

Casinos: un análisis del encuentro de juego

LUIS ALBERTO HERNÁNDEZ CERÓN

El análisis del casino como establecimiento social en México suele ser escaso y se enfoca, de manera regular, en el problema de la ludopatía; pero si ésta tiene que ver en gran medida con los casinos, ¿por qué no estudiarlos primero? Este documento es fruto de una investigación de campo en dos casinos de la ciudad de Pachuca, Hidalgo, y parte de la pregunta: ¿cómo es el ordenamiento social básico del casino? El objetivo es reducir el tipo de organización llamada interaccional a patrones que pudiesen clasificar y describir los encuentros de juego. La observación participante no sistemática naturalista fue la metodología utilizada para entrar en los casinos como jugador y observar lo que ahí sucede. Los resultados apuntaron al rol y el marco totémico como dos patrones clave de organización social.

PALABRAS CLAVE: casinos, encuentro de juegos, situación de acción de azar, rol, maquinación

Casinos: An analysis of the Game Encounter

The analysis of the casino as a social establishment in Mexico is usually scarce, and most focus on the gambling problem, but if this has to do largely with casinos, why not study them first? This document is the result of a field research in two casinos in Pachuca, Hidalgo, starting from the question: How is the basic social order of the casino? The goal is to reduce the type of organization called interactional to patterns that could classify and describe game encounters. The methodology used was naturalistic non-systematic participant observation to enter casinos as a player and observe what happens there. The results pointed to the role and totemic framework as two key patterns of social organization.

KEYWORDS: casinos, games encounter, situation of action of chance, role, machination

LUIS ALBERTO HERNÁNDEZ CERÓN
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo,
Pachuca, Hidalgo
luis_hernandez10495@uaeh.edu.mx

Introducción

El presente documento estudia la vida interna del casino, entendido como un establecimiento lúdico del tipo *alea* (Caillois, 1986: 46),¹ con capas de organización social diferenciales. Una capa de organización es relevante de acuerdo con su ordenamiento, y una de estas capas es el día a día, en particular las actividades que el personal y los clientes desempeñan en conjunto, entre las cuales los encuentros de juego en vivo son una de las actividades más importantes, así como las que llevan a cabo los jugadores y apostadores *versus* los talladores. A esa organización se le da el nombre de “interaccional”.

Ahora bien, es posible decir, con la literatura sociológica (Parsons, 1966; Merton, 2010; Nadel, 1966; Goffman, 2013a), que cuando se trata de estructuras y organizaciones, las unidades analíticas elementales son los roles, cuya actividad social se puede reducir a modelos interactivos. En el análisis de la organización interaccional del casino, dos aspectos son importantes: el primero es el *trasmundo*, en el cual la institución lidia con los jugadores llamados *estafadores*, y el segundo es

1 *Alea*, según Roger Caillois (1986: 48), son todos los juegos que se basan en una decisión que no depende del jugador, como los dados, la ruleta, la lotería y cara o cruz, por eso se puede afirmar que los casinos tienen algo de *alea*. Otra característica es que el *alea* niega la paciencia, la habilidad, la calificación, la profesionalidad, la regularidad y el entrenamiento, lo que debe tomarse con precaución, pues el casino presenta esos factores. Caillois estudia los juegos en cuatro secciones: *agon*, es decir, los juegos de competencia o lucha; *alea*, la ruleta, los dados, etc.; *mimicry*, los juegos de ilusión, de jugar a creer, e *ilinx*, los de búsqueda de vértigo. En el contexto cinematográfico se ha visto al casino como *ilinx*, al pensarlo en términos de una hiperrealidad. Lo mismo pasa con Johan Huizinga, en *Homo ludens* (2007), cuando estudia el espíritu del juego en el terreno de la cultura. Por eso es conveniente ver al casino como un tipo de establecimiento lúdico y de sistema de servicios, a fin de considerar como objeto de estudio la organización interaccional y no el juego en sí.

la organización cara a cara, con los clientes habituales, que tiende a ser rutinaria.² El problema que me planteo es describir cómo es el ordenamiento social de los encuentros de juego rutinarios cuando las personas toman el rol de jugadores-apostadores.

Este artículo se basa en un trabajo de campo en los dos únicos casinos de la ciudad de Pachuca, Hidalgo, entre 2016 y 2018, durante el cual se observó en distintos horarios y días lo que allí ocurría. Se hizo un registro en un diario de campo y se sostuvieron algunas conversaciones no sistemáticas con personal y jugadores. Se privilegió el diálogo natural, pues se buscaba reducir la complejidad de la organización interaccional del casino, en especial la que compete a los encuentros de juego en las mesas en vivo, y observar patrones que ayudaran a describir y clasificar ese terreno de la vida social. Con base en la teoría de roles de Erving Goffman (2013a), es posible analizar el comportamiento de las personas que juegan en el marco de roles del tipo cliente, jugador y apostador, es decir, no como un comportamiento individual ni psicológicamente producido, sino, por el contrario, como uno coproducido entre la organización interaccional del casino y las personas que de manera voluntaria entran a jugar o pasar el tiempo. Bajo esta óptica, se observó el juego de roles en los encuentros de *blackjack*, ruleta, dados y máquinas tragamonedas en los dos casinos estudiados.³

Además de tematizar la organización habitual y rutinaria de clientes, jugadores y apostadores de los casinos, se buscó entender por qué las personas creen que tienen buenas o malas rachas, y en general, por qué creen que el azar es el factor más importante, que determina la indeterminación de los juegos. Para este análisis se recurrió a Émile Durkheim (2009), sociólogo que ha explicado las formas básicas de clasificación y entendimiento del mundo y las creencias desde un marco totémico. En apariencia, Durkheim y Goffman parecen alejados en términos teóricos, pero en realidad son más

cercanos en pensamiento de lo que se podría imaginar —conexión evidenciada por Randall Collins (2009),⁴ aunque el mismo Goffman la hace patente en una entrevista con Jef C. Verhoeven (1993)—. Lo único con lo que hay que tener precaución es con retomar el concepto de “tótem individual” que Durkheim (2009) despliega cuando habla de cómo los miembros de un clan se encuentran en estados de delirio. En el caso de los jugadores de un casino, al estar atrapados en el juego de azar que determina lo indeterminado, se encuentran en un terreno fértil para construir un marco de lo asombroso.

Finalmente, en términos de Caillois (1986: 37), en este estudio se trabaja de manera tópica y general con dos patrones de un sistema de apuestas maquinadas, en un establecimiento social dedicado a los juegos de azar como actividad libre, separada de la rutina de la vida cotidiana, y en una realidad social incierta, “improductiva” y reglamentada. Es decir, el casino no tiene el azar como punto de partida, sino que siempre parte de ganar; la balanza está maquinada de su lado y sus componentes organizacionales para la interacción requieren los roles de cliente, jugador y apostador, cosa que permite no pensar que se trate de posiciones de las personas. Esta perspectiva microanalítica me aleja de problemas estructurales de otro tipo, como los procesos sociohistóricos, económicos, políticos o simbólicos, y me ayuda a ver el casino como establecimiento social.

2 Para más detalle respecto a la población y la organización interaccional en sí misma, véase Hernández Cerón (2021).

3 Se dejó de lado el póquer porque el juego es entre jugadores, no entre jugador y crupier, y las apuestas de los participantes forman un pozo que el ganador podrá llevarse, de ahí el *bluff* —farolear, fingir—, que implica engañar al otro jugador, no al crupier, en una interacción entre jugadores.

4 Trato de hacer un uso crítico de las teorías, y no ortodoxo. Al respecto, véase Payá y Rivera (2017).

Zona de acción de azar

Por encuentros de juego se entiende una reunión de dos o más personas en escisión. Por ejemplo, en una situación social entre crupier —tallador o repartidor— y jugadores, éstos llevan a cabo un juego sin ponerse de acuerdo en que aceptan sostener ese encuentro social, encuentro en el que, tácitamente, el jugador arriesga perder lo apostado, mientras el tallador pone en práctica el arte de no perder el dinero de la casa. Por el lado de los jugadores se presenta una situación de acción de azar vicaria, en la que se les hace creer que nadie controla el juego, sino que se trata de un escenario de puro y mero azar. Por el lado de los talladores, éstos aprenden las artes de maquinar una situación de azar con una socialización ardua, no sólo en conteo y probabilidad, sino en trucos, a fin de montar una escena.

El corazón del casino son los encuentros de juego; empero, existen juegos que son nominales, como las máquinas tragamonedas, el *blackjack* o el póquer virtual, en los que las personas se enfrentan a una máquina y no a un tallador. Además de las máquinas y los encuentros de juego, los espectáculos en vivo y restaurantes o bares atraen a los jugadores para que gasten o maten el tiempo sin pérdida económica para el establecimiento.⁵ Así, su organización interaccional tiene dos funciones: por un lado, dar la apariencia de matar el tiempo, en la que los jugadores se transforman en clientes al pasar el tiempo en el casino fuera de una zona de acción de azar; por el otro, la organización posibilita captar a estos clientes para transformarlos en jugadores mediante cortesías de bebidas alcohólicas o jugosos premios, lo cual los traslada de la zona de pasar el tiempo a la zona de acción de azar.

De esta manera, el mundo que se vive en el casino transcurre en tres dimensiones: a) la organización interaccional básica —zonas de acción y no acción de azar—; b) la gran maquinaria administrativa, y c) un mundo tras bambalinas, en el que

se tensa el encuentro de juego entre el personal que intenta mantener la maquinación y un tipo especial de jugadores que busca desmantelarla, a los cuales el casino, así como la literatura y el cine, les llama estafadores. En lo que sigue se estudiará una parte del mundo habitual, el cual tiene que ver con los encuentros de juego ordinarios en la zona de acción de azar.

Para efectos del análisis, el casino puede dividirse en dos territorios. Por un lado, el área para no fumadores, conformada por una zona de no acción donde no hay encuentros de juego sino encuentros sociales en espacios como bares, restaurantes y *shows* en vivo, más una zona de acción menor donde se puede jugar de forma individual en las máquinas disponibles. Por el otro, el área para fumadores, en la que hay dos territorios importantes: a) las zonas de acción de azar, que incluyen todos los encuentros de juego en vivo entre jugadores y talladores, desde *blackjack* hasta póquer, dados o ruleta, en los que se apuesta y se corre el riesgo de perder lo apostado; y b) las zonas de menor grado de acción, en las que los jugadores se enfrentan con su apuesta en una máquina programada para las partidas, en las cuales, debido a que el grado de acción es menor, la apuesta también suele ser menor.

Esta división no se debe tomar de forma literal, en el sentido de que el casino sólo cuenta con esas zonas o territorios. La clasificación expuesta compete en particular a la organización interaccional del

5 Nótase que el tiempo muerto también es maquinado por el casino, de tal manera que quien no esté en un encuentro de juego quede abierto a otras actividades de consumo. En este sentido, cuando en verdad hay tiempo muerto para el casino es porque las personas se han desconectado de las actividades internas que ofrece. Por esta razón, mediante un sistema de gratificaciones o premios, el casino intenta enganchar a sus clientes para que jueguen. En algunos casos presencié el ofrecimiento de un bono para las primeras 50 personas que hicieran recargas de 100, 200, 500 o 1000 pesos.

casino. Sería ingenuo no pensar que hay casinos que tienen nexos con organizaciones gubernamentales, como lo muestra la historia de este tipo de establecimientos en Las Vegas; o casinos con conexiones con la mafia, para la distribución y el tráfico de alcohol, droga, armas o personas, pero en este artículo se aislará la zona de acción de azar.

La zona de acción de azar es fundamental en la organización interaccional del casino, pues en ella transcurre su vida misma. Incluso puede dividirse en dos clasificaciones más: por un lado, la zona de acción de azar vicaria, y por el otro, la zona de acción referente a la estafa. Por el momento, sólo me concentraré en la primera, en la que ocurren las interacciones entre jugadores y talladores durante la rutina del día a día, interacciones que se consideran lo elemental y más visible en las mesas en vivo de los casinos. En estos encuentros no interesa si los jugadores tienen un pasado o problemas sociales, sino que se les trata como invitados especiales y se alienta la perspectiva de que lo de afuera, por el momento, no importa.

En esta zona ocurren encuentros de juego en los que cualquier cliente, al mostrar sus fichas —equivalentes a capital económico—, se puede transformar en jugador. Por su parte, el tallador inicia el ritual de juego que anuncia la bienvenida gritando en voz alta la cantidad de fichas-dinero que entra en la mesa y termina el ritual con un “¡suerte!” dirigido a la persona que va a jugar, sin importar si es mujer, hombre, anciano o anciana. El jugador, después de tomar asiento, decide cómo repartir sus partidas. Por ejemplo, todas seguidas, o bien, pedir un trago de alcohol, prender un cigarrillo y esperar una partida antes de entrar en la siguiente. Cuando el jugador pierde simbólicamente todos los elementos que le dieron este rol, pierde su turno, y lo cede a otros clientes que buscan transformarse en jugadores.

Lo importante para la zona de acción de azar vicaria son los encuentros de juego cara a cara entre un miembro del personal llamado tallador o crupier

y cualquier individuo que, dentro del casino y que no pertenece a su personal, intercambia capital económico por fichas y pasa de ser cliente a ser jugador. Un individuo que ingresa en el casino asume el rol⁶ de cliente, rol que el casino cuida de manera especial mediante un sistema de gratitud basado en precios bajos, cortesías, belleza del inmueble, etc. Este formato de organización interaccional puede cambiar cuando el casino tiene invitados especiales, como alguna estrella musical o actor de cine, o un político.

El personal se dirige a quien ocupa el rol de cliente con base en un sistema de gratitud y lo enaltece como “caballero”, “señorita” o “dama”, aunque su cortesía sea sólo de dientes para afuera, pues lo que se espera de ese trato es un resultado económico, como buenas propinas, al menos desde el punto de vista de los meseros u otros empleados del área de atención y servicio al cliente. Sin embargo, el casino no es propiamente un establecimiento de servicios, en el sentido de satisfacer a los clientes, pues no es ésta su actividad primaria, sino que por un lado se espera que los clientes pasen el tiempo consumiendo alimentos y bebidas, o como espectadores

6 Como ya se mencionó en la introducción, el término se recupera de Goffman (2013a). Rol, en este marco, se entiende como un componente estructural y de conducta, como promulgación de deberes y obligaciones atribuidos a una posición; en este caso, la de cliente, jugador y apostador dentro del casino como organización, cuyos roles implican su desempeño como individuos que han ingresado al casino, que no pertenecen a su personal y se comportan como estructuralmente se espera. El concepto de rol es fundamental en este estudio, pues problematiza un modelo de comportamiento en el cual las conductas del individuo no son fabricadas por él, sino que forman parte de la organización. Sin embargo, un fallo en la conducta de estos roles en el casino implica que el único responsable es el individuo y no la organización, por lo cual la psiquiatría imputa al individuo que se apega con euforia al rol de jugador en el casino la cualidad de enfermo mental, de jugador patológico, mientras que no responsabiliza a la organización en ningún sentido.

de algunos *shows* en vivo, mientras que por el otro se busca transformarlos de clientes a jugadores.

Es común que quienes ingresan al casino no tengan en cuenta el aspecto funcional de los roles de cliente y jugador, ni su importancia. Un individuo nunca es singular, sino que siempre carga un repertorio de personajes que le permite interactuar con otros. Estos personajes se inscriben en dos contextos generales: por un lado, cuando se está frente a otros en un aspecto natural, por ejemplo, cuando al caminar por la calle alguien pregunta por la hora, entonces ese rol frente al otro es de interactuante; por el otro, cuando se ingresa a algún establecimiento, aparte del rol como interactuante, se despliega el rol requerido por la jerarquía del lugar, por ejemplo, cuando un médico ingresa a un hospital, el establecimiento le

permitirá ostentar una jerarquía mayor que la de un usuario o paciente. Si se sigue con este ejemplo, el rol del paciente tendrá una serie de obligaciones de compostura exigidas por el establecimiento. A esto Goffman le ha llamado “proceso de ajuste primario” (2007: 190–206), aunque parece ser, más bien, una característica de los roles, actuaciones y establecimientos en general, antes que una particularidad de las instituciones totales estudiadas por él.

Los roles de cliente y jugador no son inocentes, están cargados de sentido para, al menos, dos cosas: primero, para orientar lo que sucede durante los encuentros de juego en el casino, y eso que sucede suele ser claroscuro desde el punto de vista exterior; segundo, para comprometer al individuo con el rol que ocupará. Al casino le importa que las personas se



CUARTOSCURO ▶ Personas de clase media y alta se dan cita en el Gran Casino del Frontón México para jugar en las máquinas tragamonedas, *blackjack*, póquer, apuestas y mesas de juego, en las que se pueden apostar desde cantidades pequeñas hasta cantidades altas. Ciudad de México, 17 de julio de 2017.



CUARTOSCURO ▶ Interior de uno de los casinos ubicado al sur de la ciudad. Durante todo el día, hombres y mujeres de 21 a 90 años de edad acuden a apostar y pasar el tiempo. Ciudad de México, 13 de julio de 2015.

comprometan con su rol como jugadores, mientras que éstas deben prestar atención y actuar de acuerdo con tales roles. A esto cabría llamarle “compromiso de rol dentro del casino”, para diferenciarlo de otros compromisos de roles en la familia o el trabajo, por mencionar algunos.

El compromiso más importante lo ostenta el rol de jugador, pues es quien arriesga su capital en los encuentros sociales de juego dentro del casino. En el ejercicio de este rol, el jugador tiene obligaciones derivadas de su compromiso, como mostrar respeto por el lugar; por las personas; así como comprometerse, sin ponerse de acuerdo, en llevar a cabo encuentros de juego en los cuales no debe detener su participación. Con esto en mente, es posible decir que los individuos que ocupan el rol de jugador se comprometen con un juego y unas reglas que ellos mismos

no inventaron, y al actuar en consecuencia con dicho rol pueden ingresar en la zona de acción de azar vicaria y participar en los encuentros de juego o en los juegos de un solo jugador con máquinas.

En resumen, la organización interaccional del casino, en su mundo habitual, se compone de una zona de acción de azar vicaria y de encuentros sociales sin acción de azar, y en esta organización aparecen dos tipos de compromiso de rol: el de jugador y el de apostador. Esto implica que la conducta de un rol de apostador es coproducida, y no interna al individuo. Como ha mencionado Caillois (1986) respecto a la corrupción de los juegos, la fantasía o la maquinación, los individuos que se comprometen con el rol pueden actuar hábilmente para tratar de desmantelar la maquinación o simplemente creer en el azar.

Sistema de apuestas y pérdida de roles

Hasta ahora me he concentrado en la descripción *grosso modo* de las zonas de acción de azar vicaria en el casino. He tratado de comprender cómo las personas que ingresan aceptan un rol de clientes, en el sentido de adquirir y disfrutar los servicios que ahí se brindan. Al hacer uso de éstos, aceptan un segundo rol, el de jugadores, y a partir de ahí se bifurcan dos roles más, el de apostadores estafadores o falsificadores y el de apostadores habituales. A continuación abordaré esta última dimensión de la organización del casino, pues esos roles no se atribuyen a personas concretas, sino que son resultado de la organización interaccional del establecimiento, en particular de los encuentros de juego.

El apostador juega con la creencia de ganar y el riesgo de perder lo apostado. Es un desafío echado al azar. Tal acción es una oportunidad de ganar la apuesta para el apostador, así como para otros que también han apostado. Por lo tanto, se está en presencia de relaciones recíprocas, en las que se necesita de dos o más en interacción de juego,⁷ con posibilidades estadísticas de chances objetivos de ganar la apuesta, tanto propia como del otro, situación problemática porque implica, al mismo tiempo, la oportunidad de ganar y los riesgos de perder. Goffman ha explicado las fases del juego: apuesta, determinación o juego interno, revelación y arreglo (1970: 139). En la última de estas fases, la incertidumbre y el vértigo del sistema de apuestas se aclaran al otorgar el estatus de ganador a quien se lleve la apuesta propia y la del otro, mientras que a quien pierda su apuesta se le asigna el estatus de perdedor. Esto, al menos, en un esbozo caricaturizado de las apuestas. Pero la situación se complica con la presencia de un tercero que organiza la apuesta, como lo es el casino como establecimiento, pues las probabilidades estadísticas se transforman en probabilidades maquinadas, en las que existe una tendencia a eliminar los chances azarosos de cada participante a favor del casino.

En los casinos hay tres tipos de roles: profesionales, estafadores y habituales. Me enfocaré en estos últimos. El apostador habitual actúa bajo la premisa fundamental de suerte y azar, y no utiliza la premisa de no azar no aleatorio. La realidad es cuestión de fe —como diría Gregory Bateson (citado en Watzlawick, 1992: 24)—, pues los apostadores creen en buenas y malas rachas. Además, la suerte no es un fenómeno causal, sino intercontingente, que dota de sentido al sinsentido (Watzlawick, 1995). Pero, ¿cómo se construye esta creencia en buenas y malas rachas, especialmente cuando no se conoce la maquinaria del casino y no se trata con hechos observables, es decir, cuando no hay una buena o mala racha *in situ*? Para responder a esta pregunta, me gustaría citar a Howard Becker de manera extensa:

En algún momento a principios de la década de 1960, cuando daba clases en la Universidad de California, en Berkeley, Goffman me pidió que fuera a un seminario suyo a oír a un alumno, Marvin Scott, que iba a presentar una investigación sobre las carreras de caballos [...]. Ahora bien, en el transcurso de su presentación, casi como al pasar, Scott insinuó que los apostadores, incluso los de las carreras de caballos, a veces tenían “rachas ganadoras” y “rachas perdedoras”, Goffman, que hasta ese punto había estado escuchando con atención, interrumpió la presentación para decir que desde luego con ello Scott quería decir que ellos *pensaban* que tenían rachas de buena o mala suerte. Pero Scott dijo que no, que eran “hechos” observables. Goffman, poco dispuesto a aceptar semejante hipótesis sobrenatural, insistió en su

7 Aquí “juego” se entiende a la manera de Caillois (1986), como actividad social libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. De modo que quienes juegan bajo el rol de apostadores ingresan a un establecimiento cuya estructura permite la existencia de roles mediante los cuales las personas pueden actuar y comportarse, y esta estructura posibilita la existencia del apostador en tanto rol instituido.

punto de vista y apeló a las leyes de probabilidad para convencer a Scott de que esas “rachas” eran situaciones previsible en cualquier serie prolongada de intentos en juegos tan distintos como el *blackjack* o los dados (2015: 268).

La pregunta para el apostador habitual es: ¿cómo es posible la creencia en las malas y las buenas rachas? Es decir, ¿por qué los apostadores piensan que existen buenas o malas rachas en relación con la suerte? En el casino se presentan situaciones previsible para los apostadores. Como argumenta Goffman en la cita de Becker (2015), los juegos de azar parten de una construcción de series prolongadas de intentos, lo que conlleva que, en algún punto del transcurso de los juegos, alguien ganará, pero, como se ha visto, el casino decide en qué momento lanzar los premios. Sin embargo, esto no es la respuesta, sino un comienzo de respuesta.

Durkheim, en su obra *Las formas elementales de la vida religiosa* (2009), argumentó los orígenes de las creencias en el tótem para explicar la distinción entre lo sagrado y lo profano. El tótem constituye un emblema, tanto colectivo como individual, que permite que el individuo crea algo en lugar de otro algo (2009: 147-156). Dentro del clan totémico existen rituales que se celebran en estados de confianza, mientras que otros, llamados ritos piaculares, se practican para encarar una calamidad. En este caso, hablaré de los ritos basados en los totems que posibilitan conexiones intercontingentes de sentido del sinsentido, mejor conocidas como suerte.⁸

Ahora bien, la característica del apostador habitual es que se conduce bajo la premisa de la suerte y el azar, y parte del supuesto probabilístico de los juegos en vivo. Pero, ¿por qué cree en las buenas o malas rachas? A diferencia del falsificador, el apostador habitual no conoce el funcionamiento del casino o simplemente lo ignora.

Hasta ahora se han estudiado los encuentros de juego desde el punto de vista colectivo, como si los

jugadores sólo participaran en tanto miembros y osentadores de un rol, pero los encuentros siempre son coparticipación. Las experiencias en los encuentros de juego dan lugar a una relación del individuo con los objetos, a tal grado que, si el individuo utiliza bien un objeto, éste le servirá como sustento de creencia. Ésta no es de generación espontánea. En el casino se habla de suerte, de relacionarse con objetos y amuletos, etc. El casino es un terreno fértil y vital para ese tipo de vínculo social, en el que se desarrolla un culto al objeto, un totemismo individual.

El apostador habitual construye totems, pero no a voluntad, sino como un acto intercontingente, casual. Además, necesita una operación ritual para que el objeto se vincule como amuleto de la suerte, para la

8 Si se contempla el totemismo, se observan tres cosas: el intercambio de efectos entre personas, en acción recíproca y física inmediata, en relación con un símbolo, es decir: a) interacciones entre dos o más personas, b) sus símbolos, y c) pragmática. En el artículo de Mattia Vacchiano y Carlos Mejía Reyes (2017: 79-93) se expone una tabla basada en los postulados de Ulrich Beck, en la que se clasifican tres tipos de sociedad. Cada una tiene un componente principal: la primera es la sociedad premoderna, con su componente mágico-religioso; la segunda es la sociedad moderna, con su componente lógico-racional, por la entrada de la teoría de la probabilidad, y por último, la sociedad contemporánea, con su componente de toma de riesgos. El problema con esta clasificación es que no deja lugar para las diferentes formas de los juegos de azar. En lo que compete al casino, existe una dimensión totémico-religiosa, es decir, lo que Vacchiano y Mejía Reyes clasifican en el primer tipo de sociedad se presenta aún en estos establecimientos, por ejemplo, con el uso del Elfo Midhir para tener el poder de la suerte en los juegos de azar, o con cualquier otro objeto como tótem, para creer que se tendrán buenas rachas. Por consiguiente, el componente religioso no se ha quedado en la sociedad premoderna, sino que tiene un lugar en la sociedad contemporánea. Finalmente, a Vacchiano y Mejía Reyes se les tendría que cuestionar que retomen el modelo de la toma de riesgo de Beck, cuyo carácter es estático, pues se alude a una segunda modernidad con carácter reflexivo para la toma de riesgos menores, mientras se da por sentado que en la primera modernidad no habría reflexividad.

representación social de conexiones intercontingentes, y permita la creencia en buenas o malas rachas. Por lo general, tales operaciones rituales son momentáneas, por ejemplo, como cuando un jugador invita a una persona, enciende un cigarrillo o se sienta en otra mesa que no acostumbraba y, casualmente, gana por un momento, en una serie de partidas o un premio alto, y se genera en él un grado de euforia que le hace creer en esa situación u objeto como amuleto que controla su suerte. En otros casos, los jugadores tienen amuletos provenientes de terceros, aunque no hayan sido destinados necesariamente para el juego en el casino, como un regalo de algún pariente, la fecha de nacimiento de un familiar o la fotografía de alguien querido. Los amuletos no son una necesidad para los jugadores, pero les otorgan una especie de seguridad ontológica. De este modo, durante un encuentro de juego en el casino, si un amuleto falla, existe la posibilidad de reemplazarlo por otro.

El apostador cree que existen las buenas y las malas rachas debido al desconocimiento de los juegos, pues, por ejemplo, la ruleta no guarda memoria de un tiro a otro, o el *blackjack* requiere un conteo de cartas rápido para saber qué y cómo apostar. El casino aprovecha este sesgo para maquinar y justificarse en la probabilidad y el azar, y esta maquinación implica trucos para que el establecimiento gane más en relación con las pocas pérdidas que contabiliza. La creencia totémica del individuo tiene cabida si se refiere al teorema de William I. Thomas (2005), en el sentido de que los apostadores definen las situaciones como reales, y éstas son reales en sus consecuencias, si no, se trataría de una profecía suicida (Merton, 2010: 505-523). El objeto totémico tiene una carga de sentido construida mediante las experiencias de juego en el casino, y siempre es una posibilidad que ese vínculo se genere, pues se trata de recursos que funcionan para todos los apostadores. Además, un tótem individual protege al individuo de sí mismo, porque, por ejemplo, si ha perdido en los juegos, la

culpa será atribuida al tótem, y lo mismo sucederá si ha ganado, lo cual le deslinda de su responsabilidad.

Los totems son plurales, pero también temporales, porque no sustentan la creencia en una buena o mala racha objetivamente, sino de manera momentánea. Cuando mucho, se puede trasladar a otras salidas al casino, ya que el individuo advertirá que esa creencia totémica no es suficiente para competir con el casino. Por lo mismo, la temporalidad del tótem está en relación con la energía emocional (Collins, 2009) emitida en el momento de definir la situación de ceremonia totémica. La relación entre la construcción del tótem, la definición de la situación y su temporalidad como energía emocional se mantiene, entonces, hasta que una de esas tres representaciones falle; si esta ecuanimidad sigue, lo más posible es que el jugador siga apostando.

El tótem es intercontingencia (Becker, 2011), pues permite creer en rachas de buena suerte. Por ejemplo, se puede tener al cigarrillo X y la silla Y, donde siempre se sienta el apostador, para establecer una conexión coincidente con B, la creencia en la buena racha. Así, si el fenómeno intercontingente fuera causal, podrían buscarse los mecanismos que causaron X, Y, y el efecto B, porque la intercontingencia conectaría cosas —situaciones, objetos y personas— que por sí mismas no tendrían sentido para formar una circularidad. La apuesta tiene, entonces, una estructura cerrada al vínculo con el objeto.

Se ha argumentado que el sistema de apuestas de los apostadores habituales es totémico, lo que implica el uso de creencias para conectar cosas que no tienen sentido. Tan es así, que en muchos casinos se observa a los jugadores lanzando hechizos, frases o pantomimas para que salga la carta que quieren; en algunos casos intentan conducir el juego con glosas exageradas, moviendo las manos frente a la pantalla para empujar al caballo al que apostaron (Goffman, 1979). Así, los apostadores quedan atrapados en un círculo de apuestas en el que el juego no tiene probabilidades estadísticas, sino subjetivas, aunque



CUARTOSCURO ▶ Jugadores se felicitan en una mesa de juego del Gran Casino del Frontón México. Ciudad de México, 11 de julio de 2017.

causadas por las probabilidades maquinadas por el casino. El apostador habitual es neófito respecto a la maquinación del casino, y éste lo deja atrapado en una forma diferente de comprender el juego.

Hasta el momento he explicado que los apostadores ocupan roles que pertenecen funcionalmente a la organización interaccional del casino y que dentro de esta categoría hay subroles tales como los estafadores, los profesionales y los habituales. Estos últimos se pueden subdividir aún más: por un lado, en aquellos que apuestan por la mera mecánica de la organización, en el sentido del *paidia*,⁹ de Caillois (1986), y por el otro, en aquellos que apuestan abrazando el rol como suyo propio y utilizan marcos totémicos para explicar su juego. Sólo en estos últimos casos es posible decir que pierden

el rol, mientras que el rol sólo es momentáneo para los jugadores habituales tipo *paidia*, en cuyo caso el usuario puede dejarlo cuando se retira de los encuentros de juego. La pérdida de rol implica el fracaso del jugador al intentar explicar su apuesta, pues no hay otra manera para conocer la mecánica del

9 Cada una de las cuatro secciones de juego que propone Caillois (1986), *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*, se divide a su vez en dos polos: *paidia* y *ludus*. El primero se entiende como un principio común de diversión, turbulencia, libre improvisación y despreocupada plenitud; el segundo es su extremo opuesto y tiene como principio la dificultad para obtener el resultado final, requiere ingenio, destreza, paciencia, disciplina y esfuerzo (1986: 41-42). Por esta razón, pienso que el casino está alejado de la *ilinx*, mientras que la ludopatía es más cercana al *ludus* que a una adicción sin substancia.

casino más que por medio de estrategias o por convivencia. La pérdida de roles es una manera de dar fin al compromiso situacional. Goffman (2013b) la ha estudiado de tres maneras: a) abandonar un rol para ascender a otro mejor; b) abandonar por abdicación, y c) abandonar por ser privado involuntariamente de su compromiso. Para finalizar, propongo abordar una manera más de pérdida de rol en el casino: por falla totémica.

Los apostadores habituales se comprometen al abrazar su rol, lo cual implica invertir más tiempo y atención en el compromiso situacional con el casino, y esto puede poner en conflicto sus otros compromisos de roles. En estos casos, el individuo se ve atrapado en mantener hipótesis sobre sí mismo en una situación; es decir, cuando el individuo apostador se aferra a su creencia y objeto totémico, forma un yo no encarnado (Laing, 2014) con el cual disputa su destino de juego y al cual dotará de toda la responsabilidad, creyendo que sólo experimenta una mala racha, pero es sólo eso, una creencia de mala racha. El individuo no queda envuelto en los compromisos de roles por ser vulnerable psicológica o biológicamente, sino por la mecánica interaccional, pues el casino mismo es terreno fértil para que los apostadores no puedan explicar la maquinación del juego, lo que determina sus líneas de acción: o toman su comportamiento como parte de un juego-*paidia*, o lo explican por medio de la suerte y el azar.

Este tipo de pérdida de roles es una apuesta útil del casino, pues los roles de cliente, jugador y apostador son funciones de la organización de los encuentros de juego, y no parte intrínseca de los implicados. Cuando los clientes no comprenden el rol de apostadores como parte de la maquinaria del casino, lo adoptan como propio, y toman en serio al personaje del apostador, pues su creencia radica en que “sólo es una mala racha, pero éste es mi día de suerte”. Así, el casino elude los conflictos de rol y alimenta la ilusión de que las personas tienen un problema mental y patológico. Pero en realidad el problema es estructural,

compete a personas, roles, establecimiento y conflicto entre los diversos compromisos de roles. Al perder el rol de apostador, el individuo no podrá definirse porque es lo que ha abrazado con mayor intensidad, y esto trae consecuencias.

La actividad de las apuestas del apostador habitual ocurre bajo creencias totémicas en una región de fantasía (Goffman, 2006), para ganarle al casino. Sin embargo, no ganará nunca porque el casino no trabaja con juegos de fantasía o ilusión para que sus jugadores pierdan, sino que ocupa maquinaciones en sus juegos. Cuando el marco totémico del jugador deja de funcionar, comienza a perder roles y se desvalija a sí mismo, gasta su dinero en apuestas que no ganará y pide dinero prestado, etc. Cuando esto sucede, existen apaciguadores, como amigos o familiares, que intentan calmarlo para que no se desvalije. Si esto no lo calma, acudirán a apaciguadores llamados expertos para imputarle un rol característico de la psiquiatría —adicción sin sustancia—, es decir, para sustituir su rol de apostadores por el de adictos, cuando en realidad se trata de un cortejo (Goffman, 2013b), de una forma de demostrar que el acto de desvalijar al yo es causado por una enfermedad que la persona no puede controlar.

Estas instituciones legitimadas para calmar al desvalijado eluden la cuestión de los roles, y al contrario, tratan de imputarle al individuo una nueva estructura, basada en el mito de la enfermedad mental (Szasz, 2008). El desvalijado requiere apaciguamientos, consuelos, estrategias legitimadas, defensas, compensaciones, atenuaciones (Goffman, 2013b), para que se le impute un nuevo rol, pero éste es el del fracaso. La pérdida de rol es ilusoria, en el sentido de que el yo piensa que ha perdido algo de sí mismo, algo que le pertenece, pero vale la pena recordar que el rol de apostador forma parte de la organización del casino, donde lo que pierde el individuo es su capital en un juego maquinado.

La pérdida de rol, entonces, es parte constitutiva de la maquinaria del casino. Esta pérdida tiene

como efecto desbaratar al yo. Sin embargo, ¿por qué se le ha imputado a esa pérdida un aspecto patológico llamado ludopatía?¹⁰ Si se toman en cuenta las reflexiones que he ofrecido, al parecer, es más una cuestión social que un desequilibrio cerebral. La pérdida de roles, o la ilusión de que los roles de apostador y jugador son propios, no es el problema final, sino el comienzo de un fenómeno complejo, pues cuando el individuo se encuentra en esa situación, otros compromisos de roles entran en conflicto. Cuando esto ocurre, la psiquiatría diagnostica a los individuos como enfermos mentales y los hace responsables de su yo, y así marca el comienzo de su carrera de adicción sin sustancias.

Conclusiones

En este trabajo se ha planteado que el casino es un tipo de establecimiento social en el que existe una multiorganización dentro de la cual la organización interaccional compete a los encuentros cara a cara. Éstos transcurren en diferentes zonas del casino, pero la más importante es la zona de acción de azar en los encuentros de juego.

La organización interaccional del casino se puede clasificar en: a) personas físicamente presentes en encuentros de juego ya definidos; b) ocupantes de roles de clientes, jugadores y apostadores, y c) creencias en buenas y malas rachas. Los encuentros de juego no son, en realidad, uno a uno, sino uno a uno

intermediados por la maquinaria del casino, que transforma el uno a uno a su favor.

Los comportamientos de los apostadores se encuentran en un entramado de reglamentaciones de los encuentros de juego que implican la reciprocidad cara a cara, de tal manera que jugar y apostar son elementos condicionantes de la organización interaccional del casino, no patologías *per se*. El apostador se compromete en esa organización por la misma naturaleza de los juegos, no por algún fallo cerebral o un motivo que le impulse a jugar de forma desmedida. Los estudios de la ludopatía, sin embargo, han dejado de lado la etnografía de los casinos. En este contexto, en cambio, los casinos son lugares en los que se activa la ludopatía, y el casino, visto así —como el tabaco para los consumidores de éste—, se convierte en el problema que detona en los jugadores y apostadores una supuesta adicción sin sustancia.

Los encuentros de juego están definidos por el casino, a su favor, y no por la individualidad de los apostadores, y si éstos entran en conflicto es debido al compromiso con la definición de la situación de encuentros de juego del casino, no por problemas de adicción. Entonces, al estudiar los encuentros de juego del casino, la ludopatía puede pensarse, más que como un problema mental e individual, como un problema relativo a los compromisos de roles, y así, como un problema social. **D**

10 Adicción patológica a los juegos electrónicos o de azar.

Bibliografía

- Becker, Howard S., 2011, *Trucos del oficio: cómo conducir su investigación en ciencias sociales*, Siglo XXI Editores, Buenos Aires.
- , 2015, *Para hablar de la sociedad la sociología no basta*, Siglo XXI Editores, Buenos Aires.
- Caillouis, Roger, 1986, *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, México.
- Collins, Randall, 2009, *Cadenas de rituales de interacción*, Anthropos/Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco, Barcelona.
- Durkheim, Émile, 2009, *Las formas elementales de la vida religiosa*, Ediciones Coyoacán, México.
- Goffman, Erving, 1970, *Ritual de la interacción*, Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.
- , 1979, *Relaciones en público: microestudios del orden público*, Alianza, Madrid.

- , 2006, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Amorrortu Editores, Buenos Aires.
- , 2007, *Internados. Ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales*, Amorrortu Editores, Buenos Aires.
- , 2013a, *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Martino Fine Books, Mansfield.
- , 2013b, “De cómo calmar al primo. Algunos aspectos de la adaptación al fracaso”, en *Sociología Histórica*, núm. 2, pp. 415-438. Disponible en línea: <<https://revistas.um.es/sh/article/view/189071/155731>>.
- Hernández Cerón, Luis Alberto, 2021, “Casinos. Un análisis de su organización interaccional”, en *Revista Ciencias y Humanidades*, vol. 13, núm. 13, pp. 69-95.
- Huizinga, Johan, 2007, *Homo ludens*, Alianza, Madrid.
- Laing, Ronald, 2014, *El yo dividido: un estudio sobre la salud y la enfermedad*, Fondo de Cultura Económica, México.
- Merton, Robert, 2010, *Teoría y estructura sociales*, Fondo de Cultura Económica, México.
- Nadel, Siegfried Frederick, 1966, *Teoría de la estructura social*, Ediciones Guadarrama, Madrid.
- Parsons, Talcott, 1966, *El sistema social*, Revista de Occidente, Madrid.
- Payá, Víctor y Jovani J. Rivera (coords.), 2017, *Sociología etnográfica: sobre el uso crítico de la teoría y los métodos de investigación*, Juan Pablos Editores/Facultad de Estudios Superiores Acatlán, México.
- Szasz, Thomas Shephen, 2008, *El mito de la enfermedad mental. Bases para una teoría de la conducta personal*, Amorrortu Editores, Buenos Aires.
- Thomas, William I., 2005, “La definición de la situación”, en *cic. Cuadernos de Información y Comunicación*, núm. 10, pp. 27-32. Disponible en línea: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=93501002>>.
- Vacchiano, Mattia y Carlos Mejía Reyes, 2017, “Reflexiones sobre los juegos de azar en la sociedad contemporánea: hacia una biografía del riesgo”, en *Atenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, vol. 17, núm. 2, pp. 79-94. Disponible en línea: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53751755004>>.
- Verhoeven, Jef C., 1993, “An Interview with Erving Goffman, 1980”, en *Research on Language and Social Interaction*, vol. 26, núm. 3, pp. 317-348.
- Watzlawick, Paul, 1992, *La colecta del barón de Münchhausen*, Herder, Barcelona.
- , 1995, *El sinsentido del sentido o el sentido del sinsentido*, Herder, Barcelona.