el personal hace uso de carritos con alimentos, agua, café y refresco que circulan en todo el espacio, cuando la densidad en un espacio de juego es elevada, el carrito no logra completar el trayecto sin que se agoten algunos productos y requiera una segunda vuelta con una cantidad mayor de provisiones.

De los tres casinos seleccionados como parte de la muestra, en *Twin Lions*, el espacio de la zona de juegos en vivo es el más reducido y es el mismo que se utiliza para las apuestas en *sportbook*, cuando el lugar está ocupado totalmente, el tumulto dificulta la circulación y hay una concentración elevada de humo de tabaco.

Es usual que la mayoría de los espacios estén ocupados durante periodos de tiempo indefinidos, en contraste con las zonas de juego, el restaurante muestra una ocupación moderada.

Figura 9: Ubicación de nichos de juego en el casino *Majestic*



En este lugar, a diferencia de los otros dos sitios, es posible acceder a zonas abandonadas y que no están no iluminadas, «espacios vacíos», donde colocan mobiliario en desuso.

Las zonas de máquinas y de juego en vivo, en comparación con los otros dos casinos que forman parte de la muestra estudiada, son más espaciales y mostraron una mayor saturación en los registros sonoros, las zonas libres de humo son ocupadas como espacios de distensión por algunos jugadores.

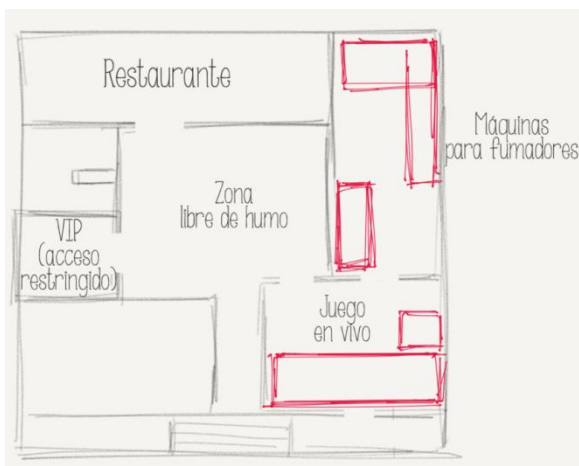
Es usual ver a personas mayores de 50 años ocupando espacios de juego ubicados en la zona de máquinas para no fumadores, sin que hagan uso de la zona contigua.

Mediante el registro sonoro se identificaron variaciones de afluencia entre la zona libre de humo, y la zona destinada a los fumadores, que tiende a saturarse en horarios nocturnos y durante los fines de semana.

En este casino, ocasionalmente hay carritos que disponen comida rápida y postres para venta que circulan en las zonas libres de humo de tabaco; la disposición del espacio en la zona destinada a los fumadores no permite la circulación de este carrito, por lo cual es necesario recurrir a un mesero o abandonar el espacio de juego para consumir alimentos.

Este casino ofrece zonas de acceso exclusivo para jugadores de póker.

Figura 10: Ubicación de nichos de juego en el casino *Winland*



En este casino, hay espacios que son utilizados como zonas de distensión, estos espacios son libres de humo y están contiguos a la zona de máquinas, en el área central del casino.

Es usual que la zona de máquinas muestre una ocupación moderada mientras los espacios indicados de mayor densidad estén ocupados o haya poca disponibilidad.

Cuando los espacios en la zona de máquinas para fumadores han sido ocupados durante un periodo largo de tiempo, es común ver rastros de la actividad: cajetillas vacías de cigarros, residuos de alimentos, botellas vacías y bebidas consumidas a medias. Estos rastros son removidos a la brevedad por los meseros del casino para habilitar de nuevo el espacio de juego.

En el espacio del casino hay dos *lockers* para carga de equipos de telefonía móvil y dispensadores de agua y café con provisiones permanentes.

Durante la fase de realización de entrevistas, un espacio contiguo a la zona de máquinas fue caracterizado como un altar chino con atrios, una escultura de plástico recubierta de pintura dorada que representa a *Budai*, el gato japonés *maneki-neko* y decoración con motivos orientales en colores rojo y dorado. En múltiples ocasiones, la escultura de *Budai* fue tocada, frotada e incluso reverenciada por algunos jugadores en ejercicio de una superstición o invocación a la buena fortuna.

Las descripciones anteriores fueron recuperadas de las notas registradas durante las observaciones en cada uno de los casinos, de los registros anteriormente mostrados se desprenden las reflexiones hacia el encuadre teórico de esta tesis y que inicia en la siguiente sección.

IV: INTUICIONES SISTEMATIZADAS

“Últimamente me ha sido —no sé por qué— profundamente repulsivo ajustar mi conducta y mis pensamientos a cualquier género de patrón moral, Era otro patrón el que me guiaba...”

—El Jugador, Fiódor Dostoyevski

Códigos del juego de azar

En el casino se manifiestan y se representan lenguaje, *mythos* y *cultus*, de tal manera que los juegos ahí promovidos: dados, cartas, ruleta, y máquinas digitales; ya sean vistos como instrumentos o como sistemas de significación; condensan visiones diacrónicas del mundo y dan cuenta de la complejización del mismo en un transitar que inicia desde las probabilidades simples que estructura un dado, para fluir hacia los millones de combinaciones que produce un generador digital.

En el encuadre teórico se describen secuencias sobre los procesos de significación y se puntualizan algunos aspectos respecto al código ¿Cuáles son los resultados de esas secuencias considerando la práctica situada?, ¿Qué patrones de significado se producen?, ¿Cuáles son las producciones específicas a partir del juego tras considerarlo como una acción en términos de la teoría de la estructuración?

Como punto de partida hacia los procesos de significación, comencemos por pensar el juego de azar según los términos de la semiótica, partamos del componente objetivo y aleatorio que suponen las bases numéricas, estas conforman el sistema sintáctico —*type*, según la teoría de los códigos— a partir de un principio de apariencia simple: la selección aleatoria de entre un conjunto finito de unidades; es un sistema binario que puede incrementar principalmente en probabilidades, para dar lugar la producción de «*tokens*» al asociarse con múltiples instrumentos de resolución.

El juego de azar en el plano sintáctico, opera a través de información y algoritmos que definen las reglas y por tanto, los flujos que resultan observables en los «actos» como unidades dentro del sistema de información en un juego de azar: un turno por persona, repartir X cartas a cada jugador; la definición de un monto de apuesta mínima en la ruleta o el conjunto de combinaciones que definen la «posición» de un jugador frente a otro, o sobre otro; estos son solo algunos puntos de partida sobre los que puede ahondarse en el sentido de los planos de contenido y expresión que han sido estudiados particularmente desde la teoría de juegos y la estadística¹².

En el marco de esta comprensión, los procesos de información pueden observarse desde la estructura numérica y estadística de cada juego, un ejemplo de ello es el triángulo de Tartaglia o triángulo de Pascal, que consiste en un patrón numérico organizado con base en las probabilidades contenidas en un dado. Un segundo nivel del proceso de información está presente en los procesos de percepción relacionados con el esquema de estímulo y respuesta en términos sensoriales y neurobiológicos. Hasta este punto se ha ejemplificado de forma concreta cómo es que se codifica el juego de azar en términos de información, una extensión de ese proceso nos exige dirigirnos hacia el nivel semántico.

El sistema binario del juego de azar está asociado con: monedas, dados, mazos de cartas, ruletas y sistemas digitales «codificados» como juego, sin embargo, podría tratarse de cualquier otro instrumento mientras represente una probabilidad objetivada, de tal forma que un objeto con forma cúbica puede expresar unidades numéricas o cualquier otra entidad distinguible en el sistema del juego en cuestión —como un «as de diamantes» en el cubilete o el doble tetraedro que se utiliza en juegos de mesa conocidos como «juegos de rob»—. Cualquier forma volumétrica simple puede considerarse como un dado si cumple una condición de correspondencia.

Esta clase de comprensiones son las que han permitido la formulación de los juegos de azar en variantes electrónicas, es posible jugar a la ruleta en un múltiples formatos electrónicos o

12

Al respecto, puede consultarse la sección: “Game Calculators” en el sitio personal de Michael Shackleford — <https://wizardofodds.com/calculators>—, analista de juegos, consultor en los procesos de diseño y profesor adjunto de matemáticas del juego en la Universidad de Nevada, Las Vegas.

digitales e incluso prescindir de representaciones visuales —como el caso del ajedrez que se puede expresar en notación algebraica— para interactuar directamente con el sistema del juego.

La segunda extensión semántica que trasciende los procesos de información para convertirlos en comunicación, son las reglas y los valores posicionales. En primera instancia, es a través del sistema binario codificado y reglamentado que se definen las posiciones fundamentales: «ganar» y perder», por otra parte, una característica común en los juegos de cartas es la precisión reglamentada de valores posicionales, tal es el caso del *blackjack*, donde una expresión estilizada como el «as de corazones» puede tener un valor numérico variable en función de la interpretación sobre la posición que ocupa con otras cartas u otros jugadores.

La apuesta se integra mediante las funciones del código del juego de azar en los casinos dado que supone una retribución mayor que la que se ha dispuesto —o a la que se renuncia momentáneamente—, de forma inmediata puede pensarse que ganar o perder son las motivaciones inmediatas y explícitas para apostar dentro de un juego, sin embargo, ello implica ignorar los códigos producidos por la indeterminación sistematizada, en este caso, el riesgo es constitutivo de la capacidad significante de la apuesta en el juego, produce correspondencia entre los niveles más abstractos del código y desencadena las operaciones connotativas que fundamentan la práctica.

La indeterminación es un subcódigo del riesgo, los lapsos de «espera ansiosa» y expectación que caracterizan cada episodio de juego no están «vacíos», son el plano expresivo de la indeterminación que se desplaza entre las unidades del sistema de juegos, es el espacio de verificación de la táctica que se disipa de tajo tras una revelación correspondiente con la condición binaria, que reduce el continuum de la experiencia del juego en dos campos irrefutables: «ganar» o «perder». En la indeterminación yace también el gozo que produce la contemplación del juego, la expectativa retenida no está reservada únicamente para quienes juegan, por el contrario, se extiende irremediabilmente y existe en otras situaciones cotidianas donde interviene algo «esperado» y que no tienen relación con el juego de azar.

Hasta este punto nos hemos desplazado de forma general de la señal al contenido apegándonos a procesos de información y comunicación. Hemos visto cómo el juego, la apuesta, y el riesgo se articulan mediante mecanismos e instrumentos hasta el alcance con la

experiencia, en el apartado siguiente revisaremos cómo es que dichas definiciones se han formulado en términos de lenguaje para constituirse como unidades culturales.

Campos semánticos que circunscriben el juego de azar

A continuación se exploran algunas designaciones lingüísticas sobre el juego, el azar y la apuesta, tomemos como punto de inicio para este recorrido las puntualizaciones de Johann Huizinga (2014) en torno a las dimensiones semánticas del juego:

El ámbito semántico del juego no está bien delimitado en ningún idioma y la comparación lingüística demuestra que varía de una lengua a otra. Ni el «*play*» inglés, ni el «*jeu*» francés, cubren del todo el «*speel*» neerlandés y viceversa (p.29).

Huizinga explora el concepto de juego desde sus orígenes: «*παίδιον*» y «*ludus*» en Grecia y Roma, respectivamente, que designaban el juego pero no incluían las competiciones ni el tocar un instrumento musical que sí formaba parte del «*spiel*» alemán y el «*play*» inglés (Huizinga, 2014), estos términos también están asociados con: «*gamen*» —que refiere a deporte, y placentero—, «*gomen*» —juego—, y «*layke*» —deporte—, que finalmente se convirtieron en «*game*» y «*sport*» (Rossiter, 2003).

La apuesta traza un universo semántico distinto, refiere parcialmente a una forma de contrato civil que implica intercambio, compromiso y valor económico:

La apuesta, «*wedde*» en germánico antiguo, un vocablo que se caracteriza por una trayectoria histórica y semántica extraordinariamente singular. Se corresponde con el «*gage*» francés y el «*wage*» inglés, pero también está presente en el «*wedding*» —boda— inglés y el «*jaarwedde*» —sueldo anual— neerlandés. Aparentemente la noción de juego poco tendría que ver con esto. Sin embargo, si nos remontamos al viejo Derecho Germánico podemos comprobar que apenas distinguía entre la formalización de un contrato y la de una apuesta en sentido moderno (p.50).

La apuesta funciona dentro de la esfera del juego debido a la capacidad relacional que radica en la conformación, o la integración dentro del sistema de reglas que se requiere para que exista el juego, Huizinga (2014) atribuye al factor lúdico la articulación entre el juego y la apuesta para la conformación del juego de azar tal como se incluyó en los casinos cuando fueron fundados:

El «*wedde-badium*» era el objeto simbólico que una de las partes entregaba a un tercero para sellar el compromiso adquirido. En esta vieja acepción, toda “apuesta” encierra la

promesa de un logro extraordinario, por lo que se aproxima al «voto solemne» que perviviría durante tanto tiempo como factor lúdico en usos y costumbres caballerescos y en el torneo y la competición en general, situados, si no del todo al menos en parte, en la esfera del juego (p.51).

En el campo de los juegos de la suerte del libro de los juegos de Alfonso X, se incluye «*hazard*» —«azar», en español o «*hasard*», en árabe: muerte—, un juego de 3 dados donde se determinaba vencedor el jugador que obtuviera una suma entre 15 y 18 puntos; para ello es necesario obtener los números más altos de los dados u obtener una combinación de las caras inversas a los números: 6, 5, 4 o 3 (Rossiter, 2003).

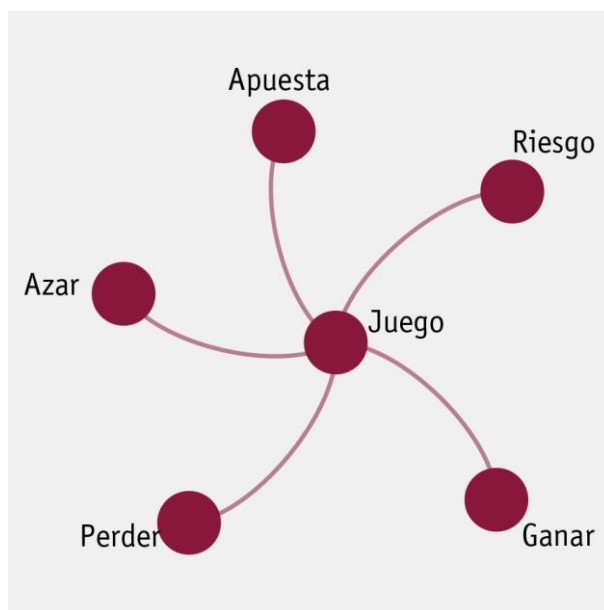
El libro de los juegos incluye una estampa que retrata a un grupo de jugadores haciendo uso de la ropa como recurso para apostar cuando las bolsas de dinero habían quedado vacías. «*Hazard*», a la vez de ser el origen de la palabra «azar» en español, es la base del «pase inglés» o «*craps*», que está presente en las mesas de algunos casinos. Se presume que el juego se originó en Arabia y que el juego fue llevado a Estados Unidos por Bernard de Marigny a principios del siglo XIX (Frederick y Starr, 2005).

Por otra parte, la palabra «*random*» —azar— en inglés es una adaptación del francés antiguo «*randin*», que refiere al galope de los caballos; la primera forma lingüística en la lengua inglesa estaba asignada a la fuerza y la impetuosidad con «*randoun*», con el uso de la preposición «*in*» refería a un trayecto enérgico y con la preposición «*at*» indicaba una resolución mediante las fuerzas propias y personales de un individuo (Mayhew y Skeat, 2008).

Mientras que «*chance*» —oportunidad—, refiere a una ocurrencia, a un peligro, o a un suceso inesperado; este término también es una adaptación del francés antiguo «*cheoim*», posteriormente «*cheance*», que refiere a un acontecimiento. El término guardaba una relación semántica con «*aunter*» que se empleaba para referirse a una aventura (Mayhew y Skeat, 2008).

Con base en las nociones anteriores, es posible interpretar el juego de azar como un acontecimiento de naturaleza civil, transaccional —y por lo tanto, comprometido— enérgico y arriesgado; también es posible identificar las primeras unidades culturales que producen una circunscripción semántica del juego de azar.

Figura 11: Circunscripción semántica del juego de azar



El juego, la apuesta, el riesgo, ganar y perder, indudablemente son unidades culturales que circunscriben el juego de azar, tanto los códigos como el sistema pueden trasladarse a otros espacios y no dependen necesariamente de los casinos para desarrollarse como actividad, entonces, resulta pertinente enunciar cuáles son las unidades culturales que circunscriben el juego en los casinos, que lo conforman del modo en que lo conocemos ahora.

Las unidades culturales presentes en el casino.

En las formas de juego presentes en los casinos está presente un sentido manufacturado, propuesto, inserto en un orden social que enmarca la interacción entre esquemas de poder y legitimación, —en este punto sería posible partir hacia la aplicación de otros esquemas conceptuales dentro de los estudios culturales que incluyen hegemonía e ideología como parte de sus comprensiones—. La significación como aspecto central en la práctica permite, mediante el estudio de su articulación, develar los flujos y tensiones hacia los marcos de la dominación y legitimación que están implícitos en la producción de los casinos como forma institucionalizada del juego. Los modos de juego propuestos extienden el orden semántico que se establece por la relación entre las primeras unidades culturales identificadas, estas, configuran y orientan la práctica desde la significación, la primera respuesta respecto al conjunto de unidades que intervienen en la producción de sentido, se aborda en este apartado.

Como resultado de las observaciones y del registro del paisaje sonoro fueron seleccionadas aquellas funciones semióticas —signos— que se producen a través de la estilización, estos, integraran un campo semántico asociado con la romantización de la incertidumbre postulada como hipótesis en este trabajo.

El juego es, teóricamente, el propósito cultural y elemento fundacional de los casinos, el principal elemento articulador. Presente en la renuncia de la voluntad y en el carácter ideal tanto de los artefactos como de los medios que se emplean. El juego se propone desde el espacio e integra la libertad, la separación, la incertidumbre, la improductividad y la reglamentación que Caillois identifica como características del juego, todos ellos orientados hacia la «*paidia*» (Caillois, 1958).

La libertad, aparte de fundar el juego, también se manifiesta en el universo de acción del casino. Alimentos y bebidas, la oferta de actividades lúdicas y la operación ininterrumpida son gratuidades, disponibilidades y accesos que se traducen en permanencia, a través de cargadores para teléfonos, cajeros automáticos y restaurantes, el entorno controlado cuenta con provisiones y recursos disponibles para los jugadores, el casino es, en cierta forma, un lugar irrestricto donde se disuelven distinciones sociales y al mismo tiempo se crean espacios de inmersión profundamente individuales; no produce extrañeza beber alcohol, fumar, comer, carcajearse, maldecir o expresarse, lo cual, ciertamente representa un espacio de libertad que resulta distintiva respecto a otros espacios de interacción.

El intercambio financiero es determinante para la modelización del juego, la definición de reglas y los modos de operación; sobre esa base, el dinero es medio y recurso para ejercer el juego, no debe perderse de vista que es un recurso de empoderamiento fuera del casino y también se convierte, por ende, en un objetivo a perseguir. El dinero habilita la búsqueda por más dinero en la espera de una hipérbole producida por un mecanismo aleatorio.

La representación del ideal hiperbólico se concreta a través de estilizaciones visuales y caracterizaciones posicionadas en el entorno de los casinos: el uso constante del color dorado predomina en las tarjetas plásticas que permiten el uso de juegos electrónicos, monedas de oro modeladas por computadora cayendo desde la nada y hacia la nada en un bucle eterno, onomatopeyas que expresan acumulación incremental, ficciones en torno al metal y el cristal en el instante que se ha ganado un premio.

Dichas representaciones también están presentes en los nombres de los juegos electrónicos: *Riches of Rome*, *Royal Diamonds*, *Fortune Goddess* y *Money Ranch*, —cuyo escenario es una mina de oro—, pero la cosa no acaba ahí, las interfaces están pobladas de imágenes simbólicas: yates, langostas, brazaletes antiguos, joyas con pedrería exuberante e incluso coronas reales, todos ellos rodeados de resplandores o monedas son connotaciones valorativas asociadas con la «riqueza» y el «luj».

Otro grupo de caracterizaciones surgen del entretenimiento mediático en las máquinas electrónicas que extienden la experiencia de entretenimiento básico televisivo, el cine y la música producidos por la industria estadounidense: Britney Spears en una máquina tragamonedas de dos metros y medio de alto con sonidos de las canciones que desataron su popularidad mundial. Es posible jugar con elementos y personajes del filme *Titanic*, filme de James Cameron y con elementos de la serie televisiva *Sex and the City*, los premios obtenidos por las combinaciones entre los personajes están asociados con objetos que desatarían situaciones de interés dentro de la historia de la serie en cuestión: un anillo de matrimonio, perfumes y cajas de zapatos son parte de la parafernalia iconográfica que promete la obtención de premios mayores. De esta manera, la presencia del elemento lúdico permite la construcción de una historia dentro del universo de la serie, la producción de una ficción sin desenlace dentro de otra ficción.

Figura 12: Interfaz de los juegos: Frank Sinatra y *Sex and the City*.



(Zynga, 2016).

Lo anterior es un referente de la diversión como unidad cultural propuesta desde el casino, legible en el slogan de *Winland* que pregunta a través de las playeras de los empleados: ¿Dónde

está la diversión?, para ser contestado con un *hashtag* estratégico que sugiere la expresión en medios digitales para la creación de público: *#EnWinland*.

La invitación a divertirse es una constante en la promoción de eventos y espectáculos: anuncios de sorteos, melodías con trompetas y voces de tono alegre que exaltan momentos del juego, en conjunto con personajes animados que apelan a la empatía en las zonas de juegos electrónicos, la música de fondo altamente reconocible —música pop exitosa y memorable— y los iconos ornamentales que a través de la caracterización apartan el espacio del universo de la seriedad y crean un ámbito de disfrute bajo estímulos y provocaciones. La diversión se construye a través de elementos emotivos en función del flujo de la actividad.

La oportunidad es la unidad cultural que asocia el premio, el juego y la apuesta. Está presente en los sorteos que se realizan diariamente para distribuir sumas variables de dinero —entre aquellos que acumulan tickets por consumo y que pueden estar presentes—, también está en la incentivación a partir de puntos virtuales que no pueden ser retirados, pero que pueden utilizarse en cualquier máquina de juego con la posibilidad de obtener ganancias reales.

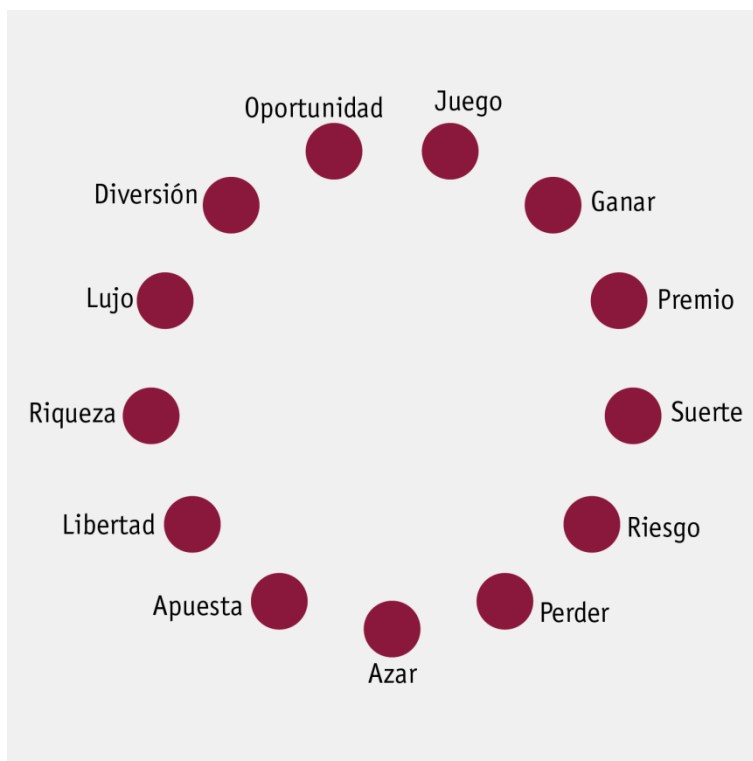
Goffman (1970), encuentra en los instrumentos de resolución del juego una especie de «máquina ideal», con lo cual podemos estar de acuerdo, dada la producción de resultados inalterables a través de procesos basados en tendencias físicas que no pueden eliminarse o modularse, sobre esta «idealidad» de un sistema codificado como juego, se entrecruzan las posibilidades teóricas y las reales; a través de la racionalización —y la imaginación— es que la oportunidad se construye sobre la base del código, como una correspondencia entre las posibilidades teóricas y las intenciones del jugador. En este sentido, la «oportunidad» es la oposición directa —y racionalizada— de las probabilidades reales que estadísticamente están en contra del jugador.

El anclaje favorable de la oportunidad es el premio, onomatopeyas sonoras que emulan campanas, timbres y fanfarrias son las marcas sonoras que caracterizan las zonas de máquinas de los casinos, por otra parte, en las zonas de juego en vivo, el sonido que produce el choque de las fichas de plástico es la marca sonora del espacio. En las mesas destinadas al juego en vivo, esta condición tiene un rasgo particular: cuando un jugador obtiene un premio y comparte a manera de propina una parte de lo ganado, el crupier golpea el borde de la mesa con una ficha a manera de señal, al instante, el resto de los crupieres presentes en la sala expresa: «gracias» al unísono, mientras dan continuidad al juego.

La oposición riesgo-oportunidad está articulada —y resuelta— por medio de la suerte, caracterizada a través de imágenes homogenizadas y artificios iconográficos: entidades místicas que decoran el lugar: *Budai*, el buda sonriente, hadas, duendes irlandeses, tréboles, y juegos de números como el 13 y el 7 están dispersos entre íconos y figuras como virtudes mágicas posicionadas en el espacio; la suerte, es el deseo inmediato manifiesto en los encuentros entre empleados y usuarios, también es un vestigio cultural que hace frente a la racionalidad y la contundencia de los sistemas numéricos que conforman el juego.

El conjunto de descripciones anteriores establecen la pauta para un segundo nivel de demarcación semántica del juego en los casinos:

Figura 13: Demarcación semántica producida por las unidades culturales codificadas a partir del juego y las postuladas desde el casino



Sobre la base de la figura anterior, las asociaciones en el plano del código entre «juego» y «diversión», son lo suficientemente concretas para definir el espacio distintivo de la esfera del juego, sin embargo, a diferencia de las unidades culturales que se formulan desde el código en el juego, las opciones relacionadas con «ganar» formulan un campo de acción que produce

correspondencia hacia sistemas que no pertenecen al campo lúdico —como el sistema económico, la noción de superar a un adversario o un desafío frente al juego mismo—, el potencial de significado del juego de azar radica en la capacidad relacional de los códigos sustentados en el sistema binario, es por ello que «ganar» supone más alternativas de significado, independientemente del contexto, a diferencia de «perder».

Hasta este punto, se ha construido un campo semántico en torno al juego en los casinos con base en herramientas teóricas y metodológicas; el apartado siguiente explicará cómo es que las unidades culturales se articulan para la postulación del juego en los casinos a partir de tres líneas estratégicas.

Postulación del juego en los casinos

Postular un lugar implica demarcar sus límites semánticos, según Giddens, el desanclaje del tiempo y el espacio es un factor característico de la modernidad tardía (Giddens, 1993), por otra parte, De Certeau atribuye pertenencia —o privatización de un espacio— a la postulación de un lugar, lo cual coloca al sujeto en la posición de «no propietario». En ambos casos, puede entenderse la postulación como una designación orientadora de encuentros sociales, de tal manera que un una cafetería, un museo o un casino, se conforman como entidades diferenciadas que despliegan procesos de significación y modos de interacción particulares.

Ese «revestimiento significativo orientador» es tanto un producto como un elemento de los procesos sociales característicos de la modernidad tardía, cuando un sujeto decide «entrar a un lugar», también decide someterse a las reglamentaciones y convenciones sociales que históricamente se han construido sobre cada sitio. En términos culturales podemos pensar los lugares según los entornos que los caracterizan; el nivel de ruido en el paisaje sonoro del casino, por ejemplo, da cuenta del espectro de libertad dentro de un espacio controlado al permitir consumos y conductas que en otros espacios son restringidos, es posible llegar a cualquier hora de la mañana y consumir bebidas alcohólicas, de la misma forma en que es posible consumir un pedazo de pastel antes de que amanezca.

El desanclaje al que Giddens se refiere se produce cuando al definir la presencia del sujeto, se apela a una designación, más que a una posición geográfica de pertenencia, los encuentros de migrantes orientales en Australia que encuentran mayor pertenencia en los casinos que en los centros nocturnos de la ciudad descritos en el primer capítulo, pueden explicarse de esa

manera, sin embargo, el plano complementario es la pertenencia, volviendo a los casinos, el entorno controlado habilita la permanencia prolongada que evidentemente tiende a la producción de encuentros e interacciones que en la medida de la repetición y la habituación producen lazos sociales y pertenencia.

Lo que los modelos de franquicias han propiciado es la concepción de un «estar» que no depende del tiempo ni del espacio, se puede «estar en el casino» en Ciudad de México, en Guadalajara o incluso en Japón, si es que los modos de reproducción así lo permiten; «Estar en un OXXO» por ejemplo, es posible en un número inimaginable de ubicaciones del país y generalmente habilitan el mismo espectro de posibilidades con base en el consumo.

En el marco del desanclaje espacio-temporal, la subjetividad sigue vigente, en este punto entran al rescate las nociones de Michel De Certeau para declarar que no todo está perdido, sobre la producción de lugares y pertenencias sistematizadas, siempre será posible proponer las formas propias y únicas, esto es, reconocer la innegable capacidad de agencia del sujeto.

Tras haber explicado —sin agotar todavía— los procesos de información y comunicación hasta la delimitación semántica de la práctica de juegos de azar en los casinos, es momento de extenderlos hacia el plano de interacción entre el casino como forma institucionalizada y los usuarios. En el apartado que describe la hipótesis de este proyecto se hace referencia a una «convencionalización» de los casinos en relación con su inserción dentro de los espacios urbanos, en una reflexión sobre los límites entre el espacio público y el privado, Jérôme Monnet (1996) describe una «publicización» que ocurre tras la disminución de restricciones del espacio privado, se refiere a los establecimientos con entrada libre ubicados en tiendas y plazas comerciales. En el caso de los casinos, la distribución en el plano de la ciudad indica que ciertamente ha ocurrido una habilitación del acceso a los espacios de juego.

Lo anterior es legible como un rasgo de orientación estratégica, a través de la «postulación» y «circunscripción», podemos entender la «publicización» como la articulación de libertad circunscrita respecto al ámbito de lo privado, en otro sentido, la libertad como unidad cultural, supone acceso y disponibilidad en la postulación del juego como alternativa de entretenimiento.

Según De Certeau, una estrategia se consolida a partir del cálculo y manejo de relaciones de fuerzas que en primera instancia circunscriben un «lugar» y posteriormente permiten el manejo de dichas relaciones con una exterioridad distinta (De Certeau, 2000), dado que el plano

económico sostiene la detonación de la acción y el mecanismo social que extiende las relaciones de la institución, una línea fundamental de orientación estratégica es legible en el uso de recursos que sostienen la práctica, que en este caso son el tiempo y el dinero; por ende, la postulación de la práctica consiste en una combinación eficiente de elementos culturales presentes en el juego de azar, con mecanismos financieros para la permanencia.

El acceso y las gratuidades son dos factores de representación del tiempo en tanto son inagotables, pensar estos dos elementos en función de las posibilidades en cuanto a los encuentros sociales que habilitan los casinos, implica pensar dichos encuentros contenidos en un «siempre» o un «nunca», que son infinitos: «siempre está abierto» o «nunca está cerrado» son dos demarcaciones en oposición que refieren a una disponibilidad permanente.

Las condiciones de disponibilidad permanente son aplicables también para la práctica que el lugar propone, sin embargo, estamos hablando del modo específico que no es el que puede darse en un café, una reunión o incluso en plena calle, es necesario someterse a las condiciones de acceso y práctica para «estar» en el lugar, es de esa forma que se representan el juego y el tiempo.

El nivel consecutivo de la representación es la permanencia, con base en el tiempo y las funciones designadas del lugar se producen alternativas que no están necesariamente condicionadas a la destinación de dinero para jugar, como ejemplo: hay casinos en los que se llevan sorteos numéricos a diario, con horarios establecidos y cantidades que incrementan según la hora del día, esta es una estrategia de permanencia y refiere al manejo de eventos que motivan a los usuarios a no abandonar el lugar.

El tercer nivel estratégico de la postulación de los casinos es el de estrategias de consumo, estas estrategias apelan a la «invitación» como función designada del lugar y están alineadas con las funciones del aparato mercadológico o de comunicación institucional de los casinos: promociones, descuentos, asignación de niveles según la inversión destinada y eventos de espectáculos forman parte de esta línea estratégica.

Estas tres líneas estratégicas se manifiestan mediante tipos expresivos y tienen correspondencias en término de códigos y subcódigos con el conjunto de unidades culturales presentes en los casinos; se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 8: Unidades culturales, estrategias y formas interpretantes

Unidad cultural	Presente en:	Tipos expresivos	Estrategia:
1. Juego	Dispositivos lúdicos (ruleta, dados, mesas de juego, máquinas) Elementos ficticiales en interfaces electrónicas Animaciones y personajes	Connotaciones valorativas Imágenes de objetos complejos	Representación del juego
2. Diversión	Pantallas transmitiendo eventos deportivos Espectáculos en vivo Personajes en interfaces de juego Códigos sonoros en juegos electrónicos Referencias a películas, personajes de la industria del entretenimiento y series televisivas Música de fondo Referencias a formas culturales (islas, tribus, civilizaciones antiguas y mitológicas) Ficcionalidad en los juegos electrónicos	Connotaciones valorativas. Imágenes homogeneizadas Rasgos macroambientales codificados Onomatopeyas esquemáticas	Permanencia
3. Libertad	Espacios sin restricción funcionando permanentemente Iluminación atemporal Ausencia de relojes Alimentos y bebidas gratuitos Cajeros automáticos, cargadores para teléfonos Gratuidades diversas Diversidad en los espacios a acceder	Connotaciones valorativas.	Representación del tiempo
4. Oportunidad	Presentación de montos acumulados en	Onomatopeyas	Representación

Unidad cultural	Presente en:	Tipos expresivos	Estrategia:
	interfaces electrónicas Sorteos Puntos no redimibles Promociones Segmentación de los jugadores por «nivel de juego»	esquemáticas Connotaciones valorativas.	del juego De consumo
5. Suerte	Elementos decorativos y obsequios (amuletos) Slogans Interfaces electrónicas Entidades místicas (Buddha), hadas, duendes, tréboles, juegos de números Señales sonoras en los juegos electrónicos Representaciones visuales	Connotaciones valorativas. Imágenes homogeneizadas	Representación del juego
6. Riqueza	Mensajes visuales que refieren al oro, al dinero y los diamantes Nominaciones en juegos electrónicos Señales sonoras que simulan monedas en juegos electrónicos	Connotaciones valorativas.	Representación del juego
7. Lujo	Representaciones visuales y arquitectónicas de objetos asociados con viajes, palacios y otros objetos con atributos de clase	Connotaciones valorativas. Imágenes homogeneizadas	Representación del juego
8. Diversión	Mensajes visuales en promociones impresas y electrónicas Tonalidades clave y señales sonoras en juegos electrónicos	Rasgos macroambientales Imágenes homogeneizadas Onomatopeyas esquemáticas	Representación del juego Permanencia

Unidad cultural	Presente en:	Tipos expresivos	Estrategia:
9. Premios	Señales sonoras en juegos electrónicos.		
	Fanfarrías en juegos electrónicos		
	Exhibición de objetos que serán sorteados (automóviles, aparatos electrónicos, teléfonos móviles)	Onomatopeyas	Representación del juego
	Exhibición de cifras acumuladas en juegos electrónicos	esquemáticas	De consumo
	Formulación de sorteos basados en números asignados según el nivel de consumo		

Si consideramos que la suerte y la riqueza no forman parte de los códigos comunes del juego de azar como actividad, en la incorporación de estas como unidades culturales mediante caracterizaciones visuales, encontramos claves que dirigen hacia líneas estratégicas para la postulación del juego.

La «diversión» —reconocida como un factor de motivación en las entrevistas— es observable en un sentido práctico como función designada, presente en los rasgos macroambientales y forma parte de las estrategias de permanencia, complementario a lo anterior, cabe mencionar que en la primera práctica de observación en el casino *Winland*, entablé una conversación casual con una mujer de aproximadamente 60 años que requiere una silla de ruedas para moverse, sus palabras fueron:

“Espérate a las 2 de la mañana, después de que acabe la rifa te dan el doble de recarga y te dan una torta ahogada, hazme caso, no cargues ahorita, espérate hasta las 2”. —La hora estaba cercana a la media noche—.

—

Persona desconocida

Una declaración de la misma naturaleza que forma parte de los testimonios de entrevista:

“Hay ciertos días que el casino las libera [máquinas de juegos electrónicos]: los jueves de las 2 a las 6 de la mañana y lo que le apuestes, si le compras, te da porque te da, saqué el otro día con 100 pesos, 18 mil baros”.

—

Sr. All in

Finalmente, las estrategias de consumo son las más evidentes, en el casino *Twin Lions* la oferta de comida es vasta y promueven ofertas constantemente para atraer usuarios:

“Yo voy al desayuno buffet con mi esposa, los viernes, si llegas antes de las 12 puedes comer lo que quieras, el pan recién horneado es delicioso, aparte, si cargas una tarjeta con 100 pesos, te dan lo doble, a mí no me gusta jugar tanto, pero si vas el viernes, puedes salir a la 1 o 2, si llegas después de las 12 ya no alcanzas nada”.

—

Sr. Swift. 70 años aproximadamente, conductor de Uber.

Romantización de la incertidumbre

La romantización de la incertidumbre refiere a la designación de planos expresivos orientados a producir fiabilidad sobre los sistemas indeterminados del juego de azar. El carácter no prescriptivo del juego lo legitima y define códigos de reconocimiento que habilitan el encajamiento y la reproductibilidad en múltiples situaciones, en el caso del casino, esta legitimación es la base para la postulación de una certeza ingenua desde el plano de la significación y orientan el juego como acción.

El análisis sobre los códigos de reconocimiento y expresión permite distinguir los contenidos culturales, tomemos como ejemplo la «lotería», lo que en México conocemos como Lotería Nacional es un mecanismo de recaudación para el financiamiento de obras públicas, expresa el sentido de un «sorteo», mientras que la lotería cantada es más cercana al juego de mesa porque coloca la probabilidad en segundo plano para dar prioridad a la diversión y la convivencia.

Para identificar códigos de reconocimiento, pueden pensarse los juegos de azar en un sentido cronológico, se proponen tres fases denominadas según las modalidades de producción:

1. El modo local

Esta modalidad está anclada al tiempo y el espacio donde se produjeron (Giddens, 1996), con estas formas de juego situadas en la pre-modernidad, se detonaron los procesos de legitimación social del juego de azar y su consolidación como mecanismo cultural; estas formas de juego de azar se formularon con piedras, huesos tallados y madera, entre otros materiales, hasta la invención de la imprenta, que dio lugar a modos de reproducción mecanizados.

El principio de estos juegos es la conformación de sistemas simples cuyo modo dinámico se expresa en señal física, ejemplo de estos juegos son: los primeros juegos de mesa, los dados, los primeros mazos de cartas e incluso el *Totoloque* y el *Patolli*, dos juegos de azar practicados en la época prehispánica que combinaban destreza, suerte y adivinación (Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía, 2017).

2. El modo continental

En este modo predomina la idea de la «invención» y contempla el surgimiento de las máquinas, se funda en el marco de la visión moderna del mundo, y concluye con la incorporación de las tecnologías digitales, esta fase temporal-cultural contempla la fundación de los casinos, la invención de la ruleta y la mecanización de los sistemas de juego. La tecnología de estos juegos contempla desde el desarrollo de la señal física hasta la producción de la señal analógica, un proceso paralelo a la industrialización y la institucionalización del sistema económico.

El pensamiento adivinatorio ocupó una posición que se vería desplazada por el desarrollo de la probabilidad y el cálculo. Kepler conceptualizaba el azar como un ídolo y una forma de blasfemia contra Dios; Laplace asumía que era la ignorancia de las conexiones entre fenómenos; con el planteamiento del problema de los puntos, Pascal y Fermat (Todhunter, 1865) profundizaron el conocimiento sobre la producción de patrones y sucesiones numéricas que implicaran certeza basada en la evidencia, a pesar de la definición de parámetros calculables, la probabilidad no sobrepasa la indeterminación.

El surgimiento de la teoría de la probabilidad representaría, una declaración de ventaja para el razonamiento científico sobre la suerte, la fortuna, el destino o alguna otra forma de providencia; sin embargo, en múltiples casos, la probabilidad fue una vía para formular sistemas que permitieran predecir los resultados empleando como instrumento el juego de azar (David, 1962).

En esta fase se posibilita la incorporación del componente de riesgo en los sistemas sociales, cabe aclarar que el azar probabilístico no es una característica de la civilización occidental, por el contrario, en civilización occidental se han retomado los principios de azar para formular mecanismos y sistemas que se extienden actualmente con una magnitud inabarcable. La introducción del componente azaroso deriva en la producción de formas culturales y ello deriva a la vez en la producción de riesgos que tocan múltiples ámbitos de la vida cotidiana. En una lectura análoga puede decirse que es así como el *alea*, el principio lúdico señalado por Caillois, se integra con la vida corriente.

3. El modo global

Esta fase contempla el proceso de desanclaje del tiempo y el espacio característico de la modernidad tardía. La consolidación de los sistemas de Estado Nación y la economía capitalista mundial son factores de influencia en la modelización del juego de azar y el casino como forma institucional, Giddens (2003) lo conceptualiza de la siguiente manera:

Las instituciones modernas difieren de las anteriores formas de orden social, en primer lugar, en su dinamismo, fruto del cual se desgastan los hábitos y costumbres tradicionales, y, en segundo lugar, en su impacto global. Sin embargo, estas no son únicamente transformaciones extensivas: la modernidad altera radicalmente la naturaleza de la vida cotidiana y afecta a las dimensiones más íntimas de nuestra experiencia. (p.33).

Las tecnologías digitales protagonizan esta fase, un *click* en una máquina tragamonedas de Guadalajara detona un proceso de información que se resuelve de forma casi instantánea en Alemania o en Estados Unidos, de la misma manera, la acción está incrustada en el sistema financiero, que se extiende a través de las instituciones.

El juego en esta fase implica procesos complejos de interacción, debido a la mediación a través de sistemas abstractos de apariencia imperceptible y que no son comprendidos en la totalidad por quienes hacemos uso de ellos (Giddens, 1996), en este sentido, el juego en los casinos es un conjunto reproducible de sistemas de información que incorporan componentes de riesgo.

Apelando a la teoría de la producción de signos —esquemática en la tabla 3—, en el contexto de la modernidad tardía se habilita a la capacidad de reproducción e incorporación de tipos —*types*—; los juegos de azar como tipos, contienen en sí las características del modo en el que fueron producidos y heredan convenciones y caracterizaciones que derivan en códigos de

reconocimiento, por ejemplo, en la ruleta está presente un código cromático basado en rojo y negro —no hay ruletas azules—, en los naipes se mantienen las estilizaciones heráldicas de las figuras y las máquinas electrónicas emulan mediante representaciones audiovisuales los episodios característicos de las máquinas tragamonedas mecánicas, aunque haya tomado menos de un segundo resolver el proceso de información, estos son códigos de reconocimiento. Este conjunto de rasgos son incorporados como designaciones de la tecnología estocástica del entretenimiento y al operar dentro el marco estratégico de la representación del juego incorporan connotaciones valorativas que de modo conjunto sugieren una apariencia «ingenua» sobre el juego.

Sobre la base del riesgo, la «oportunidad» forma parte de la postulación del juego y se relaciona con «suerte», «diversión», «riqueza» y «lujo» para producir el plano expresivo de la «ingenuidad», paradójicamente, las connotaciones valorativas producen un efecto de certeza a través de los códigos de reconocimiento que emplea.

Práctica, significación y estructura

El objetivo de las entrevistas fue recopilar interpretaciones de primer orden (Geertz, 1973) y obtener datos que permitieran comprender la práctica de juegos de azar a través de la óptica del sentido producido por los jugadores. Las entrevistas episódicas revelaron la intencionalidad y la aplicación de recursos que orientó la lectura e interpretación en términos del orden social que implica tácticas y estrategias; también se posibilitó la identificación del conjunto de connotaciones de orden subjetivo que enmarcan la experiencia de juego en relación con la diversidad de efectos o consecuencias que dan cuenta de la manipulación por parte de los practicantes (De Certeau, 2000) sobre la noción de juego propuesta desde los casinos.

En lo sucesivo, los jugadores se identificarán con pseudónimos con el fin de dar trazabilidad a los testimonios. En la tabla mostrada a continuación se ofrece un perfil general de los nueve jugadores entrevistados y la justificación de los pseudónimos que los caracterizan.

Tabla 9: Perfil de los jugadores entrevistados

Jugador	Perfil
Sr. All in	Hombre, mayor de 30 años, jugador de cartas y máquinas de bingo, conocido por su sobrenombre y estilo de juego, bailarín retirado, ha tenido múltiples pérdidas materiales a causa del juego, el pseudónimo refiere a: «all in», en la jerga del póker implica apostar todas las fichas en una mano.
Sr. Zero	Hombre, mayor de 20 años, jugador de ruleta, estudiante, de aspecto atlético asiste al casino en los fines de semana principalmente, de vez en cuando bebe una cerveza, sereno, pero arriesgado, el «zero», razón del pseudónimo, surge de la novela: “El jugador”, un número en el juego de ruleta que vincula las emociones del juego con la tensión dentro de la historia.
Sra. Iris	Mujer, mayor de 50 años, asiste al casino todos los días con su esposo, disfruta beber y fumar, está molesta con la administración del casino porque durante los años que lleva jugando no ha ganado un premio acumulado en la máquina que juega, la cual muestra un arcoíris cuando se han ganado jugadas sin costo.
Sr. Siete	Hombre, mayor de sesenta años, jugador de ruleta electrónica y máquinas tragamonedas, asiste al casino todos los días con su esposa y ocasionalmente con su hijo, aficionado de los automóviles y conocedor de las taquerías de culto en la Ciudad de México, de donde es originario. Fue el primer jugador con un pseudónimo asignado: “el septuagenario”, que posteriormente se simplificó en siete.
Sra. Pot	Mujer, mayor de 30 años, prefiere las máquinas tragamonedas, asiste al casino siempre que tiene tiempo libre, le gustan los perros y beber café sin crema, disfruta diversos tipos de juego dentro y fuera del casino, su pseudónimo surge de la palabra Jackpot, la abreviación concuerda con un personaje de la película de Disney: “La bella y la bestia”.
Sr. Flip	Hombre, mayor de 30 años, jugador de bingo electrónico, se dedica a la música los fines de semana, asiste al casino todos los días después del trabajo donde disfruta de beber y fumar, desearía pasar más tiempo con su familia. En inglés, «flip» refiere al tiro de una moneda en el aire.
Sr. H	Hombre, mayor de 50 años, jugador de bingo y máquinas tragamonedas, profesionalista, ha vivido en varios estados del país, vive del juego y pasa la mayoría

Jugador	Perfil
	de su los casinos, es un conversador franco y amigable que disfruta “la adrenalina”, la H es la letra inicial de su nombre y sus orígenes refieren a puertas, ventanas y trascendencia sobre el mundo material.
Sr. X	Hombre, mayor de 40 años, jugador de máquinas tragamonedas, bingo de mesa y bingo electrónico, asiste al casino todos los días, de aspecto refinado, sereno, optimista, trabajó en la industria musical con cantantes populares reconocidos, actualmente edita una revista y produce música, su pasión primordial en la vida. El pseudónimo surge de uno de sus juegos favoritos: Mr. X.
Sra. Love	Mujer, mayor de 40 años, jugadora de bingo, asiste al casino todos los días, disfruta el carácter individual del juego, asume con franqueza la contundencia de los eventos sin perder la persistencia, ha ganado cinco premios acumulados. El pseudónimo es el nombre de su máquina favorita.

Intencionalidad

Las motivaciones e intenciones explicitadas por los jugadores establecen las primeras conexiones en torno a los propósitos prácticos y culturales propuestos a partir del casino, son un vínculo entre la significación y la acción, orientaciones de la reproducción de prácticas.

Tabla 10: Respuestas a la pregunta: ¿jugar por el juego o por el dinero?, una búsqueda en la intencionalidad de los jugadores

¿Jugar para ganar o jugar por jugar?	
Jugador	Respuesta
Sr. All in	Es juego y es baro.
Sr. Zero	Jugar para ganar, al principio es jugar por jugar pero es jugar para ganar siempre.
Sra. Iris	La mayoría lo hacemos por el premio, hay muchos que juegan duro pero porque saben que van a ganar.
Sr. Siete	No, nunca debes jugar por dinero, juega por diversión, por pasar un buen rato.
Sra. Pot	Por el juego, totalmente.
Sr. Flip	Al principio es empezar a jugar por diversión, posteriormente en mi caso se ha

	vuelto un vicio y se ha vuelto jugar por jugar.
Sr. H	Yo juego, yo, bueno, he tenido todas las etapas, hubo un tiempo que ganaba buena lana y jugaba por, por divertirme , ahora, juego más que nada por ganar, por tener una lana, yo, por ejemplo, ya tengo, gano quinientos, ya no juego, si no me quedo sin tragar.
Sr. X	Por dinero
Sra. Love	Jugar por el juego, la diversión.

Las respuestas revelan de forma parcial el grado de involucramiento, el posicionamiento del jugador dentro de la esfera lúdica y visibilizan la primera relación «estructurante» desde el principal recurso requerido para jugar: el dinero.

La experiencia tiene un papel crucial en el plano de la subjetividad, las huellas de la experiencia orientan la racionalización e influyen en la intencionalidad, cada uno de los jugadores narró experiencias significativas producidas a través del juego en los casinos, sin duda, las respuestas están orientadas hacia un propósito correspondiente con la postulación: ganar dinero.

Tabla 11: Experiencias significativas y factores de gozo en torno al juego

Jugador	Experiencia más significativa	Factor de gozo en torno al juego
Sr. All in	Ganar un torneo de póker	Estilo de juego
Sr. Zero	Ganar 10,000 pesos en la ruleta	La sensación de atinarle a la ruleta
Sra. Iris	Ninguna	Nada.
Sr. Siete	Ganar premios acumulados en máquinas tragamonedas	Concentración
Sra. Pot	Ganar un premio acumulado apostando cinco pesos	Cuando aparecen los premios
Sr. Flip	Ganar un acumulado de 600 mil pesos	El juego como tal y ganar.

Sr. H	Ganar el dinero necesario para salvarle la vida a su mascota	Ponerme nervioso
Sr. X	Ganar un acumulado en una máquina de bingo	El reto
Sra. Love	Ganar 5 <i>jackpots</i>	Ganar

Las respuestas en torno a la experiencia indican que «ganar» predomina y toma tres orientaciones: premios, dinero y el juego mismo, lo anterior, se articula con los factores de gozo en torno al juego que incluyen: el juego, la competición, las emociones e incluso «nada» como el producto de un cúmulo de resultados desfavorables, en el caso de la Sra. Iris.

Los factores de gozo incluyen la producción de «estilos de juego», la confirmación de la precisión sobre las intuiciones, la espera ansiosa, el desafío, la vivencia de la tensión expectante y la obtención de premios; ello guarda una relación estrecha con la formulación de marcos frente a la indeterminación.

Independientemente de las funciones que puedan detonarse en los procesos neurobiológicos del individuo con base en el esquema de las recompensas, el «premio» se constituye como unidad cultural dado que posiblemente sea el único elemento que retribuye un valor de uso al usuario del casino, un premio, lejos de ser la devolución de lo apostado o una cantidad mayor a la dispuesta, es una posibilidad y un recurso, en caso de obtenerse.

Formulación de tácticas lúdicas

Las tácticas lúdicas, dentro de la esfera del juego, se manifiestan principalmente mediante la formulación de «sistemas», esquemas concebidos en el plano individual y escasamente compartidos en virtud del arraigo con la intencionalidad del juego. Los sistemas de juego individuales se basan mayormente en el estudio de la «circunstancia» percibida sobre el estado del juego en el sentido objetivo, numérico. Es usual, por ejemplo, que los jugadores de ruleta registren el flujo de los números y consideren una probabilidad sobre otra con el fin de garantizar la obtención del valor esperado.

“En base a experiencias propias vamos elaborando un sistema de juego, para bien o para mal, porque dentro de ese sistema muchos tenemos vicios muy marcados, con esto orígenes creencias, cábalas, supersticiones absurdas, esto es computación, no le

vas a ganar nunca, el casino nunca va a perder, este es negocio del dueño, no tuyo, a ti te va bien en porcentajes de lo que ponen los tontos, los que hacen, todos esos sus sistemas de juegos mal, tú tienes que esforzarte por tener un sistema de juego funcional, perfectible en lo más que puedas”.

—

Sr. X.

En el caso de los juegos en formato digital es distinto, la formulación de tácticas pretende la «manipulación» del sistema que determina el juego, de tal forma que, es común el intercambio de tarjetas entre usuarios de las máquinas para simular variaciones en los niveles de juego, el reemplazo constante o el uso variado de tarjetas.

La formulación de tácticas frente a los sistemas digitales se basa en apreciaciones sobre modos de operación que, en ocasiones manifiestan la noción de supervisión y rastreo característico de los sistemas en red:

“Sé de buena fuente que los cajeros saben cuánto jugaste al día, cuánto ganaste, cuánto perdiste, dónde jugaste, tú puedes ir con un cajero y decirle: checa mi historial y puede ver todo eso, entonces, si ven que alguien gana mucho, algo le hacen a la tarjeta; igual, cuando pierdes mucho, curiosamente al otro día ganas”

—

Sra. Pot.

Yo creo que sí te tienen monitoreado, te van rastreando cuánto le has metido, lógicamente, de repente te sueltan algo para que te siga siendo atractivo, ¿no?, pero independientemente de eso, creo que es un sistema, el cual, al cierto número de recargas, al cierto número en general, pues, salen recargas muy buenas que con el mínimo te vas a llevar muy buenos premios, la verdad.

—

Sr. Flip.

Complementario a lo anterior, durante una observación participante entablé una charla con un técnico de mantenimiento de máquinas electrónicas, sobre las posibilidades de intervenir el sistema de juegos electrónicos:

— ¿Es verdad que ajustan las máquinas?

— Sí se pueden ajustar pero no depende de nosotros, eso lo hacen los de mantenimiento todos los días cuando vienen, viene un ingeniero por cada marca, cada una tiene sus técnicos, lo que ellos nos han dicho es que hacen una especie de corte de caja, los ingresos y los premios, todo eso está allá al fondo [señala un espacio restringido], incluso las computadoras están visibles, pero cada máquina tiene su CPU. Allá atrás, lo que hacen es supervisar que las máquinas no fallen y si pasa, llaman al técnico, pero al final cada empresa se lleva su dinero y reparte sus premios.

—

Asistente técnico de juegos electrónicos 1.

En otra ocasión, pregunté a otro técnico de mantenimiento si los resultados se producían en el espacio donde la máquina está situada, la respuesta fue la siguiente:

No, los resultados los dan los servidores, los equipos están conectados a una red y los servidores están en otro lado, según la marca, puede ser España, Alemania o Estados Unidos.

—

Asistente técnico de juegos electrónicos 2.

Dentro de la formulación de tácticas lúdicas, la suerte es un aspecto que entrelaza pensamientos numéricos, situaciones existenciales y sugiere sincronía o ingenuidad, si es que un jugador atribuye los resultados a la destreza frente al juego, La suerte es «aquello» que no es definible, pero que es determinante y donde radica la posibilidad de obtener un beneficio del juego. . Puede ser una especie de capricho sincrónico entre el tiempo y el espacio que demanda presencia y trasciende espiritualidades, en ocasiones depositada sobre «números de la suerte» que surgen de fechas significativas, de coincidencias, o patrones experimentados; también se invoca mediante objetos para dar lugar a las supersticiones y en un segundo plano, es un elemento que desata el aprecio momentáneo, y el desprecio expresado mediante el insulto y la amenaza, hacia un número, un objeto «máquina», o el juego mismo. La suerte manifiesta una forma de hacer frente a lo que sucede, siguiendo la lógica de Michel De Certeau. En ese sentido, la suerte está «hecha», no «echada»:

La suerte es el 80 y el 20 saber jugar.

—

Sr. Zero

Hemos visto en el apartado de las unidades culturales presentes en el casino, que la suerte se representa a través de entidades místicas, estas entidades pueden ser la objetivación intermediaria de un deseo, o pueden ser el recurso que simbólicamente empodera a un jugador en situaciones de ventaja o desventaja:

Son cábalas o no sé cómo definirlo, Hay gente que acaricia las máquinas cuando salen los bonus, a veces sacan amuletos, los he visto, sus cruces, sus borreguitos, sus piedras mágicas. Cuando me da bonus, acaricio las figuritas y les digo: ¡paguen, paguen!

—

Sra. Pot

El elemento favorecedor dentro del juego, también puede estar fuera de los amuletos, el siguiente testimonio manifiesta una relación profunda con el juego y un registro de patrones formulado a partir del cúmulo de experiencias, también personificadas, ¿qué números corresponden a la bondad, el destrozo o la ausencia?; el Sr. H, ha fabricado su propia respuesta en el escenario de un tablero de bingo:

Yo me he ganado seis acumulados, pero todos, donde me los he ganado, está el 4 y el 18. Y cuando yo me desespero y ya no los quiero, no me dan nada, y regreso a ellos y me empiezan a pagar. El 22 me dio 200 mil pesos, pero ¿qué crees?, que el 22 me odia, no me da nada y luego yo como le creo y lo busco y me destroza, el 18 a veces se porta bueno y el 4 es que... últimamente todos los números son malos, antes sólo había malo el 1, el 60 y el 10, pero hoy en día el 2 es malísimo, ¡el 26, he platicado con chavos y nunca sale, no cae, nunca aparece!

—

Sr. H

Finalmente, la suerte puede considerarse insustancial, una idea prescindible y que resulta poco práctica si es que se buscan resultados concretos a partir del juego:

La suerte no existe, eso es para pendejos, es el sistema, todas las máquinas están controladas, es como un círculo; párate atrás de alguien y ve si en diez juegos está dando, si no, pa' qué chingaos juegas en esa pinche máquina, vete a donde sí.

—

Sr. Siete

El espectro de producciones en torno a la suerte, ya sea objetivada, sistémica o abstracta, manifiesta la vigencia del pensamiento mágico presente desde el origen de los juegos de azar, es un producto del campo de libertad individual que se construye a través del juego, un recurso de mediación, en ocasiones del que se hace uso —o no— frente al carácter impredecible del sistema del juego.

Formulación de tácticas de recursos

Durante las entrevistas se hizo evidente la formulación de tácticas de administración de distintos jugadores, estas articulan las esferas de la vida cotidiana que están «fuera del casino» con la práctica de juegos de azar, en algunos casos, el valor del dinero se sistematiza en equivalentes a los que se renuncia si se consideran prescindibles:

“Cuando me tocó pagar una salidita, pensé: te gastas 1000 pesos a la semana, 1100, piteando ¿no?, y entonces, le bajé a la tomada y eso que tengo destinado a la diversión, vengo y me lo juego, si gano, ¡pues vengo a jugar!, ¿sí me explico?”

—

Sra. Love.

“Evitas comprarte cosas, artículos personales, prendas, bienes, diversiones, privas a la familia de tiempo y sí es algo muy fuerte”.

—

Sr. Flip.

Paralelo a esta producción de esquemas, algunos jugadores manifestaron una reconfiguración del concepto de valor producida por la medialidad del juego:

“Para mí venir, por ejemplo, con dos mil pesos, para mí, es como: ¿para qué voy?, yo si no traigo cinco, seis mil o siete mil pesos, siento que no puedo jugar a mi gusto, que

es a lo mejor una apuesta, se puede decir razonable para mi juego, hay gente que trae 200 pesos y puede estar todo el día y a mí me motiva mucho ganar algo significativo, pero, yo te puedo contar que, por ejemplo una tarjeta, o mi primer tarjeta, ir ganando 8 mil pesos, muchas veces acabo regresando esos ocho mil, más el dinero que yo traía”.

—

Sr. Flip.

Los jugadores entrevistados dan cuenta, ciertamente, de la producción de tácticas y de marcos de acción frente a los modos de juego propuestos, sin embargo, las respuestas y los testimonios también develan la producción de modos de administración que tienden a producir constricción financiera. En algunos casos realizan operaciones sobre los recursos en términos de proporciones que reemplazan la adquisición de bienes o el uso de tiempo, para destinarlos al juego en el casino. También es notorio que a través de la práctica se produce un efecto de «recrudescimiento» que reduce gradualmente —y de forma voluntaria— la apreciación sobre alternativas y los campos de acción fuera del casino, que ciñe hasta el mínimo posible una situación y pasa a ser irremediamente aceptada —en el caso del Sr. H, como la vida misma—

Magnitudes del juego

De los testimonios registrados en las entrevistas, se deducen distintas magnitudes del juego que se constituyen por el uso recursos, la valoración que cada uno hace de dicho uso y la integración del juego de azar con otras esferas de la vida cotidiana.

La mayoría de los jugadores hizo referencia al tiempo libre, que es aquel del que se dispone tras la realización de otras actividades que están «fuera» del casino, a excepción del Sr. H, —cuyo tiempo se categoriza como: propio— que declaró:

“Me dedico al casino, llego a las 12 y me voy a las 3 de la mañana”

—

Sr. H

La magnitud en el uso del dinero se determina según los términos que cada jugador utilizó para definir su modo de juego.

Tabla 12: Magnitudes y relaciones del juego con otras esferas de la vida cotidiana

Jugador	Tiempo	Permanencia promedio en horas	Magnitud en el uso de dinero	Familia	Escuela	Trabajo
Sr. All in	Libre	12	Intenso	Separado / oculto	N.A.	Separado
Sr. Zero	Libre	4	Moderado	Integrado	Separado	Separado
Sra. Iris	Libre	2	Intenso	Integrado	N.A.	Separado
Sr. Siete	Libre	6	Moderado	Integrado	N.A.	Separado
Sra. Pot	Libre	5	Moderado	Separado / oculto	N.A.	Separado
Sr. Flip	Libre	5	Intenso	Separado / parcialmente oculto	N.A.	Separado
Sr. H	Propio	15	Intenso	Separado	N.A.	Ninguno
Sr. X	Libre	6	Moderado	Separado	N.A.	Separado
Sra. Love	Libre	5	Intenso	Separado	N.A.	Separado

La asignación de recursos y la formulación de esquemas de intercambio, son factores estructurantes de la práctica, es en este punto donde llegamos al núcleo de la producción y la reproducción a las que se refiere Anthony Giddens. He aquí dos aristas de la circunscripción del juego, la acción «jugar», se racionaliza con base en un sistema de comunicación y se materializa mediante el uso de recursos socialmente legitimados y válidos para reproducir el modo institucionalizado de la práctica.

Las operaciones de significación derivan en una distinción semántica, la diferencia que se establece desde el juego como función semiótica, incide sobre la forma en la que se ejecuta en el plano de interacción, el resultado es una unidad cultural que ocupa una posición frente a otros aspectos de la vida cotidiana. Cuando un jugador decide destinar el tiempo «libre», que a la vez se circunscribe por otras actividades, hace uso de la fuerza social y el empoderamiento que supone la disponibilidad de recursos, para traducirlos en experiencias lúdicas altamente significativas.

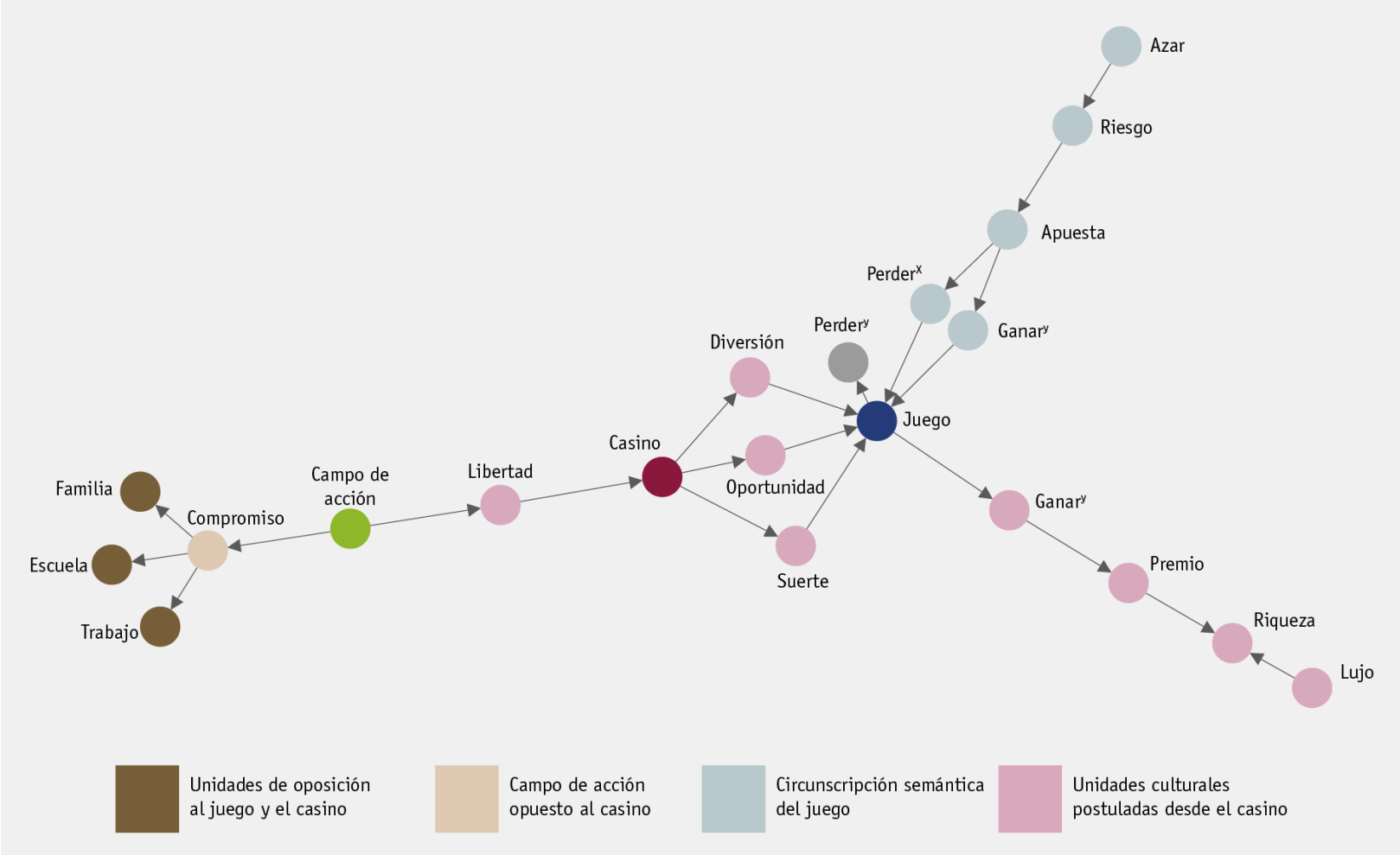
Producción de asimetrías de sentido

La circunscripción semántica del juego de azar incrustada en «el lugar» postulado se modula debido a un efecto de re-semantización producto de las orientaciones estratégicas sobre los aspectos contextuales —la romantización—, la determinación de recursos y las unidades que semánticamente se oponen al «casino» como unidad cultural. La asimetría de sentido es una oposición semántica frente a otras nociones «convencionalizadas» del juego de azar.

Para profundizar sobre dicha producción, es necesario explorar las estructuras de significación que caracterizan la práctica y que se presentan a continuación:

(Continúa en la página siguiente)

Figura 14: Estructuras de significación del juego en los casinos a partir del conjunto de unidades culturales registradas



Tomemos como punto de partida el campo de acción, este expresa la oposición de dos formas institucionales y significantes, la primera de ellas corresponde al universo de lo serio y demarca el compromiso asociado con la familia, la escuela y el trabajo.

«Ganar» y «perder» operan en planos múltiples: como códigos y expresiones del juego en sí — identificados con el índice «X»— ; como resultados posibles de la acción, y como expresiones del juego específicamente en el entorno del casino —identificados con el índice «Y»—.

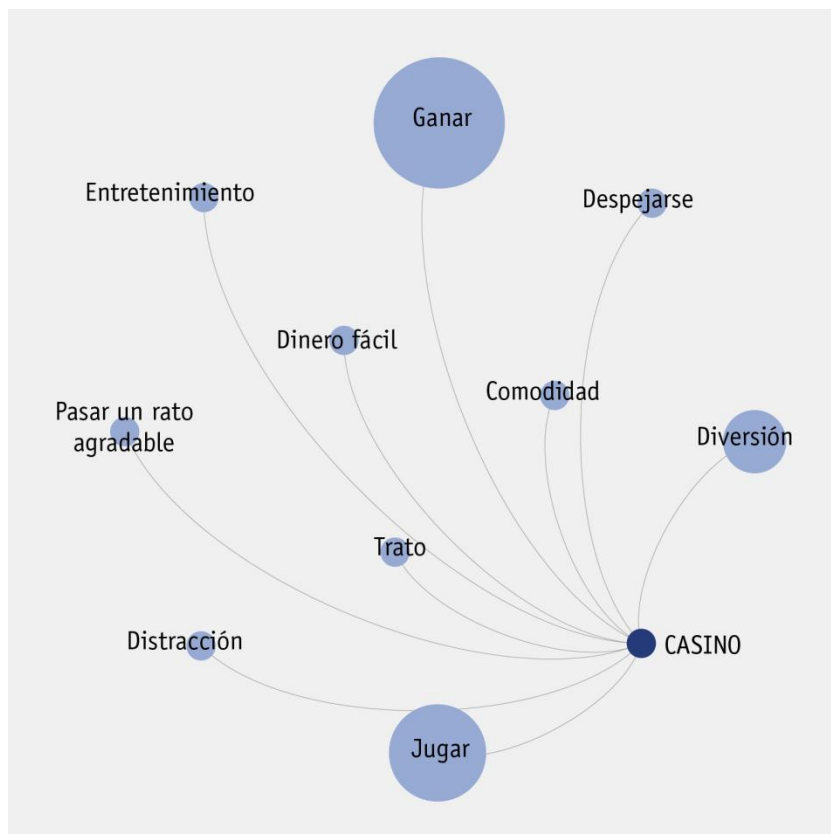
Recordemos que como parte de las entrevistas, los jugadores evidenciaron una distinción entre el universo del juego y lo que ocurre «fuera del casino», este principio distintivo apunta hacia la «libertad» como función semiótica que desde el plano de expresión se relaciona con la función «casino», a la vez, se despliegan relaciones en términos de expresión y contenido hacia «diversión», «oportunidad» y «suerte».

Puede darse continuidad a la interpretación de la figura de forma consecutiva dado que en este caso, la articulación de unidades culturales se representa como un proceso de relaciones lógicas, cada unidad cultural puede leerse como «expresión de» otra unidad cultural, sin embargo, el orden y las condiciones de asociación se establecen a través del código y las posibilidades de asociación permanecen abiertas a interpretación o sujetas a la incorporación de otros códigos, por parte de quien interpreta el mensaje.

Entonces, podemos explorar el conjunto de connotaciones enunciadas por los jugadores entrevistados en torno a las unidades culturales identificadas y que son centrales en la práctica; primero abordaremos «casino» y «ganar» para identificar las relaciones semánticas que se establecen con el resto de las unidades culturales identificadas, posteriormente, abordaremos «juego» y «perder».

Consideremos como punto de inicio la unidad cultural «casino», las connotaciones expresadas por los jugadores tienen dos orientaciones. Primero, la producción de un espacio privado de dispersión, entretenimiento y comodidad, lo cual, a la vez da cuenta de la libertad como expresión primaria de estos espacios, por segunda cuenta, jugar, ganar y divertirse fueron las connotaciones principales; destaca la connotación «dinero fácil» que se aproxima hacia la idea de los «premios», si son pensados como recursos obtenidos a partir del ocio.

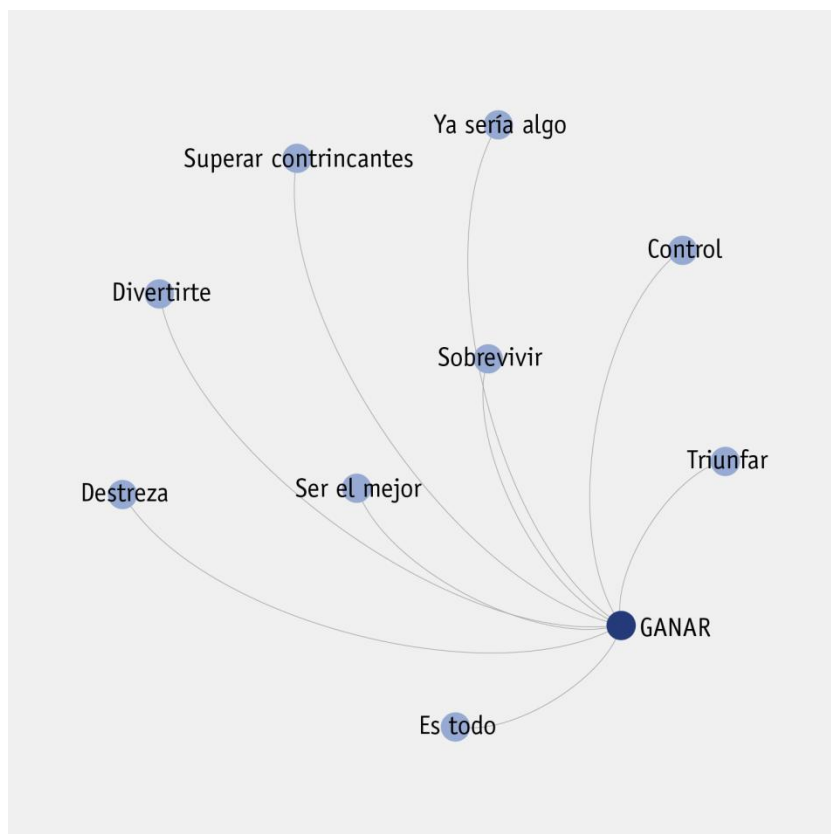
Figura 15: Connotaciones enunciadas sobre «casino»



El juego, la diversión y ganar, como connotaciones implicadas en la práctica producidas en un entorno cómodo y estimulante, demarcan y articulan un sentido de recompensa que se manifiesta en los testimonios de los jugadores, lo que caracteriza al juego en los casinos como un proceso social de obtención de recompensas, es la aparente ausencia de esfuerzo y compromiso que suponen otros procesos que operan sobre el mismo esquema, como el trabajo; sin embargo, los planos ausentes en las expresiones en torno al casino también develan un sentido de «ganar» como expresión de obtener recursos, o como una situación valorada en el plano de la experiencia que se despliega por las propiedades del juego, de tal manera que «ganar» puede ser expresión de obtener un premio o del gozo subjetivo que supone jugar, socializar o simplemente contemplar una secuencia de acontecimientos lúdicos o sensoriales que incluyen el consumo de alimentos, bebidas y tabaco.

Las implicaciones lúdicas y emocionales de «ganar» se enuncian en el testimonio de los jugadores; en la siguiente figura se muestran las connotaciones que van desde expresiones abstractas, hasta manifestaciones de desencanto.

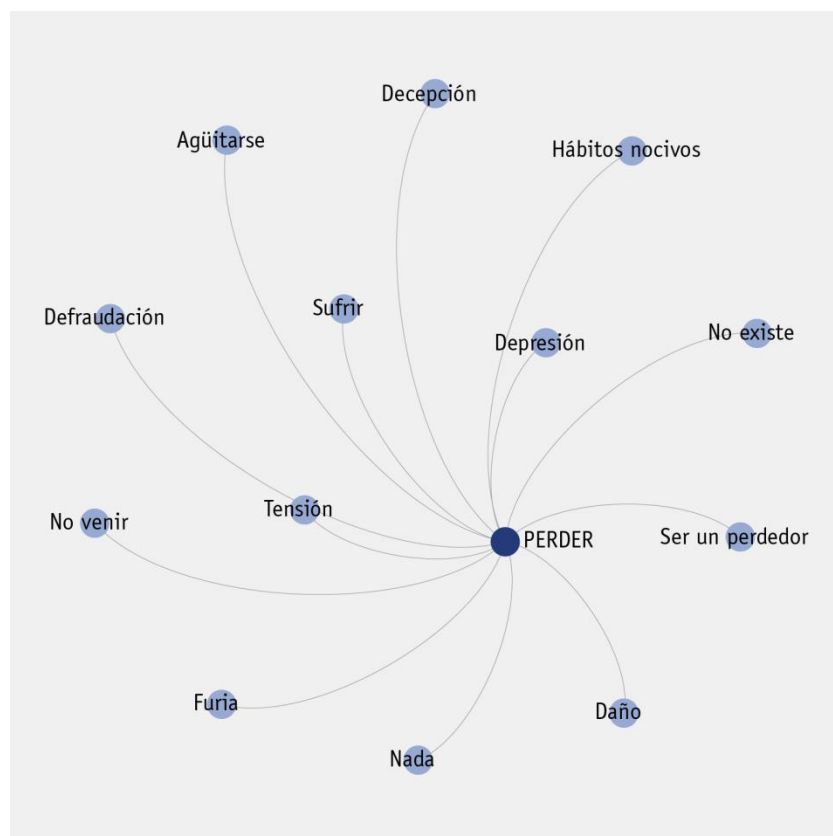
Figura 16: Connotaciones enunciadas sobre «ganar»



A la par de manifestar situaciones propias del juego como la destreza o superar contrincantes, sobre «ganar» se manifiestan parcialmente los resultados esperados de la práctica, en conjunción con los procesos de imaginación de los jugadores entrevistados, en este plano «sobrevivir» es una expresión de caracterización hiperbólica —si se consideran las características fundamentales del juego—, al igual que «es todo», y se distinguen de: «ya sería algo», que indica un contrasentido.

El conjunto de connotaciones en torno a «perder» manifiesta los resultados no deseados que se producen mediante la práctica, ninguna de las expresiones hace referencia a los recursos necesarios o los efectos críticos que se experimentan.

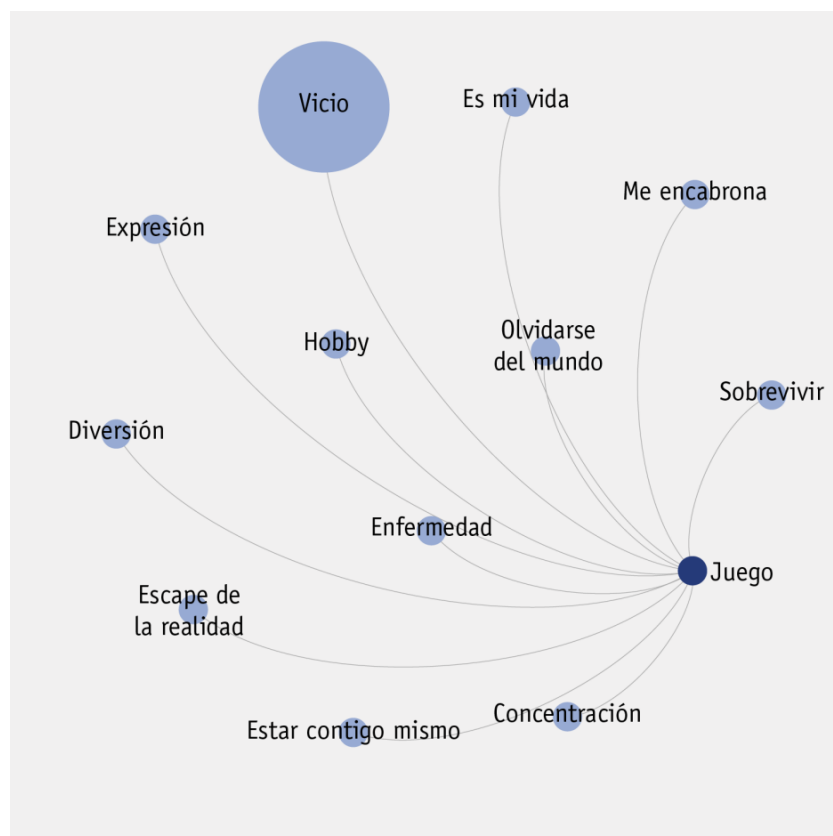
Figura 17: Connotaciones enunciadas sobre «perder»



Si «ganar» se posiciona en el plano de la imaginación y la expectativa, «perder» se coloca directamente en el plano de la emocionalidad: sensaciones físicas, estados emocionales, negaciones e incluso ausencia, manifiestan que la intencionalidad, la imaginación y las emociones influyen sobre el marco que determina el juego como acción.

Esto nos dirige hacia el cuarto grupo de connotaciones que corresponde a «juego» como unidad cultural, este, es reconocido por el grupo de jugadores entrevistados como una motivación, desprende una serie de connotaciones contrastantes opuestas a la tendencia semántica que «ganar» define en la circunscripción del juego en los casinos, se articula con la noción de vicio, que también aparece en el plano de la intencionalidad, en conjunto con otras expresiones que reflejan actitudes de evasión o incluso supervivencia.

Figura 18: Connotaciones enunciadas sobre «juego»



La noción de «vicio» fue mencionada en dos ocasiones como connotación del juego

Entre las articulaciones de «juego», se encuentra el escape que caracteriza el plano de la experiencia, las emociones y los resultados no deseados, en las connotaciones sobre el juego se ubican las claves de lectura que indican la orientación de los procesos de significación hacia las asimetrías de sentido, preguntémosnos: ¿Cómo se incorpora la noción de vicio en los procesos de significación presentes en juego de azar que se practica en los casinos?.

El control y la sistematización de las actividades en el casino tienden a interpretarse como herramientas persuasivas formuladas con el objetivo de convertir a un usuario en un jugador cautivo, un testimonio común al respecto es:

“El casino te da siempre a ganar, al principio, para que te envíes y es lo que me pasó a mí”

—

Sr. All In

Sin embargo, debe considerarse la influencia de las experiencias significativas a partir de la obtención de premios por medio del juego, ya que el potencial de uso de los recursos obtenidos puede reorientar la intencionalidad del juego, esto implica la introducción de subcódigos que operan sobre el plano connotativo y una reformulación de la lectura sobre el juego.

Al mismo tiempo, la reorientación puede implicar una racionalización distinta de los resultados esperados que, tras un conjunto de intentos constantes e infructuosos constituye mediante lo «no esperado» un modo de práctica sustentado en consecuencias no deseadas:

“... A veces quisiera no gastar tanto, o sea, estoy a gusto en que vengo y apuesto pero hay veces que sí me desespero y quiero apostar y apostar, me tengo que amarrar casi las manos para no dejarlo todo”.

—

Sr. Zero

El impacto que produce la forma recursiva de una práctica basada en consecuencias no deseadas reconfigura los usos del juego a partir del dinero como recurso, es de esta manera que, dentro del marco de conocimiento en torno al juego de azarse desplaza el gozo fundacional del juego, para constituirse como aspecto crítico de la vida:

“Ya no lo disfruto, ya es algo psicológico que te envicia, porque que te jala, pero ya realmente no lo disfruto como anteriormente lo disfrutaba... disfruto más tomarme una cerveza o fumarme un cigarro. Vienes aquí para desestresarte y todo, pero le acabas mete y mete y mete”.

—

Sra. Iris

El juego como experiencia que produce efectos críticos incluye la sensación de «necesidad», lo cual manifiesta un modo de práctica que se ha acotado para basarse en ciclos de estimulación perceptiva y que apelan a las funciones del sistema nervioso central:

“En mi caso, yo considero que necesito una atención médica, porque es muy fuerte mi necesidad de jugar. Muchas veces no te importa el que mañana no tengas o que tengas que ver cómo le vas a hacer para solventar algunos gastos, hasta que no le ves fin”.

—

Sr. Flip

La acotación de la práctica no disminuye las operaciones ni los resultados de los procesos de significación, lo que se reduce es rango de información sobre el que se basa el proceso, si nos centráramos únicamente en esta modalidad del juego, el recorrido por las unidades culturales sería un accesorio contextual, ante lo que demandaría ser la exploración de un proceso que oscila —indistinguible y vertiginosamente— entre los límites de la información y la significación, lo cual es posible desde la teoría de producción de códigos.

La capacidad de acción del sujeto no disminuye al constituir un modo acotado de la práctica (Giddens, 2003), el gozo que produce jugar no se desvanece por las constricciones, aunque el mundo «fuera» del casino está ahí tan pronto como se pone un pie del otro lado de la puerta, que se enfrenta de cualquier manera:

“Ayer no gané nada, bueno sí, 150 pesos, los gané y me los amarré, dije: ya tengo para comer, que, yo quería juntar 300 para mi hotel pero no los llegué. Entonces, como tengo doce años viniendo diario y ahorita más, que no tengo nada, si me guardo 100 pesos ya chingué, ya la hice, ya, por lo menos, ya comí, es lo que más me interesa, tener qué comer y dónde dormir, que, no mucho, te digo que ayer me dormí en el carro de mi compa y como me agarré una pinche jarrota de dos días bien chingona, ya, me levanté a las once, sintiéndome mal y me vine para acá”

—

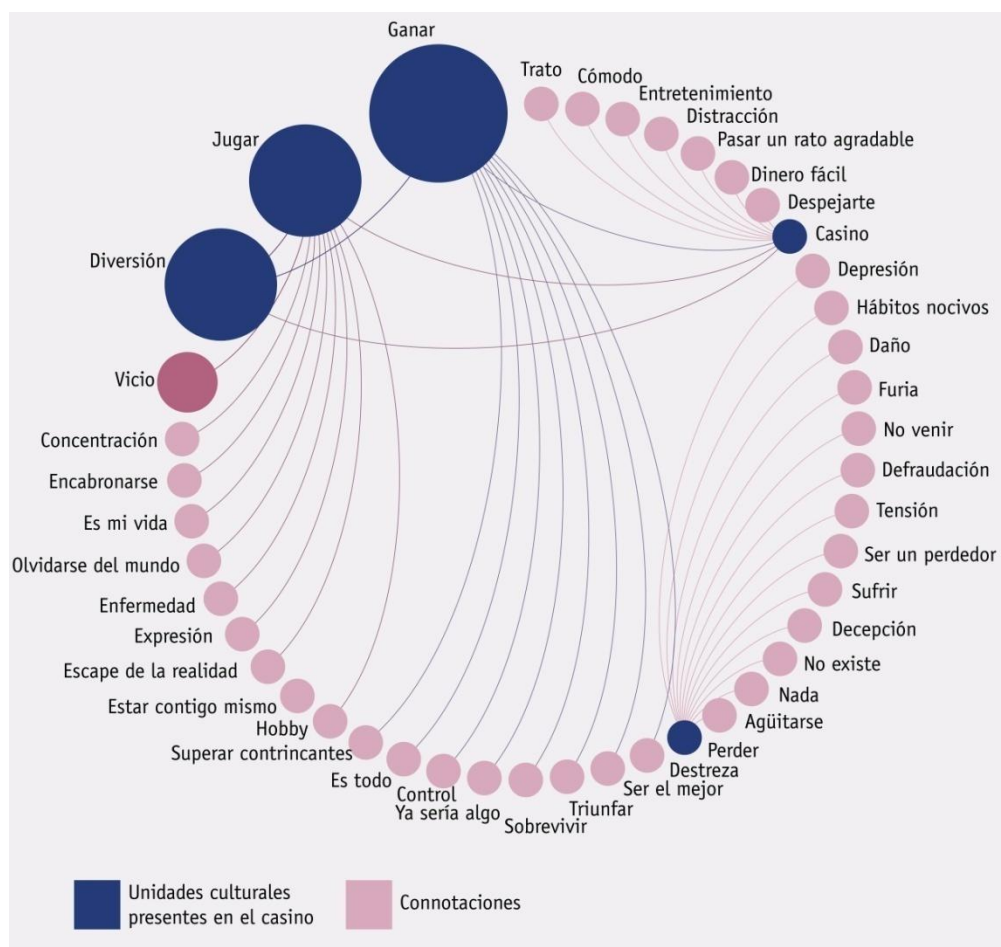
Sr. H

En este nivel podemos hablar de una reconfiguración de actos y propósitos del juego. Hacer del juego un modo de vida y hacer uso del casino como espacio de producción también implica un modo táctico, hasta este punto, hemos visto cómo se multiplican los usos del juego desde la perspectiva de los jugadores, cómo se transforman las articulaciones primarias del

juego hacia la obtención y pérdida de recursos, la acotación de la práctica y las primeras formulaciones en torno al «vicio» y la «adicción».

La siguiente figura representa la trama heterogénea compuesta por las connotaciones expresadas en torno a las cuatro unidades culturales fundamentales del juego de azar en los casinos. Si el «vicio» y la «adicción» se comprenden como funciones semióticas, desde los planos de expresión y contenido se oponen —sin seguir el sentido de la contradicción absoluta— a otras unidades culturales dominantes: «diversión» y «ganar», para demarcar los alcances semánticos del proceso de significación.

Figura 19: Trama connotativa en torno a las unidades culturales: «jugar», «ganar», «perder» y «casino»



Esta trama de connotaciones, manifiesta las orientaciones de sentido que produce la consecuencialidad del juego. En las connotaciones en torno a ganar subyace el control y la destreza que colocan al jugador en una posición dominante frente a sucesos indeterminados; el «rebase» de la medialidad. En el plano antagonista, se manifiestan las emociones experimentadas frente a las consecuencias no deseadas.

A partir de la unidad cultural «casino» se articulan aspectos de permanencia en el espacio, mientras que en torno al «juego» se articulan: la «diversión», la «adicción» y situaciones de escape e introversión. La relación entre estas expresiones devela elementos de los marcos de conocimiento y la postura de la acción frente al mundo social, si “la adicción nos mantiene fuera de contacto con nosotros (con nuestros propios procesos vitales, sentimientos, moralidad, conciencia)” (Schaeff en: Beck et al., 1997, p. 93), entonces: separación, significatividad e indeterminación son algunas de las propiedades fundamentales que caracterizan el juego de azar en los casinos.

Consecuencias no deseadas

Los efectos sociales identificados en el primer capítulo son consistentes con los testimonios de entrevista, las posturas de los nueve entrevistados marcan dos direcciones: un par de jugadores —Sr. Siete y Sr. X— formulan un modo de juego basado en la estrategia, de tal manera que el juego es racionalizado como un medio para interactuar con un sistema de intercambio del que busca obtenerse un resultado favorable, ambos descartan la suerte como un factor con capacidad de intervención sobre los resultados y no consideran que el juego sea una actividad que produzca efectos negativos.

La segunda dirección es producto de la medialidad del juego, incorpora el gozo con el principio de libertad para articularlo con los escenarios de interacción: señales sonoras, caracterizaciones, ubicaciones o supersticiones. En este modo no se persigue un resultado concreto, es «el juego por el juego», los jugadores entrevistados que practican este modo reconocen el despliegue de los efectos y en algunos casos asumen una condición que determina la práctica como inseparable, anclada con el «vicio» y la «adicción»

La medialidad, producida dentro del espacio de libertad propuesto, produce un poderoso espacio de inmersión —un anclaje con el vértigo— cuya racionalización se soporta en un cúmulo de emociones, la repetición constante de estas inmersiones es constitutiva de un

distanciamiento del jugador con el resto de la vida corriente, dicho distanciamiento se fundamenta en una distribución de recursos —tiempo y dinero— que sedimenta en hábito:

Se vuelve vicio cuando te va bien muy seguido, piensas que diario te va a ir bien y no es cierto, entonces te empiezas a hacer vicioso, te empiezan a gustar mucho las máquinas y cuando empiezas a conocer gente también influye mucho, porque vienes solo a este lugar pero estás rodeado de gente sola que se acompaña, entonces, como que eso te hace venir y se hace un vicio porque es agradable estar solo, al lado de gente sola, es muy raro ver una pareja que juegan juntos o comparten el dinero, en realidad aquí, los ludópatas chingones, venimos solos y nos gusta mantenernos así.

—

Sra. Pot

La consolidación del espacio medial y de los mecanismos económicos formulados a manera de táctica, en un modo sostenido, despliegan consecuencias sobre la base material y de recursos debido a un desplazamiento intencionado, para producir constricción:

Hay veces que vengo y apuesto hasta lo que no, hasta dinero de mi mamá pero me siento bien, yo creo que es como las personas que les gusta fumar, que les gusta tomar, en el momento te sientes bien pero después dices: chin, ese dinero lo hubiera gastado en esto.

—

Sr. Zero

Ya no tengo vehículos pero eso fue por el bingo, el póker me ha calmado bastante y me ha servido como un tranquilizador, la ludopatía sí es buena pero... no... no estoy diciendo que tenga eso yo, pero si fuera realmente ludopático... si fuera como una persona que perdía y perdía y luego jugaba, se jugó más de un millón... imagínate.

—

Sr. All in

La apreciación sobre la magnitud de la pérdida financiera es relativa a la ambigüedad entre valor de uso y valor de cambio que supone el dinero en tanto recurso de intercambio, las operaciones de distribución de recursos implican un desplazamiento en el plano de la significación. Los recursos expresados en términos numéricos se asocian con planos de

contenido, en este caso, puede ser la equivalencia entre 500 pesos y 10 tiros en la ruleta, lo cual, determina el plano de expresión del «juego», que despliega el plano de contenido de «diversión».

El proceso anteriormente descrito, tiene una estrecha relación con el plano de las señales, si se consideran los procesos de estímulo y respuesta del sistema nervioso central, que se describen en el capítulo 1:

Es como la droga, te vuelves adicto, el juego es más caro que la droga, antes venía yo porque disfrutaba, porque ganaba, eso iba de la mano, ahorita ya no, después dije: bueno, voy porque me siento muy a gusto fumándome un cigarro tomarme una cerveza. No, ahorita no, ahorita te puedo decir que emocionalmente, psicológicamente, financieramente estoy mal, porque es lo que te deja y yo necesito ayuda porque no puedo dejar esto, definitivamente, que nada más vengo a jugar por jugar aunque sé que las máquinas no me van a dar porque sencillamente están bien preparadas.

—

Sra. Iris

La sensación de «necesidad» puede interpretarse como un conjunto de señales fisiológicas sujetas a interpretación individual, que una vez racionalizadas, motivan —en el caso del juego— a la acción; es en este nivel que la fuerza social del signo interviene sobre la formulación de intenciones y la realización de actos que, como fue explicado anteriormente, constituyen un modo acotado de la práctica, caracterizado por asociaciones de significado entre tres términos: «necesidad»-«jugar»-«dinero». Esta acotación es de carácter cultural —en tanto refiere a una necesidad financiera creada— y es constitutiva de la reconfiguración económica que deviene en la erosión de capacidades requeridas o necesarias en otros espacios de la vida. Asumir el juego como un elemento inseparable, implica también lidiar con el efecto de «recrudescimiento» y las paradojas o contradicciones que se producen en el campo de sentido:

Una persona drogadicta, se le nota en su semblante, su actitud y es muy criticado ante la sociedad, una persona alcohólica es lo mismo, el que lo veas tirado en la calle pero esta enfermedad yo creo que es peor porque aparentas algo que no eres, aparentas que no estás enfermo, que no tienes esta enfermedad, sin embargo te estás hundiendo más y más, cada día. En mi caso, mi familia no lo ve y tratas de ocultarlo y poca gente sabe

lo que vienes y pierdes o lo que hiciste para conseguir el dinero, entonces, yo creo que a la mejor no es tan criticado por eso y creo que eso no nos ayuda en nada, porque, como te digo, a lo mejor un alcohólico es criticado porque lo ves tomado, porque puede afectar en su trabajo, sin embargo, este vicio te permite trabajar, te permite laborar y de alguna manera no se ve reflejado.

—

Sr. Flip

¿Cómo se enfrenta el desborde hacia lo que ocurre «fuera» del casino? y ¿qué sentido cobra la «adicción» en el universo de los jugadores?, el espectro de respuestas es heterogéneo: la sensación de necesidad y el descontrol como aspectos «sintomáticos» se articulan con un modo de «gozo habituado», que no produce motivos para la renuncia o el alejamiento de la práctica:

Obviamente lo de la adicción está comprobado, la adicción que te comentaba: perder. La necesidad de perder, la ludopatía y la preocupación por el juego, pero les digo yo: yo vengo todos los días y no se me ha hecho vicio, yo no recuerdo un día que tenga algo que me interese hacer y que me acuerde del juego, específicamente la música, eso para mí sí es un vicio.

—

Sr. X

Todo exceso es vicio, la cuestión es la necesidad que tienes de; es como quien fuma mucho o quien toma alcohol y no bebe, también le carga el temblor, la ansiedad y todo ese rollo, si a mí no me ha llegado la ansiedad, eso es bueno, estoy más loca, más neurótica que ludópata.

—

Sra. Love

Los jugadores también manifestaron internalizaciones para el control de situaciones asociadas con los recursos necesarios para la práctica, particularmente, la preservación de una secrecía que mantiene la actividad en planos profundamente individuales y el aseguramiento de recursos para dar continuidad a la práctica frente al despliegue necesario de otros roles individuales:

Hago, ¿cómo se le llama?, una conciencia para mí de que perdí, tengo que trabajarle para sacar el dinero que perdí y no agüitarme, porque si me agüito... eeh... Caigo y el que cae... Bueno, he caído muchas veces pero me he sabido levantar.

—

Sr. All in

Yo mantengo esta actividad como anónima, por ejemplo, mi familia no sabe lo que llego a perder en un casino, mi esposa ha llegado a asistir a los casinos y cuando ella está, juego muy moderado porque ella es una persona muy consciente que ocupamos el dinero para otras cosas y yo llego a mentirle bastante, porque yo llego a decirle día con día: ah perdí doscientos pesos cuando perdí siete mil. — ¿Cuánto jugaste? —No, pus [sic], trescientos, cuando llegué a perder ocho mil pesos. Entonces, cuando llegas a ganar no lo compartes porque al otro día necesitas para venir.

—

Sr. Flip

La búsqueda de otras vías posibles fuera de la esfera del juego que contribuyan al restablecimiento de los mecanismos económicos está fuera de la obviedad que, por principio, el juego supone; la producción de otros paradigmas habituales requiere de un esfuerzo que implica la «privación» de algo que se considera necesario, o de la aplicación de recursos que bien podrían utilizarse para la satisfacción de la necesidad que se experimenta:

Sé que hay grupos de autoayuda porque lo he querido hacer, no me ha salido, me han dicho que vaya a Alcohólicos Anónimos y haga los pasos porque son muy iguales según esto, incluso una vez busqué un psicólogo especialista en esto pero cobraba 800 pesos la consulta, entonces dije: no, mejor me lo chingo en el bingo.

—

Sra Pot

La comprensión limitada, acentuada por la obviedad aparente del juego de azar es un principio para la producción de vulnerabilidades, sin embargo, en el caso de la Sra. Iris, no es una limitante para la ejecución del juego como acción y tampoco condiciona la permanencia:

Es que mira, yo soy bien así, sigo sin entenderle a las máquinas, ¿qué más te puedo decir? Sé que es una enfermedad pero no he buscado ayuda.

—

Sra. Iris

La sociabilidad no desaparece dentro de ese contexto, convertirse en jugador también es crear pertenencia, aunque la base de esta producción sea el consumo. Desde esta reflexión, es posible formular exploraciones desde la óptica de la identidad, sobre todo en casos de renuncia total y abandono de los esquemas convencionalizados que propone la vida en las urbes.

La reflexión anterior, surge de la pregunta: ¿y qué ocurre si no hay «otros» aspectos de la vida cotidiana?, cuando la totalidad de la vida se vierte en el juego y se desarrolla en el casino, más que representar un espacio para «estar», es un espacio para «ser», como el caso del Sr. H:

Para gente como yo, que está en la soledad, que cae en depresión, está bien padre, yo siento que yo no hago mal, porque yo siento que me ayuda, en vez de que me perjudique, me ayuda. Aquí he conocido gente extraordinaria, gente que me ha ayudado.

—

Sr. H

Este apartado da cuenta de experiencias que se traducen en los acaudalados reportes fiscales que se expresan desde la esfera gubernamental como crecimiento financiero nacional, «producidas» a través del modo institucionalizado del juego de azar, cabe decir, como conclusión abierta, que no serán los propietarios de los casinos, ni las instituciones gubernamentales quienes absorban los impactos producidos.

Hasta este punto hemos explorado la práctica de juegos de azar en los casinos desde el plano de la significación, las expectativas, tácticas y consecuencias no deseadas que se producen en términos socioculturales, corresponderá a otros estudios la exploración de los paradigmas que circundan la «adicción», los aspectos de salud, tratamiento y otros temas que pudieran desprenderse de este trabajo.



V: «NO VA MÁS»

“Gané y al cabo de veinte minutos salí con ciento setenta gulden en el bolsillo. ¡Así sucedió, sí! ¡Eso es lo que a veces puede significar el último gulden! ¿Y qué hubiera sido de mí si me hubiera acobardado entonces, si no me hubiera atrevido a tomar una decisión?”

—El Jugador, Fyodor Dostoyevski

Durante todo el proyecto enfrenté a un conflicto particular: la elección de un término adecuado para referirme al fenómeno estudiado sin heredar las estigmatizaciones del paradigma médico, entre: «juego patológico», «juego compulsivo», o «adicción al juego», todos los términos suponen las acciones de un sujeto enfermo, decidí usar el término: modos compulsivos como un referente, un «comodín» que tengo la oportunidad de replantear sólo hasta este momento como: «juego radicalizado».

Esta definición apela a la concepción de Giddens sobre la modernidad radicalizada (Giddens, 1993), una de las tantas ideas que dieron forma a este trabajo según aquello que «no es». Para extender la definición sería necesario hacer otra tesis que inicie en las asimetrías de sentido y se dirija hacia las prácticas radicalizadas.

Las asimetrías de sentido son una categoría de la significación que denomina la producción sobre una condición existente. Indudablemente, la práctica radicalizada de juegos de azar es producto de un proceso, sin embargo, esa noción conduce a la idea de la disminución o la erradicación -la enfermedad-; por el contrario, asumirla como condición sugiere vías paralelas a las del «combate» que implican aproximación y entendimiento.

Si el desarrollo de dependencias o alteraciones conductuales es inevitable, como ocurre con otras formas de «adicción»; no así el desarrollo de vulnerabilidades, los problemas sociales que se desprenden del juego con apuesta estarán presentes independientemente de las escalas

institucionales o las demarcaciones en términos de Estado debido a la ausencia de límites en términos de regulación mercantil, lo cual demanda una revisión crítica sobre el marco de acción para el uso de recursos y recae en las consideraciones éticas que enmarcan la operación de la industria de los casinos.

La «publicización» de los casinos en México es el resultado del proceso de apertura económica y cultural que se produjo desde el contexto político, la introducción de videojuegos durante los años 80 consolidó la fiabilidad sobre las tecnologías lúdicas, al mismo tiempo, el crecimiento de las ciudades y el incremento de la oferta recreativa son factores que habilitaron la apertura de espacios, particularmente los casinos tipo pabellón, que se insertan en las plazas comerciales. A través de esta operación, se desplazan los modos de juego anclados a la «tradición», se transforma la noción del juego y se constituye el modo radicalizado de la práctica sobre la creencia inducida de ganar dinero y la promesa de un premio.

Es a partir de la fiabilidad sobre los sistemas indeterminados que los procesos de estímulo y respuesta se extienden hacia el mundo social, ello, arroja luz sobre la romantización; que en este caso sostiene el encajamiento de prácticas sedimentadas —tradicionales—, para convertirlas en transacciones. El «juego-transacción» se basa en funciones semióticas cuyos códigos detonan el juego como conducta esperada, por lo tanto, bajo la capacidad para articular gustos y placeres subyacen las operaciones financieras que parcialmente constituyen las asimetrías de sentido.

El marco posibilitado por el análisis semiótico para la comprensión del juego de azar en términos de sistematización, también toca los aspectos tecnológicos y la trazabilidad de los datos que se producen a través de plataformas digitales, frente a estos aspectos de control y seguimiento, puede reconocerse en el juego de azar una forma controlada de incertidumbre constitutiva de una forma de poder institucional que supera incluso las capacidades del Estado.

La probabilidad es la condición primaria que supone una condición desigual en la postulación del juego por parte de la industria de los casinos, la reproducción de este esquema dominante con base en elementos culturales y financieros supone «poder», primeramente; sin embargo, la extensión del término y el desarrollo de interpretaciones sobre esta dicotomía desigual puede basarse en preguntas que se respondan con base en otros encuadres y perspectivas teóricas en términos de interacción, discurso, cultura e historia.

Con base en las herramientas teóricas y metodológicas que se emplearon en este trabajo, es posible emprender otras exploraciones que consideren las unidades culturales como aspectos centrales; igualmente, considerar la exploración de códigos adyacentes al texto y otras modalidades expresivas o del lenguaje, permitiría realizar aportes de pertinencia sobre situaciones arraigadas a grupos identitarios y prácticas distintas al juego. Lo anterior, implica reflexionar en torno a otros sistemas, otras modalidades estructuradas de significación e incluso otras formas de «adicción», sujetas o no a la estigmatización, puesto que “la adicción proporciona una ilustración inicial de las características del orden post tradicional” (Giddens en: Beck et al., 1997 p. 94).

Las exploraciones sobre el juego de azar como mecanismo cultural a partir del análisis de los planos de contenido y expresión pueden extenderse también hacia los aspectos arquetípicos, al conformar sistemas de significación; lo cual, puede derivar en exploraciones del sentido estético del juego y desentrañar aspectos culturales estrechamente relacionados con la superstición y el misticismo que ha caracterizado la práctica desde sus inicios.

La romantización, es a final de cuentas un encajamiento de oposiciones semánticas. Mientras que las estilizaciones y el juego en sí mismo definen un campo de *ratio facillis*, por otra parte, el *ratio difficilis* se produce en el plano de los sistemas probabilísticos; la articulación entre ambos, producida por la capacidad relacional de los códigos del juego, es constitutiva del entorno de toma de decisiones donde intervienen la ilusión de control, la superstición, la suerte y otros elementos de naturaleza táctica. Subcódigos que se vierten sobre la conducta y la acción.

Tomando como punto de partida este trabajo, es posible extender el análisis hacia las operaciones retóricas que propone la práctica radicalizada de juegos de azar, al menos puede identificarse la presencia componentes que pueden asociarse con la metáfora, el oxímoron y la hipérbole, en este plano, es pertinente cuestionarse si en la romantización existe una operación metonímica que reemplaza el juego de azar por la transacción y el estímulo.

La orientación de la conducta a la que Giddens refiere en la teoría de la estructuración, en el caso del juego de azar, consiste en la producción de estímulos con base en mecanismos lúdicos, colocados estratégicamente dentro de un marco transaccional. Dentro de este, el rol de las tecnologías como mecanismos de operación, de poder y de control —en términos de información— puede analizarse en relación con otras conductas, los despliegues en términos de reglas morales y las respectivas formas culturales que se producen.

En el marco de las prácticas postuladas y los usos que deriva, el análisis de las operaciones transaccionales a partir del juego aporta una clave de lectura fundamental porque evidencia los procesos de transformación social que, de igual forma, transforman el juego, en este punto cabe señalar las designaciones lúdicas en plataformas electrónicas, cuya pertinencia yace en los alcances actuales de la inteligencia artificial y el desarrollo de la robótica, lo anterior se aproxima más a posturas teóricas como la de Bruno Latour, Jeffrey C. Alexander o Carlos Scolari.

Del trabajo de campo se obtuvieron datos e interpretaciones de primer orden con el objetivo de posicionar al lector frente a la práctica, tal cual, de forma transparente; es por ello que los testimonios de entrevista se presentan íntegros y sin ediciones, editar o censurar las entrevistas habría sido equivalente a modular los tonos de voz con el objetivo de volverlos más agradables en términos de percepción.

De la vivencia etnográfica destaca la experiencia de acercarse «al otro», conocer a los jugadores y escuchar los testimonios sobre sus experiencias para «trabajar» con ellos, lo cual, exigió atestiguar frente a frente una parte de la crudeza del mundo, sin duda, se desbordaron emociones e ideas que debí transformar en ímpetu.

La consideración de representaciones visuales y sonoras dentro el método etnográfico, resultaron fundamentales en la identificación de unidades culturales y el seguimiento de líneas hacia la estilización y los códigos de representación; lo anterior, me lleva a comprender la designación como un mecanismo de configuración cultural, a la vez que aporta una solidez invaluable y enriquece el apasionado quehacer profesional que desempeño como diseñador gráfico, esta identificación visibiliza nuevas rutas y posibilidades para producir y compartir conocimiento dentro o fuera de los contextos académicos.

Frente a la detonación de efectos y costos sociales y la insuficiencia de los mecanismos institucionales basados en advertencias, el conocimiento compartido socialmente, es crucial para la constitución de agencia. Este trabajo aporta información relevante sobre la forma en la que se producen dependencias y vulnerabilidades a través del juego de azar; en una «apuesta» por la construcción del bien común.



ANEXOS

Anexo 1: Respuesta del Ayuntamiento de Guadalajara



Padrón y Licencias
Desarrollo Económico
y Combate a la Desigualdad
Lic. Aránzazu Méndez González
Directora de Transparencia y Buenas Prácticas
Presente

OF. 328/UT/DPL/2016
EXP. 2258/2016
Guadalajara, Jal, 04 de Julio del 2016



Gobierno de
Guadalajara

En atención a la solicitud de información pública 01931916 de fecha 01 de Julio del 2016, en la cual solicita antecedentes de licencias municipales de casinos en la ciudad, al respecto le informo lo siguiente:

- Adjunto a la presente el cuadro de información con los antecedentes de giro de Casino, que se encuentran registrados en la Ciudad.

Domicilio	Nombre	Nombre Comercial	Telefono
Arboledas 2500 Int. 2-Z	Operadora Cantabria, S.A. de C.V.	Kallente	38107933
Av. México No. 3194	Centro de Entrenimiento del Rio, S.A. de C.V.	Twin Lions	11133012
Av. Vallarta No. 2425 Int. 9-A-11,B10,6,B10,B11	Administradora Mexicana de Hipódromo, S.A. de C.V.	Yak	33156886
Eulogio Parra No. 1945	Cía. Operadora Mega sport, S.A. de C.V.	Nevada	36158263
Américas 1505	Atracciones y Emociones Vallarta S.A. de C.V.	Casino Sao Paulo	Sin registro
Av. Niños Héroes No. 140	Operadora MMP, S.A. de C.V.	Gdl.	36304536
Circunvalación Álvarez del Castillo 1846	Entretención y Diversiones Selectas, S.A. de C.V.	Capri.	30442050
Av. Lázaro Cárdenas No.2325	ALZ Juegos Entrenimientos S.A.P.I de C.V.	Sin registro	Sin registro
Av. de las Américas No.1619	Betting Stop S.de R.L de C.V.	Ganesh	Sin registro

Lo anterior se hace de su conocimiento para los fines administrativos a que se tenga lugar, sin más por el momento y aunado a un cordial saludo quedo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente



Lic. Dagoberto Calderón Leal
Director de Padrón y Licencias



06 JUL 2016
RECIBIDO
Unidad de Transparencia

Señal Regla
15:00
Sin anexos
Gobierno de Guadalajara

C.C.P Lic. Vanesa Paleo Garcia/Enlace de Transparencia/ para su conocimiento.
5 de Febrero C.C.P/ Archivo, Unidad Administrativa Reformada
Col. Las Colinas 44450, Guadalajara, Jalisco, México
3669 1300, Ext. 1318 y 1353
www.guadalajara.gob.mx

Dirección de Padrón y Licencias
Coordinación General de Registro
Económico y Combate a la Desigualdad

Anexo 2: Respuesta del Ayuntamiento de Zapopan.



0700/DPL-2652/2016
Solicitud de Información: 4097/2016

MTRO. MARCO ANTONIO CERVERA DELGADILLO.
ENCARGADO DEL DESPACHO DE LA DIRECCIÓN DE TRANSPARENCIA Y BUENAS PRÁCTICAS.
PRESENTE.-

Aunado a un cordial saludo y en atención al número de Solicitud de Información marcado al margen superior derecho dónde nos requiere lo siguiente:

"...casinos y casas de apuestas..."

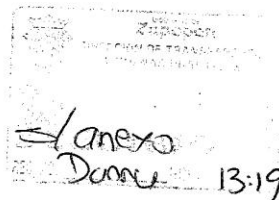
Tengo bien en hacerle de su conocimiento que el Giro de Casino y Casas de Apuestas es inexistente en el Catálogo de Giros del Sistema de Padrón y Licencias.

Sin más por el momento me despido, quedando a sus órdenes para cualquier duda, aclaración, agradezco sus finas atenciones y comprensión.

ATENTAMENTE
"ZAPOPAN TIERRA DE AMISTAD TRABAJO Y RESPETO"
A 21 DE OCTUBRE 2016

MTRO. ROLANDO CRUZ NAVARRO
ENCARGADO DEL DESPACHO DE LA DIRECCIÓN JURÍDICA
DE PADRÓN Y LICENCIAS

MLIR



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Las formas culturales, institucionales y la corrupción del juego	41
Tabla 2: Elementos conceptuales de la teoría de los códigos	47
Tabla 3: Elementos conceptuales de la teoría de producción de signos	53
Tabla 4: Tipología de los actores en el espacio	65
Tabla 5: Guion de entrevistas episódicas	67
Tabla 6: Análisis de dominio sobre los modos de juego promovidos desde los casinos	72
Tabla 7: Análisis componencial sobre los juegos ofertados en los casinos que forman parte de la muestra seleccionada	74
Tabla 8: Unidades culturales, estrategias y formas interpretantes	91
Tabla 9: Perfil de los jugadores entrevistados	97
Tabla 10: Respuestas a la pregunta: ¿jugar por el juego o por el dinero?, una búsqueda en la intencionalidad de los jugadores	99
Tabla 11: Experiencias significativas y factores de gozo en torno al juego	100
Tabla 12: Magnitudes y relaciones del juego con otras esferas de la vida cotidiana	107

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Encajamiento de expresión y contenido	49
Figura 2: Ejemplo de la sintaxis visual de una forma musical	51
Figura 3: Secuencia de los periodos de observación	58
Figura 4: Jerarquización de preguntas según la matriz descriptiva de Spradley	63
Figura 5: Anuncio del casino Caliente mostrado en la versión digital de la revista <i>Vice</i>	66
Figura 6: Cronología visual del trabajo de campo	69
Figura 7: Mapa de ubicación y tipología de los casinos en Guadalajara	71
Figura 8: Ubicación de nichos de juego en el casino <i>Twin Lions</i>	75
Figura 9: Ubicación de nichos de juego en el casino <i>Majestic</i>	76
Figura 10: Ubicación de nichos de juego en el casino <i>Winland</i>	77
Figura 11: Circunscripción semántica del juego de azar	83
Figura 12: Interfaz de los juegos: Frank Sinatra y <i>Sex and the City</i>	85
Figura 13: Demarcación semántica producida por las unidades culturales codificadas a partir del juego y las postuladas desde el casino	87
Figura 14: Estructuras de significación del juego en los casinos a partir del conjunto de unidades culturales registradas	109
Figura 15: Connotaciones enunciadas sobre «casino»	111
Figura 16: Connotaciones enunciadas sobre «ganar»	112
Figura 17: Connotaciones enunciadas sobre «perder»	113
Figura 18: Connotaciones enunciadas sobre «juego»	114
Figura 19: Trama connotativa en torno a las unidades culturales: «jugar», «ganar», «perder» y «casino»	117

REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

- Asia Pacific Association for Gambling Studies (APAGS) (2015). *Casinò di Venezia*. Recuperado de: <http://www.gamblingstudies.org/>.
- Barberis, Nicholas (2011). *A Model of Casino Gambling*. Connecticut, Estados Unidos. Management Science, pp.35-51.
- Bărboianu, Cătălin (2015). *Mathematical Models of Games of Chance: Epistemological Taxonomy and Potential in Problem Gambling Research*. Nevada, Estados Unidos: UNLV Gaming Research & Review Journal, Vol. 19 No. 1.
- Bechara, A., & Damasio, H. (2002). *Decision-making and addiction (part I). impaired activation of somatic states in substance dependent individuals when pondering decisions with negative future consequences*. *Neuropsychologia*, 40(10), 1675-1689. doi: Doi:10.1016/s0028-3932(02)00015-5.
- Beck, U., Lash, S. y Giddens, A. (1997). *Modernización reflexiva. Política, tradición y estética en el orden social moderno*. Alianza Universidad, Madrid.
- Bersabé, R. (1995). *Sesgos cognitivos en los juegos de azar: La ilusión de control*. (Tesis Doctoral: Universidad Complutense de Madrid).
- Binde, Per (2009). *Gambling motivation and involvement*. Estocolmo, Suecia: The Swedish National Institute of Public Health.
- (2013). *Why people gamble: A model with five motivational dimensions*. *International Gamble Studies* Vol. 13, No. 1, 2013 pp. 81-97.
- Bloomberg L.P. (2013). *Most Decadent: Countries*. (2013, Mayo 13). Visitado en septiembre 13, 2016, desde: <http://www.bloomberg.com/visual-data/best-and-worst//most-decadent-countries>.
- Caillois, Roger. (1958). *Teoría de los juegos*. Ensayo. Barcelona, España: Editorial Seix Barral.
- (1986). *Los juegos y los hombres la máscara y el vértigo*, México: Fondo de Cultura Económica
- Cimitile, Matthew (2014). *The sandwich*, en: *History Magazine*, Vol. 15, No. 2, Toronto, Canada: Moorshead Magazines. Ltd.
- Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling (2003). *Pathological gambling. A critical review*. Washington, Estados Unidos: National Academy Press.

- Cosgrave, James (2010). *Embedded Addiction: The Social Production of Gambling Knowledge and the Development of Gambling Markets* en: *The Canadian Journal of Sociology / Cahiers canadiens de sociologie* Vol. 35, No. 1 Alberta:Canadá. pp. 113-134.
- Courtwright, David T. (2014). *Learning from Las Vegas: Gambling, Technology, Capitalism, and Addiction*. Las Vegas, Nevada: Center for Gaming Research University Libraries • University of Nevada, Las Vegas.
- David, F.N. (1962): *Games, Gods & Gambling, The Origins and History of Probability and Statistical Ideas from the Earliest Times to the Newtonian Era*, Nueva York, Estados Unidos: Hafner Publishing Company.
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.
- Dinero en imagen (2013). *México, edén de apuestas web* en: *Dinero en imagen*. Visitado el 3 de septiembre de 2016 desde: <http://www.dineroenimagen.com/2013-03-05/16968>.
- Diputados, (2014). *Nueva ley de juegos y sorteos permite actividad responsable y previene el delito*: Moreno Cárdenas en: Cámara de Diputados H. Congreso de la Unión. visitado el 10 de octubre de 2016 desde:
<http://www5.diputados.gob.mx/index.php/es/Comunicacion/Boletines/2014/Diciembre/03/4754-Nueva-ley-de-juegos-y-sorteos-permite-actividad-responsable-y-previene-el-delito-Moreno-Cardenas>.
- Dirección General de Juegos y Sorteos (2015). *Historia*: Dirección General de Juegos y Sorteos. Visitado en septiembre 13, 2016, desde:
http://juegosysorteos.gob.mx/es/Juegos_y_Sorteos/Historia.
- (2016). *Inspección* recuperado desde:
http://juegosysorteos.gob.mx/es/Juegos_y_Sorteos/inspecciones_lotenal_pronosticos
visitado el 6 de noviembre de 2016..
- Dirección General de Ordenación del Juego (2016). *Estudios e informes*, visitado en mayo 25, 2017, desde: <http://www.ordenacionjuego.es/es/estudios-informes>.
- Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía (Producción). (2017, Septiembre 10). *La hora nacional [Emisión de radio]*. México: Secretaría de Gobernación.

- Eadington, William (2007). *Gambling policy in the European Union: monopolies, market access, economic rents, and competitive pressures among gaming sectors in the member states*" en: Economic Aspects of Gambling Regulation: EU and US Perspectives, pp 71-90.
- Echeburúa, Enrique (2005). *Retos de futuro en el tratamiento del juego patológico*. Adicciones, (17) 1, 11-16.
- Eco, Umberto (1986). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*, Barcelona: Editorial Lumen.
- (2015). *Tratado de semiótica general*. México: Debolsillo.
- El Economista (2014). *Expulsión de la Aieja benefició* en: <http://eleconomista.com.mx/foro-economico/2014/04/13/expulsion-aieja-beneficio> visitado el 25 de octubre de 2016.
- Finlay, K., Kanetkar, V., Londerville, J., Marmurek, H., (2006). *The physical and psychological measuring of Gambling Environments. Environment and behaviour*, 38(4), 570-581.
DOI:10.1177/0013916505283419.
- Gadamer, Hans-Georg (1993); *Verdad y Método*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Reith, Gerda (2005): *The Age of Chance. Gambling in western culture*. Londres: Inglaterra: Taylor & Francis Group.
- Geertz, Clifford (1973). *Descripción densa: hacia una teoría interpretativa de la cultura* en: *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa (2000), pp.19-40.
- Giddens, A. (1993). *Consecuencias de la modernidad*. 1a. edición en Alianza, Universidad, Madrid.
- (1993). *Nuevas reglas del método sociológico*, Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores.
- (1996). *Las consecuencias perversas de la modernidad* Barcelona: Anthropos.
- (2003); *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Giddens, A. y Sutton, Philip (2014). *Conceptos esenciales de sociología*, Buenos Aires, Argentina: Alianza Editorial.
- Goffman, Erving (1970). *Ritual de la interacción*, Buenos Aires, Argentina: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- González, A. (1989). *Juego patológico: Una nueva adicción*. Madrid, España: Tibidabo.

- Goodman, Joseph K. y Julie R. Irwin (2005), *Special Random Numbers: Beyond the Illusion of Control* en: *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. Ámsterdam, Holanda: Elsevier pp.161-174.
- Hall, Stuart (1998) *Significación, representación, ideología; Althusser y los debates postestructuralistas* en: Morley, Walkerdine y Curran (Coords.) *Estudios culturales y comunicación: análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo* págs. 27-62
- Hannum, Robert (2012). *A Guide to Casino Mathematics*. Nevada, Estados Unidos: UNLV Center for Gaming Research.
- Harris, Adam J.L. y Osman, Magda (2012). *The illusion of control: A Bayesian perspective*. Holanda: Springer Science+Business Media.
- Henslin, J. M. (1967). *Craps and magic*. American Journal of Sociology, 73, 316-330.
- Herrera-Lasso, A. (1998). *Una elite dentro de otra elite : el casino Español de México entre el porfiriato y la revolución (1875-1915)*. *Secuencia*, 0(42), 177. doi:<https://doi.org/10.18234/secuencia.v0i42.629>
- Huizinga, Johan (2007). *Homo Ludens*, Buenos Aires, Argentina: Alianza Editores / Emecé Editores.
- (2014). *Acerca de los límites entre lo lúdico y lo serio en la cultura*, Madrid, España: Casimiro libros.
- Instituto Nacional de Transparencia, Acceso a la Información y Protección de Datos Personales (INAI) (2009). Recurso de revisión. expediente: 142/09. solicitud: 0002100049708.
- Langer, E. J. (1975). *The illusion of control*. Journal of Personality and Social Psychology, 32, 311-328.
- Ladouceur, R., Boisvert, J.M., Pépin, M. et al. J (1994). *Social cost of pathological gambling*. Journal of Gambling Studies 10: 399. <https://doi.org/10.1007/BF02104905>.
- Lesieur HR, Custer RL. (1984). *Pathological gambling: Roots, phases, and treatment*. The Annals of the American Academy of Political and Social Science; 474:146–156.
- Lotería Nacional (2012). Historia, visitado el 13 de septiembre de 2017 consultado desde: <http://www.lotenal.gob.mx/es/historia>
- Lynn, S. y Wallisch, L.S. (1996). *Gambling in Texas: 1995 Surveys of Adult and Adolescent Gambling Behavior*. Texas: Texas Commission on Alcohol and Drug Abuse.
- Mayhew, A., y Skeat, W. (2008). *The Project Gutenberg EBook of A Concise Dictionary of Middle English*, recuperado de: <http://www.gutenberg.org/files/10625/10625-h/10625-h.htm>.

- Meyer G, Hauffa B.P, Schedlowski M, Pawluk C, Stadler M.A, Exton M.S. (2000). *Casino gambling increases heart rate and salivary cortisol in regular gamblers*. Biol. Psychiatry;48:948–953. doi:10.1016/S0006-3223(00)00888-X [PubMed].
- Monnet, J (1996). *Espacio público, comercio y urbanidad en Francia, México y Estados Unidos*. Alteridades, vol. 6, núm. 11, 1996, pp. 11-25 México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa.
- National Gambling Impact Study Commission (1999). *Gambling Impact and Behavior*. Nueva York, Estados Unidos: Christiansen/Cumming Associates.
- Neighbors, C., Lostustter, T., Cronce, J., y Larimer, M. (2002). *Exploring College Student Gambling Motivation*. Journal of Gambling Studies, 18 (4), 361-370.
- Nestler E.J. (2004). *Molecular mechanisms of drug addiction*. Neuropharmacology. 47:24–32. doi:10.1016/j.neuropharm.2004.06.031 [PubMed].
- Potenza M.N, Steinberg M.A, McLaughlin S, Wu R, Rounsaville B.J, O'Malley S.S. *Gender-related differences in the characteristics of problem gamblers using a gambling helpline*. Am. J. Psychiatry. 2001;158:1500–1505. doi:10.1176/appi.ajp.158.9.1500 [PubMed].
- Potenza, M. N. (2008). *The neurobiology of pathological gambling and drug addiction: an overview and new findings*. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 363(1507), 3181–3189. <http://doi.org/10.1098/rstb.2008.0100>
- . (2006) *Should addictive disorders include non- substance-related conditions?* *Addiction* 101 (Suppl. 1), 142–151. (doi:10.1111/j.1360-0443.2006.01591.x).
- Proctor, D. (2012). *Gambling and Decision-Making Among Primates: The Primate Gambling Task*. *Psychology Dissertations*. Georgia State University Digital Archive Paper 108. http://digitalarchive.gsu.edu/psych_diss/108.
- Raylu, Namrata; Oei, Tian Po (2004). *Role of culture in gambling and problem gambling*. *Clinical Psychology Review* 23 (2004) 1087–1114.
- Reglamento de la Ley federal de Juegos y Sorteos, México. 23 de octubre de 2013.
- Revista de Guadalajara (1908) *Chapala*, Revista de Guadalajara, año 1, No. 14 febrero de 1908.

- Rossiter, A. (2003). *Alfonso X's Book of games*, recuperado de:
<http://jnsilva.ludicum.org/HJT2012/BookofGames.pdf>.
- Sandoval, Juan Martín en: Cárdenas, Nancy; y Moreno, Inelvo, (Coords.) (2005). *Casinos en México: El debate legislativo*. Ciudad de México, México: Grupo Parlamentario del PRD en la LIX Legislatura de la Cámara de Diputados del Congreso de la Unión.
- Schafer, R. Murray (1977). *The soundscape: our sonic environment and the tuning of the world*. Rochester Vt, Estados Unidos: Destiny Books.
- Secretaría de Economía (2006). *International Thunderbird Gaming Corporation c. los Estados Unidos Mexicanos* (Caso conforme a las reglas de arbitraje de la CNUDMI) en:
http://www.economia.gob.mx/files/IX_International_Thunderbird_Gaming_Corporation_20080603.pdf.
- Servicio de Administración Tributaria (2017). *Recaudación e Ingresos tributarios del Gobierno Federal* en:
http://www.sat.gob.mx/cifras_sat/Paginas/datos/vinculo.html?page=IngresosTributarios.html.
- Shinohara K, Yanagisawa A, Kagota Y, Gomi A, Nemoto K, Moriya E, Furusawa E, Furuya K, Tersawa K. (1999). Physiological changes in Pachinko players; beta-endorphin, catecholamines, immune system substances and heart rate. *Appl. Human Sci.*;18:37–42.
- Spradley, J.P (1980). *Locating a social situation*. En:*Participant Observation*.(pp.39-52). Orlando, EUA: Harcourt.
- Starr, Frederick (2005). *Southern Comfort: The Garden District of New Orleans*. Princeton Architectural Press Nueva York.
- Todhunter, M. A. (1865): *A history of the mathematical theory of probability*. Londres, Inglaterra: Macmillan and Co.
- Vice (2016). Anuncios, recuperado desde: https://www.vice.com/es_mx/topic/anuncios, visitado en agosto de 2016
- Vidales, C. (2009). *Semiótica, cultura y comunicación. Las bases teóricas de algunas confusiones conceptuales entre la semiótica y los estudios de la comunicación*. Razón y Palabra, vol. 14, núm. 66, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Estado de México, México.

- Walker, Douglas: *Ongoing Challenges in Research on the Social Costs of Gambling* en: *Economic Aspects of Gambling Regulation: EU and US Perspectives*, pp 13-30.
- Wall Street Journal - Eastern Edition (2013). *Researchers Bet Casino Data Can Identify Gambling Addicts*. New York, N.Y. Dow Jones & Company, Inc.
- Wetzel, Linda (2014). "*Types and Tokens*", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Edward N. Zalta (ed.), recuperado de: <https://plato.stanford.edu/archives/spr2014/entries/types-tokens/>.
- Young, Martin (2010). *Gambling, capitalism and the state: towards a new dialectic of the risk society?*. Bilinga, Australia: *Journal of Consumer Culture*, Vol. 10, No. 2, pp. 1469-5405.
- Zitzow, D. (1996). *A comparative study of problematic gambling behaviors between American Indian and non-Indian adults in anorthern plains reservation. American Indian & Alaska Native Mental Health Research*, 7(2), 27-41.
- Zynga, (2010). *Facebook and Zynga Enter into Long-Term Relationship* (Nasdaq:ZNGA) en: <http://investor.zynga.com/releasedetail.cfm?ReleaseID=625935> visitado el 6 de noviembre de 2016
- Zynga. (2016). *Hit it Rich* (Versión 1.7.7938) [Aplicación móvil]. Recuperado desde: <http://itunes.apple.com>