



**UNSAM**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
SAN MARTÍN

Universidad Nacional de San Martín

Instituto de Altos Estudios Sociales

Doctorado en Sociología

**Título de tesis: “¿Querés salvarte?” Una sociología del juego de la quiniela.**

Candidato a doctor: Pablo Figueiro

Director: Alexandre Roig

Tesis para optar por el título de Doctor en Sociología del Instituto de Altos Estudios Sociales de la Universidad Nacional de San Martín.

–Febrero 2014–

# Índice

<b>Resumen</b>	4
<b>Agradecimientos</b>	5
<b>Introducción</b>	9
Un juego cotidiano	9
La quiniela: nociones básicas	17
Breve repaso del juego en las ciencias sociales	19
Sobre la metodología	29
Estructura de la tesis	32
<b>Capítulo 1: Un campo en expansión</b>	35
El crecimiento de la apuesta	39
Breve cronología del juego legal en la Argentina	51
Red de agencias	67
Las cifras del juego	70
Volviendo a Escobar	76
<b>Capítulo 2: El dinero en juego</b>	79
Una economía problemática	79
Un juego "económico": apuestas, premios y temporalidades	87
Los usos del dinero	105
Seguir jugando	106
Regalar, regalarse	108
Aprovisionamiento	114
Desendeudamiento	115
Un juego de "doble filo"	120
Apuesta, sacrificio y soberanía	123
<b>Capítulo 3: Las formas sociales de la apuesta</b>	133
Un saber hacer	133
Una gramática lúdica	136
La quiniela y los números	139
"¿Cuál pusieron?"	142
Los <i>atrasados</i>	148
Hermeneutas de los números	149
Pálpitos	152
Sueños, eventos, cumpleaños, efemérides	153
Los <i>pronósticos</i>	158
Números y antropomorfismo	165
Suerte (y destino)	169
Las formas sociales de la apuesta	174

<b>Capítulo 4: La esperanza del juego. Una ludodicea de la vida cotidiana</b>	177
Un juego serio	177
La esperanza en juego	180
Sincronía y diacronía del juego	189
"¿Querés salvarte?"	195
Una ludodicea	204
<b>Capítulo 5: Las economías políticas del juego. Entre la moral, la razón y la patología</b>	215
La génesis moral de una institución	222
La conversión moral del juego y la creación de la Lotería de Beneficencia Nacional	231
Dinero viciado vs. dinero público	241
La demarcación entre juego patológico y juego normal	249
La nueva economía política del juego y la paradoja del exceso	255
<b>Conclusiones</b>	260
<b>Anexos</b>	268
Anexo I	269
Anexo II	271
<b>Bibliografía</b>	308

## Resumen

El juego de la quiniela ha tenido una presencia constante en la vida cotidiana de amplios sectores de nuestro país desde hace generaciones, tanto de manera clandestina cuanto legal. Sin embargo, esto no se tradujo en un interés por parte de las ciencias sociales, e incluso las disciplinas especializadas la han visto como un juego menor, folclorizado, aparentemente inocuo y sin grandes connotaciones financieras. Esta tesis hará de esa presencia el estudio de una institución social que tiene implicancias económicas, políticas y simbólicas, tanto en las vidas de los jugadores anónimos que diariamente realizan sus apuestas cuanto en la dinámica más amplia de la industria de las apuestas.

Partiendo de un trabajo de campo etnográfico en dos agencias oficiales de lotería en la provincia de Buenos Aires, indagaremos las lógicas sociales de un juego que es al unísono pensamiento y acción, creencia y rito, y que moviliza las pequeñas esperanzas económicas y simbólicas de sus jugadores en una circulación continua de dinero y acontecimiento. Se trata, propondremos, de una ludodicea que ofrece momentos de una episódica *salvación* material e ideal.

Pero dichas lógicas se insertan a su vez en una trama más amplia. Desde hace aproximadamente cuatro décadas, la industria de las apuestas ha registrado una expansión a nivel mundial. La quiniela no ha sido ajena a dicho crecimiento, y sus particularidades no opacan lo que denominaremos una economía política del juego. En efecto, los discursos sobre el mismo, en tanto actividad que conlleva ciertos usos del dinero, tienen fuertes componentes morales que revelan concepciones más generales sobre la economía y que han ido variando a lo largo del tiempo. En este sentido, la inflación de juegos y de lugares de apuesta puede ser paradigmática de determinada economía política propia de nuestra época.

De esta forma, la presente tesis se propone hacer una sociología de la quiniela sin ser una sociología del ocio, sino más bien un análisis de una actividad cuyas implicancias pueden ser reveladoras de nuestras propias sociedades.

## **Agradecimientos**

Al Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, que financió mi formación y la realización de esta tesis. Al Instituto de Altos Estudios Sociales, que me proporcionó un lugar de trabajo pero también de encuentro y compañerismo. A mi director, Alexandre Roig, por haberme acompañado a lo largo de ocho años con su amistad y confianza. Al profesor José Nun, por su constante generosidad. A Alejandro Grimson, quien me recibió dentro de un proyecto académico inigualable. A Ana Castellani, por su predisposición permanente para acompañar y guiar nuestros esfuerzos.

A Estela Alvarez, Abel González, Romina Giler, Noelia Parodi, Laura Spiatta, Carol Baldeon, Mariano López Hermida y a todo el personal del IDAES, quienes siempre me recibieron con compañerismo y afecto en un mar de trabajo.

A Máximo Badaró, Ariel Wilkis, María Graciela Rodríguez, Lucas Iramain, Silvina Merenson, Ana Fabaron, Sebastián Pereyra, Esteban Serrani, Gabriel Noel, Romina Malagamba y Luis Ferreyra, por compartir todos estos años de trabajo conjunto como docentes del IDAES y porque de una u otra forma siempre me dieron una mano en el arduo proceso de esta investigación. A Leandro López y Mariana Álvarez Broz, quienes merecen un lugar aparte por ser también compañeros en la soledad de la escritura.

A Martín Hornes y María de las Nieves Puglia, por sus lecturas y comentarios. A los compañeros del CESE, porque el conocimiento siempre es colectivo.

A la familia Rojo Cordero, que me recibió como un miembro más con total generosidad.

A los muchachos de Sipalki, comunidad de los combatientes, los de acá y los de allá, porque en las horas temibles siempre queda un espacio para dar batalla con ellos.

A mi viejo, Carlos, que siempre me apoyó en todas mis incursiones (o en casi todas), pero que siempre estuvo. A mi hermano Gabriel –incondicional retaguardia– y a Lourdes, que me están por convertir en tío. Mi vieja, Susana, merece un reconocimiento que esta hoja ni las que le siguen podrían llenar. Simplemente gracias por todo, vieja. A Paulita, por su amor, alegría y aguante en estos tiempos difíciles.

*A mi madre*

**Tango *El quinielero* (1930)**

Ya no es solo el verdulero  
con su canto matinal,  
que nos despierta ofreciendo  
papa nueva y especial...

Hoy lo imita el quinielero  
y en su promesa temprana,  
nos dice que hay viento fresco  
tres veces a la semana.

Y en su pregón el vocero  
dice en tono original:  
¡Quinielero! patrona quiere jugar...  
hoy en Córdoba tenemos y mañana en Tucumán,  
y para desquite el viernes, se juega la Nacional.

Yo tanto le llevo al cráneo,  
redoblona o escalera,  
apúntese un numerito  
y verá como es primera.

Si usted me acierta, le juro  
patrona, que va a cobrar,  
porque mi capitalista  
es ventudo y gran bacán.

Un forastero del norte  
se nos llevó un capital,  
cuando salió el cero siete,  
pucha que nos tuvo mal.

Y todavía hay gilastros  
que nos tiran a embocar,  
sabiendo que es juego noble,  
¡que es industria nacional!

Y si no embocan, ¡que importa!,  
yo les traigo de verdad...  
¡Ilusiones!  
y alguna vez realidad.

Y por último el consuelo  
de aquel refrán decidor,  
“El que anda mal en el juego,  
no erra una en el amor...”

*Lo que existe, lo que ofrece un terreno sólido a la ciencia, son los fenómenos particulares: sacrificios, magia, formas de clasificación, etc. Pero los fenómenos particulares tienen razones generales. Es a través de las particularidades de las instituciones que buscamos encontrar los fenómenos generales de la vida social.*

**Marcel Mauss y Henri Hubert**

## Introducción

*Soy de un país vertiginoso donde la lotería es parte principal de la realidad*

**J. L. Borges, *La Lotería de Babilonia*.**

### Un juego cotidiano

Hacia finales de la década de 1920 y principios del '30, Roberto Arlt coloreaba en sus *Aguafuertes porteñas* la vida del juego en los barrios de Buenos Aires. No pocas veces retrató la atmósfera de la quiniela, juego ya eminentemente popular, describiendo sus personajes, sus lugares y los sentidos que adquiría entre los habitantes de los barrios más bajos. Así, por ejemplo, la ilustraba como “las sirenas fantásticas y dominadoras que duermen en el fondo del juego legalizado. Por un billete de lotería que se vende, hay diez anotados para una quiniela. Y se explica. La quiniela es barata. Para jugar no se necesitan más que diez centavos a cada jugada, ¿quién es el que no puede malgastarlos?”<sup>1</sup>. De esta forma, la quiniela siempre tuvo la virtud de ofrecer, aún a los más pobres trabajadores, la posibilidad de esa actividad de excedente que es el juego (Mauss, 2006a). Unos pocos centavos eran suficientes para acceder a la dispensa de “jugarse un numerito”, como aún hoy se escucha entre sus adeptos. La lógica propia del juego se granjeaba así –y en gran medida aún hoy lo hace– el favor de los sectores populares y de su modesta economía.

Entre el público retratado en las crónicas arlteanas, resalta la figura femenina como más aficionada a la quiniela que los hombres, atraídos estos últimos por el *turf*. Se lee en ellas que las mujeres “que le han tomado el sabor a la esperanza de ganar, juegan en detrimento de otros intereses también pequeños, pero para los que se necesitan esas reducidas sumas que absorbe el bolsillo del quinielero, siempre de guardia en el mercado, o con sucursal en la carnicería y en el almacén”<sup>2</sup>. Mucho más expuestas al examen público, el agudo escritor de los arrabales porteños aclara que “de más está decir que hay mujeres que se juegan, no las zanahorias del puchero, sino también el

---

<sup>1</sup> *El Mundo*, 11 de agosto de 1928, “Su majestad el quinielero”, citado en Cecchi (2012: 110).

<sup>2</sup> *El Mundo*, 9 de noviembre de 1928, “La mujer que juega a la quiniela”, citado en Cecchi (2012: 112).

puchero y el hueso y hasta el caldo”<sup>3</sup>. La demarcación entre necesario y excedente se torna difusa, y el dinero de la olla también podía ser apostado en esa superposición de clase y género.

Aunque ilegal, la cotidianeidad de la actividad aparecía no obstante retratada como un hecho innegable, ofrecida en el mercado, el salón de peluquería o de zapatos, cuando no directamente a domicilio, bajo la anuencia o la complicidad de los poderes públicos. Sin embargo, esa presencia en el espacio de la ciudad también se configuraba a través de una geografía particular, en correspondencia con las características sociales de sus jugadores:

(..) hay barrios donde la quiniela no prospera, mientras que en otros sí. Por ejemplo. Esos barrios improvisados, de pequeños propietarios, donde todos tienen un terreno adquirido en mensualidades, son mala parroquia para los levantadores de quiniela. En cambio, esas otras barriadas, Boedo y San Juan, Triunvirato y Concepción Arenal, es decir, esos centros de población donde cada familia ocupa una pieza que no es propietaria sino alquilada, son el paraíso de los quinieleros, que tienen implantada su estación en los mercados, contando como cómplices entre los dependientes de carniceros, que son los más afectos al escolazo por pálpito<sup>4</sup>.

Estas impresiones que nos ofrece Arlt, nos interesan por lo siguiente: la quiniela parece tener una presencia cotidiana desde hace mucho tiempo en nuestra sociedad, perfilándose como un circuito económico significativo, ya en su forma legal o ilegal, tanto en su aspecto microsociológico cuanto en términos de una industria lucrativa.

Sin embargo, dicho juego nunca resultó de un interés particular por las ciencias sociales. El retrato de Arlt es el único testimonio que podemos ofrecer acerca de un juego que ha estado presente, como un decorado casi invisible tras la escena, en las prácticas populares, en sus economías, en sus conversaciones y en sus sueños. Más visibles fueron las luchas obreras, el peronismo, el desarrollo y la dependencia o la transición democrática. Pero la quiniela siempre se mantuvo allí, en cada una de las décadas de convulsión social, de derrocamientos y de inflación, como una práctica cotidiana, como una forma de transcurrir la vida diaria. Y todo indica que seguirá estando. Pero no es para enmendar esto que hemos abordado la presente tesis, como si se tratase de un diamante que ha permanecido oculto olvidando todas las constricciones a las que se ve sometido el campo científico y las reglas de los “buenos objetos” de

---

<sup>3</sup> *El Mundo*, 9 de noviembre de 1928, “La mujer que juega a la quiniela”, citado en Cecchi (2012: 113).

<sup>4</sup> *El Mundo*, 9 de noviembre de 1928, “La mujer que juega a la quiniela”, citado en Cecchi (2012: 111-12).

investigación, sino justamente porque a la luz de los nuevos interrogantes que han surgido en las ciencias sociales durante los últimos años, ahora quizás sí estemos en mejores condiciones de apreciar un poco más ese decorado.

Pero decir decorado, no significa que sea menos significativo de la vida social y de las lógicas que allí operan. Justamente, creemos que la economía (o antieconomía) del juego puede revelarnos algo acerca de una economía de lo cotidiano, de la circulación de esos pequeños montos que pueden convertirse relativamente en grandes pérdidas. Pero esto sin quedarnos en el nivel de una mera dimensión monetaria. La combinación de dinero y juego, de búsqueda de ganancias y diversión, vicio o esperanza, complejiza el asunto al reunir lo que comúnmente aparece en los imaginarios como opuesto: la ganancia sería fruto del trabajo y de la razón calculadora, mientras que el juego se trataría de un gasto superfluo y ocioso vinculado a la pasión y la sinrazón. Sin embargo, es en ese cruce que el objeto se torna más relevante al romper los lazos que unirían la razón y el dinero.

En efecto, el dinero ha sido pensado como un gran operador de la racionalización moderna, rechazando sus usos no utilitarios y los sentidos estimados no económicos (Zelizer, 2011). En este sentido, tomar en serio al juego equivale a preguntarnos por la condición de esa “inerradicable debilidad humana” (Bloch, 1951) que persiste en contradecir el razonamiento económico bajo una dimensión, en este caso, lúdica. El azar, pero más particularmente la suerte que le depara a cada persona (“si no es para uno, no es para uno”), los vínculos entre números y sucesos, sueños y conmemoraciones, las esperanzas de “salvación”, la convicción de las predicciones, los cálculos esotéricos, el aspecto sacrificial del gasto, el exceso por momentos virulento de su improductividad, son la dimensión negada de la modernidad, y sin embargo cotidiana. Todo esto se pone en juego en torno a las apuestas, y tanto más cuanto más tratemos de incorporar una mirada que se coloque no sobre actores particulares sino sobre las lógicas que atraviesan el juego como hecho social. De esta forma, no es nuestra intención abordar la quiniela como un fenómeno exótico dentro de nuestras sociedades racionalizadas, sino que partiremos de asumir –en línea con la perspectiva del *Collège de Sociologie* (Hollier, 1995)– esa dimensión abyecta de supuesta “irracionalidad” como consubstancial de lo social mismo.

Pero pasemos ahora del retrato de Arlt a fines de los años '20, a las estadísticas de la Lotería Nacional S.E. en el año 2012:

(...) de acuerdo a ciertas características sociodemográficas analizadas, se puede señalar que la edad promedio del apostador de agencia es de 45 años, predomina el género masculino, y es su mayoría pertenece al nivel socioeconómico medio bajo (c3). En líneas generales, suele enterarse de los resultados de los sorteos en los extractos exhibidos en los puntos de venta, el 66% de los apostadores manifestó leer algún periódico para informarse y en su tiempo libre les gusta escuchar música, reunirse con amigos, ver películas y practicar algún deporte. Con respecto a la situación ocupacional, se puede mencionar que el 60% del público apostador se encuentra trabajando actualmente y el resto de los apostadores se reparte en su mayoría entre ama de casa y jubilado.<sup>5</sup>

Aunque las descripciones sean difícilmente comparables, y esta última estadística (por demás escueta) sea bastante poco refinada, asistimos en ambos casos a lo que parece ser una práctica del hombre y mujer promedio, lo cual reviste gran importancia para nuestro propósito. Aunque este fragmento no tome en cuenta a los apostadores clandestinos, más prolíferos en los barrios relegados en los que no hay agencias oficiales, seguramente la quiniela (que es el principal juego de agencia) haya incorporado a mayores sectores medios desde que Arlt escribiera sus artículos, lo cual la vuelve un juego más inclusivo. Si, como corroboramos en nuestra propia investigación, es posible señalar que se trata de un juego menor en el que, aún cuando nadie se arruine, las pérdidas siempre superan a las ganancias y cuyos jugadores son hombres y mujeres igualmente medios, la quiniela puede revelarse como una fuente particularmente fecunda de estados cotidianos de esperanza en la vida diaria de esas personas.

Ahondemos un poco más. La dimensión monetaria es sin duda fundamental desde que los juegos de azar aparecen como juegos en los que “se debe” apostar para que los jugadores se sientan atraídos, no sólo por la posible recompensa sino por la emoción que conlleva esa trasgresión sacrificial del dinero. En este sentido, el dinero hace al juego. Pero es posible ir más allá y preguntarse también por las dimensiones no económicas ni lúdicas del mismo. En la introducción a su libro *Morir en Occidente*, Philippe Ariès (2012) señala que su investigación sobre lo que en un primer momento serían las costumbres funerarias contemporáneas, se había prolongado mucho más allá de lo que podría haber imaginado. Pero la razón, indica, no eran los obstáculos materiales, ni la falta de tiempo o el cansancio, sino principalmente el carácter metafísico de su objeto: la muerte. En un sentido, y sin voluntad de comparación, el juego presenta una dificultad (y una potencia) similar. En términos transaccionales, se trata de un bien que no es como cualquier otro en tanto conlleva la adquisición de una

---

<sup>5</sup> “La apuesta por entrar en la mente del consumidor”, en Revista *Abrazar*, año 4, N° 22, marzo-abril 2012, p. 34.

esperanza. Se paga el número apostado, pero la realización de aquello que se paga no es evidente. Sólo se adquiere un número que se *espera* salga ganador. En este sentido, puede considerarse como un fenómeno de esperanza (Mauss, 1979), el cual no es privativo de determinadas circunstancias o prácticas sino que, como veremos, es uno de los elementos fundamentales de la vida colectiva, aún en los campos que más se afanan por el cálculo y la previsibilidad<sup>6</sup>. Como bien sabía Spinoza, las acciones y las pasiones en nuestro cuerpo van a la par de las acciones y las pasiones en nuestro espíritu: no hay separación, y todo lo que es acción en el cuerpo es acción en el alma, así como todo lo que es pasión en el alma es pasión en el cuerpo. La esperanza supone también considerar la “totalidad del hombre, de su cuerpo, sus instintos, sus emociones, sus deseos, sus percepciones y de su inteligencia” (Mauss, 1979: 286). En este sentido, el juego, como la plegaria (Mauss, 1909), supone determinados estados mentales y corporales, y hacer una sociología de la quiniela puede tener la potencia de ser una puerta de ingreso a esa totalidad. Partir de esas prácticas y esos estados, entonces, es hacer una sociología de una institución sin quedar limitados a sus manifestaciones individuales, sin las cuales no obstante aquella no existiría.

Pero el problema radica en dar cuenta de cuál es el objeto de la esperanza. En efecto, si no se trata (aunque sin dudas esté presente) sólo de la posible ganancia ni de la diversión o esparcimiento que implica el mero hecho de jugar, debemos aspirar a encontrar otra respuesta a las preguntas de ¿qué es lo que conlleva el hecho de ganar?, y a la correlativa de ¿qué es lo que hace de la quiniela una forma especialmente accesible a dicha esperanza para nuestros jugadores? Suponer que el juego tiene como objetivo la búsqueda de ganancia, convertiría a nuestros apostadores en unos agentes irracionales y/o engañados –hipótesis que ha sido la predominante durante largo tiempo–, cuando cualquiera de ellos sabe que, en el largo plazo, jugar implica pérdida. Al mismo tiempo, contentarse con la búsqueda de emoción o esparcimiento es simplemente quedarse con el discurso más superficial, no solamente de los jugadores, sino también de las propias instituciones organizadoras, lo cual parece no aportar demasiado ni explicar en todo caso cómo funciona esa diversión y en qué consiste, especialmente cuando el juego se torna amargo frente a sucesivas pérdidas.

---

<sup>6</sup> Sin dudas los fenómenos bursátiles son una demostración de esto, tal como lo señala el mismo Mauss (1979). Se adquiere un título bajo la esperanza de que su precio sea mayor en el futuro, el cual finalmente no puede ser predicho por ningún algoritmo. Por lo demás, sobre la relación entre juego y las prácticas financieras puede verse Delfino Kraft (2011).

En este punto entra en juego un nuevo elemento que llamaremos, retomando un término nativo, *salvación*<sup>7</sup>. Aunque esto vuelve aún más intrincado el problema, creemos que puede ser la clave del asunto. En efecto, *salvarse* no tiene un significado sencillo en tanto implica elementos monetarios y, podríamos decir, existenciales, volviendo aún más metafísico (en apariencia) nuestro objeto. Rastreando la temporalidad de la práctica concreta de nuestro juego, trataremos de indagar qué implicancias materiales e ideales puede tener dicha salvación en la cotidianeidad de nuestros jugadores. Se trata, en el fondo, de saber si la propia actividad rutinaria y ritualizada de la quiniela puede brindarnos las respuestas necesarias para un tipo particular de público. Que el juego conlleve elementos ideales o espirituales, no implica que debamos caer en una explicación metafísica, por lo que es haciendo preguntas sociológicas que intentaremos dar respuestas a estos interrogantes.

Pero hay más. Hacer una sociología de la quiniela no es solamente ocuparnos de nuestros parroquianos apostadores, quienes han sido asociados muchas veces a lo irracional, al engaño, la superstición y/o lo patológico. También deberemos observar cómo se relaciona dicho juego con una industria perfectamente racionalizada que no ha dejado de crecer a nivel mundial desde hace poco más de cuatro décadas, de la mano de la legalización y regulación de los Estados y de la incorporación de explotadores privados y colectivos (un ejemplo de esto es la autorización que tienen en Estados Unidos las reservas indígenas para explotar juegos de azar). Las *Aguafuertes* de Arlt todavía registraban la forma clandestina y arrabalera de un juego popular cuyo sorteo se realizaba algunas veces por semana, con epicentro en el barrio y sus personajes característicos. El paso a las pequeñas estadísticas de Lotería Nacional, extraídas de un artículo sugestivamente intitulado “La apuesta por entrar en la mente del consumidor”, habla ya de una industria conformada y en expansión, con su propio marketing, sus estrategias de venta y un repertorio sorprendente de sorteos diarios. El mismo artículo señala que “todos los esfuerzos del área comercial radican en la obligación de identificar las necesidades del mercado, definir el público a seducir y/o conquistar, para luego dar lugar a la estrategia de posicionamiento, que tiene como objetivo principal ubicar la oferta y la imagen de la empresa en un lugar privilegiado en la mente del consumidor”<sup>8</sup>. Aunque el juego haya preexistido a su institucionalización, también puede ser objeto de un arte de gobierno, de una normalización y expansión que amplía

---

<sup>7</sup> De ahora en adelante, los términos nativos serán presentados en cursiva.

<sup>8</sup> Op. Cit. p. 32.

las formas de extracción, e implica un cambio paralelo en la mirada sobre los propios jugadores y sobre las apuestas, moralmente reprobables para la economía del siglo XIX. Esto supone dar cuenta de una lógica más global que supere la visión del mero engaño o ardid burgués. Economía del gasto cotidiano, pero también –como propondremos– de las esperanzas, es a su vez una economía estatal y una industria prolífera con sus propias condiciones morales de posibilidad.

La quiniela adquiere entonces una doble relevancia como objeto de investigación, en tanto podría ser abordado desde dos puntos de vista o interrogantes que no son excluyentes. En primer lugar, nos permite preguntarnos por una práctica que lleva generaciones en nuestro país y que, más allá de su legalización en la Capital Federal y en los territorios nacionales en 1973, ya antes había llegado a ser considerada condescendentemente como un vicio menor, casi inocuo, asociado a la cultura popular y al folclore de la vida en los barrios. Se trataría en este caso de una indagación sobre la significación cultural que liga a los argentinos con un juego que, aunque lo comparten con los uruguayos, podría revelar algo de nuestra propia identidad<sup>9</sup>. A este respecto, Roberto DaMatta y Elena Soárez (1999), en relación al *jogo do bicho* en Brasil, señalan que instituciones aparentemente más centrales como el himno, la bandera, el territorio, el sistema escolar, la industria, el parlamento, la constitución, el aparato estatal, el régimen político y la moneda, constituyen un conjunto problemático y siempre en transformación en comparación con otras instituciones que, como la *cachaça*, el carnaval, la música popular, el almuerzo de domingo, el fútbol y el *jogo do bicho*, han tenido una enorme continuidad y proporcionan, por eso mismo, fuentes de referencia cruciales para que aquello que se intuye como “Brasil” o como “identidad brasileña” pueda constituirse como algo relativamente acabado. En este sentido, la quiniela también podría pensarse como una de esas instituciones que, junto a otras como por ejemplo el asado, el fútbol y el truco, constituyen importantes soportes a lo que interpretamos como “argentinidad”.

Por otro lado, la quiniela puede ser interrogada como una forma de juego que, aunque característica de nuestro país, se inserta en el desarrollo de un fenómeno más amplio como es el crecimiento a nivel mundial de la industria de los juegos de azar durante las últimas cuatro décadas, en el que participan tanto los Estados a través de la legalización y regulación, cuanto operadores privados y empresas tecnológicas. Se

---

<sup>9</sup> En torno a la diferencia entre los conceptos de cultura y de identidad, puede verse Grimson (2011).

trataría, en esta perspectiva, de preguntarnos por la especificidad de uno de los juegos más populares en la Argentina, pero en la continuidad que presenta con la proliferación inaudita de dicha industria y del lugar cambiante que han ocupado las apuestas en las cosmologías dominantes. En otras palabras, la evolución institucionalizada de la quiniela podría ser, aún con sus especificidades, tomada como un caso particular de un fenómeno global.

Del primer abordaje retomaremos el carácter estable de la actividad, no para preguntarnos por su lugar dentro de determinada configuración cultural, sino para comprender, a partir de lo concreto y cotidiano de su práctica, cuál es la complejidad que encierra para los propios jugadores. De esta forma, abordaremos la quiniela como una realidad social y una institución (Henriot, 1969), en el sentido amplio de maneras de pensar y de actuar en común más o menos rutinarias y ritualizadas (Fauconnet y Mauss, 1969), en las que la práctica y lo simbólico, lo material y lo ideal, se encuentran indisolublemente ligados. En este caso, nos proponemos indagar el lugar que ocupa dicha práctica dentro del entramado de la vida cotidiana de los jugadores para ver si puede decirnos algo más acerca de la misma. Es decir, cómo la quiniela puede pensarse como un juego que nos proporciona una forma de ingreso particularmente rica hacia una sociología de la esperanza de sus jugadores.

Del segundo abordaje, retomaremos la contextualización histórica de los juegos de azar para comprender cómo la quiniela también se halla vinculada a procesos más amplios que son a la vez políticos, económicos y simbólicos. La quiniela es en este caso apenas uno de los juegos que han proliferado. Junto con ella, podríamos haber elegido otros como las máquinas tragamonedas, cuya relevancia económica incluso parece ser mayor. Sin embargo, esto nos alejaría de la cotidianeidad que nos da la quiniela. No porque no pueda hacerse también de dichas máquinas un ritual diario, sino porque la quiniela muestra mucho más marcadamente la presencia cotidiana del juego al estar (legal o ilegalmente) distribuida por todo el territorio de nuestro país, a la vez que posibilita un uso intersticial del tiempo sin necesariamente contraponerse con el trabajo u otras obligaciones.

Hacer una sociología de la quiniela, entonces, requerirá situarse en el nivel de los jugadores y sus lógicas pero también en el de la industria, de la política y hasta de los saberes a partir de los cuales se los constituye. El juego, aunque haya existido siempre, se presenta bajo diversas significaciones que sólo son accesibles al integrarlos dentro de los entramados más amplios de las sociedades particulares (McMillen, 1996; Reith,

1999 y Binde, 2005). Pero al mismo tiempo, fue durante los últimos 40 años que ha sido objeto de una comercialización sin precedentes a nivel global, lo que invita a reflexionar sobre la especificidad de los juegos de apuesta no únicamente para nuestra sociedad, sino además como fenómeno mundial. En este sentido, apostaremos por indagar el desarrollo de dicha industria en vinculación con el desarrollo del capitalismo en las últimas décadas, entrelazando así las dimensiones políticas, económicas y sociales del juego.

### **La quiniela: nociones básicas**

Aunque esperamos que los pormenores del juego se vayan dilucidando a lo largo de esta tesis, deberemos dar al menos alguna noción de en qué consiste la quiniela. Se trata de un juego relativamente sencillo, al menos en su modalidad tradicional, que es la más jugada y sobre la que nos centraremos en este trabajo. Consiste en el sorteo de 20 números de cuatro cifras, entre el 0000 y el 9999, que son ordenados de acuerdo a un sorteo paralelo que determina los lugares de ubicación (del 1 al 20). El jugador puede elegir un número de uno, dos, tres o hasta cuatro cifras y la ubicación a la que quiere apostar. Por ejemplo, jugar el 14 *a la cabeza* significa que se jugará por dicho número al primer lugar de ubicación entre los 20 sorteados, que es el que más premio otorga. También puede jugarse *a los premios*, es decir, a los lugares de ubicación que van desde el segundo hasta el quinto, hasta el décimo y hasta el vigésimo, para cuyos casos descienden respectivamente los premios otorgados.

Las apuestas pueden ser por los montos que desee realizar el jugador, aunque durante el trabajo de campo tenían un mínimo obligatorio de cincuenta centavos<sup>10</sup>. A su vez, cada boleta emitida debe contar con un mínimo apostado de un peso. Esto significa que deberán jugarse, al menos, dos números por cincuenta centavos a un mismo sorteo; o bien por un mismo número pero en dos sorteos para un mismo horario, es decir, jugar por ejemplo el 14 en *La Nacional* y en *Provincia* para el sorteo de *La matutina* (el de las 14 horas). En el primer caso se trata del sorteo organizado por la Lotería Nacional S.E. (LN de ahora en más), y en el segundo del efectuado por el Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la provincia de Buenos Aires (IPLC en adelante). LN administra

---

<sup>10</sup> Los montos mínimos obligatorios para realizar una apuesta han sufrido modificaciones con posterioridad al trabajo de campo realizado para esta tesis.

sus juegos en la Ciudad de Buenos Aires y en territorios nacionales<sup>11</sup>, mientras que el IPLC lo hace en la provincia de Buenos Aires.

A diferencia de los juegos *poceados*, en los que los premios dependen de la cantidad recaudada en las apuestas (o sea el pozo), la quiniela es un juego *bancado*: cuenta con premios fijos que son pagados por la institución organizadora. Los mismos se basan en una multiplicación de la cantidad apostada por un número estipulado. Por cuánto será multiplicado depende de la cantidad de cifras apostadas y del lugar de ubicación al que se le haya apostado, que en la casi totalidad de los casos se trata de *a la cabeza*. En este caso, por ejemplo, apostar un peso al 14 implicaría un premio de 70 pesos, en tanto que si la apuesta fuese de 50 centavos, se trataría de 35. Más adelante veremos la tabla de premios para cada caso.

Cada boleta puede albergar hasta ocho números apostados, pero nada impide que un jugador apueste a más números. A pesar de la división en jurisdicciones (dado que cada provincia rige las leyes sobre el juego dentro de su territorio), es posible apostar a quinielas organizadas por diferentes instituciones a través de lo que se conoce como “Quiniela Conjunta” o “Quiniela Múltiple”. Se trata de los acuerdos efectuados entre distintas instituciones para ofrecer sus respectivos sorteos en otras jurisdicciones o bien para utilizar los sorteos de una de ellas para poder apostar en la propia jurisdicción. De esta forma, estando en la provincia de Buenos Aires, por ejemplo, puede apostarse a los sorteos de la LN, de la Lotería Uruguaya o de la Lotería de Santa Fe, entre otros. Los sorteos del IPLC y de LN coinciden en sus horarios, siendo cuatro diarios entre lunes y sábado<sup>12</sup> (*La primera, Matutina, Vespertina y Nocturna*), en tanto que para la Lotería Uruguaya sólo se realizan dos sorteos por día entre lunes y viernes (*Vespertina y Nocturna*) y solamente uno para los días sábados. En el caso de otras loterías provinciales, aunque tengan más sorteos en sus jurisdicciones, solo pueden apostarse desde la provincia de Buenos Aires o desde la Ciudad de Buenos Aires en determinados días y horarios.

Vemos ya que el juego va tomando configuraciones algo más intrincadas de acuerdo a los entramados institucionales que lo conforman. No existe juego por fuera de las reglas que lo constituyen y, en este caso, se suman las divisiones jurisdiccionales

---

<sup>11</sup> En el caso de la Ciudad de Buenos Aires existe un conflicto latente entre la Lotería Nacional y el Instituto del Juego de la Ciudad de Buenos Aires en torno a la potestad en dicha jurisdicción, luego de que la ciudad obtuviera su autonomía con la reforma de la Constitución de 1994.

<sup>12</sup> La cantidad de sorteos de los días sábados aumentó de tres a cuatro durante la escritura de la presente tesis.

que, lejos de competir entre sí, multiplican las posibilidades de juego sin perjuicio de las recaudaciones. Diversas instituciones hacen distintos juegos de quiniela al tener cada una su sorteo o la administración de las apuestas sobre la base de un sorteo ajeno, como sucede en algunas provincias. Pero aquí nos centraremos básicamente en la quiniela tal como se ofrece en la provincia de Buenos Aires, lugar donde realizamos nuestro trabajo de campo.

Hasta aquí hemos comentado la apuesta *directa* a la quiniela, es decir, a un número específico. Existen, sin embargo, otras modalidades de juego, como la *redoblona*. No entraremos en el detalle del mismo, puesto que hemos decidido dejarla mayormente de lado por la escasa significatividad que tiene en relación a la *directa* (puede verse el Anexo II), pero diremos al menos que se trata de apuestas combinadas a dos números de dos cifras en diversos lugares de ubicación. Lo mismo sucede con otras modalidades como la *Quiniela Plus* (IPLC) o *La Quiniela Poceada* (LN), ambos juegos *poceados* consistentes en acertar una serie de números y cuyos premios son mucho más cuantiosos (y difíciles de obtener).

### **Breve repaso del juego en las ciencias sociales**

La historia de los juegos es muy antigua y pueden encontrarse registros de su práctica en las más diversas culturas y períodos históricos. De hecho, algunas cosmogonías presentan el origen del universo como un ordenamiento del caos originario a través de un juego de azar<sup>13</sup>. Esta presencia podría llevarnos a enfatizar una aparente universalidad y, de esta manera, a esencializar una práctica que no obstante involucra diversas dimensiones que son inaprensibles por fuera de los contextos sociales y culturales de su producción. En este sentido, McMillen advierte que:

(...) el concepto de juego no tiene un significado intrínseco; antes bien, su significado depende siempre del contexto socio-histórico en el que ocurre. La percepción y experiencia del juego varían significativamente –en su historia, su organización y sus sentidos– de acuerdo a sus diferentes tipos, la variedad de grupos involucrados y la sociedad particular en la cual el juego se desarrolla (1996: 6)<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> Los juegos de azar aparecen en varios mitos sobre el origen del mundo. Los dioses del olimpo, según la mitología griega, se repartieron sus dominios a través de un juego de azar; entre los hindúes, se considera que Shivá y su esposa dieron origen al universo con una partida de dados; en la mitología germánica los dioses ordenaron el mundo jugando sobre un tablero (Varenne y Bianu, 1990; Ambrosini, 2007).

<sup>14</sup> Todas las citas que a lo largo de esta tesis hayan sido tomadas de publicaciones cuyo idioma no sea el español, han sido traducidas directamente por el autor.

Esta heterogeneidad de los sentidos del juego se ve a su vez reflejada en las distintas conceptualizaciones que desde las ciencias sociales han abordado su práctica. No sólo por una cuestión de tradiciones y filiaciones teóricas, sino en mayor medida por las moralidades en las que histórica y culturalmente se hallan situados los puntos de vista de los propios investigadores. Esto significa que las definiciones sobre el juego se vinculan a la relación problemática, periódicamente redefinida, entre juego y sociedad antes que a una supuesta naturaleza del fenómeno. Si bien esta aclaración previa demandaría hacer una sociología de las propias teorías sobre el juego, no será esa nuestra intención aquí. Simplemente nos limitaremos a exponer algunos de los abordajes y conceptualizaciones que han tenido relevancia desde diversas disciplinas en las ciencias sociales.

A pesar del carácter multifacético del juego –lo cual haría más fructífero hablar de los juegos particulares– resulta esencial exponer algunas de las dimensiones más remarcadas por quienes han tratado de sistematizar una teoría sobre el asunto. En primer lugar, nos referiremos especialmente a Johan Huizinga (1972) y Roger Caillois (1967), dos aproximaciones que merecen sin duda nombrarse por la influencia que han tenido en trabajos posteriores, y porque algunas de sus reflexiones resultan todavía hoy lo suficientemente sugestivas. Ambos autores continúan una tradición que, desde las *Leyes* de Platón, ha visto en el juego una actividad noble que se encuentra entre los grandes atributos de la humanidad (Reith, 1999).

En su clásico *Homo ludens* [1938], Huizinga argumenta que en el fundamento mismo de la cultura y la sociedad se encuentra el juego, y que la civilización surge y se desarrolla en y como un juego, en tanto este proveería de la necesaria creatividad, energía y disposición espiritual para el desarrollo de la cultura. El lenguaje como juego de palabras, el espíritu inventivo del mito, el puro juego del culto, tendrían por igual un origen lúdico. De ellos habrían surgido “las grandes fuerzas impulsivas de la vida cultural: derecho y orden, tráfico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia. Todo esto hunde así sus raíces en el terreno de la actividad lúdica” (1972: 16). Pero más allá de la hipótesis central del libro, nos interesa la caracterización formal que realiza Huizinga de dicha práctica. Aunque no sería posible su explicación acabada, el autor agrupa las notas comunes que la describirían y que se constituirían en la referencia ineludible de todos los trabajos posteriores.

Todo juego es, en primer lugar, una actividad libre: no hay juego donde exista mandato de jugar; no se desarrolla por una necesidad física ni por un deber moral y en cualquier momento se es libre de abandonar el juego. Constituye una esfera de actividad diferente de la vida cotidiana hacia la cual se escapa temporalmente y en la que se actúa “como si”, pero sin estar privada de seriedad. Se halla, de esta forma, por fuera del proceso de satisfacción directa de necesidades y deseos, incluso interrumpiendo dicho proceso. En este sentido se trataría de una actividad desinteresada cuya función cultural es satisfacer ideales de expresión y de convivencia. El juego se desarrolla así en una esfera espacial y temporalmente delimitada que lo aparta de la “vida corriente”, en tanto se juega dentro de determinado espacio y tiempo, agotando su sentido dentro de sí mismo. El juego tiene un orden propio y absoluto que él mismo crea, llevando “al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada” (1972: 23). A pesar del desinterés y de la libertad que le serían propios, Huizinga indica que los estados de tensión también son característicos del juego, en tanto existe un elemento de incertidumbre entre el aspecto competitivo y el elemento normativo de las reglas. En dicha tensión son puestas a prueba las cualidades de los jugadores para resultar ganadores, de acuerdo a cuáles sean las reglas propias del juego, otorgándole así un contenido ético a sus acciones.

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (Huizinga, 1972: 26).

A pesar de la gran alabanza lúdica que constituye el libro de Huizinga, él mismo cae preso de cierto desprecio por los juegos de azar al juzgarlos desde un utilitarismo cultural, cuando dice que “[e]n los puros juegos de azar, la tensión sólo en pequeña medida se comunica al espectador. Los juegos de dados son, en sí mismos, sorprendentes objetos culturales, pero hay que considerarlos, sin embargo, como estériles para la cultura. Ninguna riqueza aportan ni al espíritu ni a la vida” (1972: 65).

Por su parte, Roger Caillois, en *Le jeu et les hommes* [1967], retoma el trabajo de Huizinga en sus aspectos esenciales al considerar la actividad lúdica como una de las fundamentales del ser humano, pero revalorizando el lugar de los juegos de azar. Muy

cercano a su predecesor, considera que todo juego se caracteriza por ser: 1) una actividad libre en la que se entra y se sale a voluntad del jugador; 2) separada espacial y temporalmente; 3) incierta, en tanto conocer el resultado de antemano destruiría el sentido del juego; 4) improductiva, dado que no genera bienes ni riqueza y, en el caso de los juegos de dinero, sólo lo desplaza; 5) reglada por leyes que instauran un orden fijo; y 6) ficticia, acompañada de la conciencia de irrealidad o simulación.

A estas características generales, Caillois agrega una clasificación de los juegos en cuatro grandes categorías: los de destreza y competición (*agon*), los de imitación (*mimicry*), los de vértigo (*ilinx*) y los de azar (*alea*). En el primer grupo ubica a los juegos de competencia, basados en un enfrentamiento entre contendientes que compiten en igualdad de oportunidades. Dicho enfrentamiento puede depender de la fuerza muscular o de la destreza mental. Los juegos de imitación, por su parte, se basan en la simulación o la ilusión, generalmente a través de la caracterización de un personaje ilusorio. Los juegos de vértigo, por su parte, se orientan a la búsqueda de tal sensación e, incluso, del pánico. Desde la calesita hasta la montaña rusa son ejemplos de los mismos, pero siempre a condición de que se produzcan bajo situaciones controladas. Finalmente, los juegos de *alea* son competencias que, a diferencia del *agon*, se fundamentan en la destreza para aprovechar la suerte.

La propuesta de Caillois es que existiría una reciprocidad entre determinada cultura y sus juegos característicos, en tanto estos reflejarían tradiciones y actitudes propias de la misma, al tiempo que, al educar y entrenar a los jugadores en sus virtudes y excentricidades, sutilmente las corroboran en sus hábitos. Si cada sociedad tiene juegos que les son característicos, podría establecerse una correspondencia entre los mismos y determinados tipos históricos de sociedades. De esta manera, Caillois argumenta que ha habido un traspaso desde sociedades dionisíacas basadas en los principios del vértigo y la simulación, hacia las modernas racionalizadas gobernadas por la competencia y el azar. El mundo moderno se caracterizaría por las democracias racionales, cuyos principios son los de *agon* y *alea*, en tanto que las formas dionisíacas habrían ido retrocediendo aunque sin desaparecer, manteniéndose relegadas justamente a las formas de juego que, como señalan Elías y Dunning (1992), subsisten como elementos catárticos de deseos y tensiones sublimadas.

Pero estas visiones centradas en los aspectos más positivos de los juegos de apuesta no siempre fueron las hegemónicas en los análisis realizados. Una segunda tradición, que ha sido por lo general la dominante, ha visto una actividad improductiva e

irracional considerada, por esto mismo, como problemática y de potenciales efectos disolutivos para las personas. Así, en su *Ética a Nicomaqueo* Aristóteles ya había visto en ella la persecución de una sórdida ambición, tradición que aún puede rastrearse en nuestros días en diversos análisis psicológicos y médicos (Reith, 1999), pero también sociológicos y de las ciencias sociales en general.

Los juegos de azar, y particularmente la lotería, siempre resultaron un reto para la teoría económica, dado que se trata de un bien con valor esperado negativo (Garvía, 2009), contradiciendo todos los supuestos de lo que el hombre económico debería ser. En este sentido, el problema de la racionalidad es el lente a partir del cual se intenta dar cuenta de dichos juegos. Para los economistas clásicos, las respuestas se centraron en motivaciones irracionales vinculadas a la autocomplacencia, el impulso o al autoengaño. Así, por ejemplo, Adam Smith (2010) consideraba que la gran popularidad de las loterías se debía a la tendencia de los individuos a sobreestimar su probabilidad de ganancia. De manera similar, William Petty (1905) veía a los jugadores como tontos autocomplacientes con una buena opinión sobre su propia suerte; y Jean-Baptiste Say (2001) no dudaba en vincular el impulso al juego con el crimen y el suicidio.

Más adelante, tratando de superar la irracionalidad como factor explicativo, se han ensayado dos clases de respuesta, ambas con premisas auxiliares *ad hoc*. La primera, la teoría de la utilidad esperada, mantiene el axioma de la maximización de la riqueza, pero incorporando una variable que transforme la curva marginalmente decreciente de la función de utilidad en otra marginalmente creciente en un intervalo determinado (Friedman y Savage, 1948). Sin embargo, este intento ha carecido de éxito por la falta de consenso sobre las múltiples variables que podrían producir funciones no lineales en la función de utilidad de la riqueza. La segunda consiste en restar importancia al axioma de maximización de la riqueza y añadir como parámetro el placer que procura participar en el juego (Conlisk, 1993; Walker, 1998). No obstante, esto convierte a la teoría de la utilidad en una proposición circular imposible de falsear, por lo que fue recibida con escepticismo por los economistas ortodoxos (Garvía, 2009).

Otra propuesta que intentó sumar racionalidad al comportamiento de los jugadores fue la elaborada por Gary Becker y Kevin Murphy (1988): la teoría de la adicción racional. Esta postula que la adicción es un modo específico de consumo de bienes que tiene dos características distintivas: refuerzo (*reinforcement*) y tolerancia. La teoría toma estos rasgos como un dato sin indagar sus causas. El refuerzo se refiere al incremento del deseo de consumo presente que produce el consumo pasado de un bien

adictivo, en tanto que la tolerancia refiere a que un gran consumo pasado de un bien adictivo disminuye la utilidad derivada del consumo de una determinada cantidad de dicho bien. Juntos, estos dos rasgos crearían un proceso adictivo en el que se incrementa el deseo de consumir cantidades constantemente mayores de ese bien. Existen tres trabajos en esta línea que se enfocan específicamente sobre los juegos, y sugieren que los mismos serían un caso específico de adicción racional (Chang, 2004; Farrell *et al*, 1999; Mobilia, 1993). Los mismos se basan en análisis econométricos para llegar a tal conclusión, mostrando que los jugadores reaccionan a cambios en los precios esperados en el futuro, lo cual sería el tipo de elasticidad precio característico de la adicción racional. Estos trabajos fueron sometidos a fuertes críticas en el ámbito de las ciencias sociales (Elster y Skog, 1999), algo especialmente sencillo debido a las conclusiones a las que arribaban los mismos, como considerar que la leche resulta más adictiva que los cigarrillos (Auld y Grootendorst, 2004).

En cuanto a los trabajos realizados desde la sociología, debemos remarcar una paradoja. Por un lado, el juego ha sido una de las analogías que han utilizado diversas tradiciones para interpretar y comprender el mundo social. En efecto, la metáfora lúdico-deportiva (Lahire, 2006) ha provisto de un repertorio de analogías tales como jugador, competencia, apuesta, triunfo, ganancia, regla del juego y pérdida, entre otras por el estilo, utilizadas sucesivamente por diversos autores para dar cuenta de las prácticas sociales. Sin embargo, por otro lado, los juegos de apuesta por sí mismos siempre resultaron un objeto poco interesante en relación a otros temas y conceptos, quedando encasillados dentro de conductas desviadas y minoritarias. Autores clásicos como Pareto (1980) y Simmel (1977) ya veían los juegos de lotería como una actividad irracional, aunque en el caso del último no desprovisto de sentido (1988). En el caso de Marx (2003), en una escueta referencia a la lotería de Napoleón III, consideró el asunto como un engaño al proletariado basado en una ilusión de salvación individual.

Sin embargo, los trabajos sociológicos que han abordado el tema no son nulos. En un nivel de análisis macro, desde el estructural-funcionalismo se han desarrollado perspectivas que cuestionan la visión del juego como desviación y patología, observando en él una función social latente: se trataría de una válvula de escape para las tensiones y frustraciones individuales (Devereux, 19080 [1949]) que canalizaría las demandas potencialmente disruptivas generadas por el sistema de producción industrial. En la base de estos análisis estarían las contradicciones culturales del capitalismo: de un lado habría demandas de rutina, ordenamiento y previsibilidad, mientras que, del otro,

una presión latente hacia la experimentación, la toma de riesgos y la actitud emprendedora (Frey, 1984). En este sentido, diversas actividades y su institucionalización serían esenciales para la contención de los desequilibrios y ansiedades personales, pero también para la estabilidad social al desplazar las fuerzas potencialmente disruptivas. El trabajo emblemático de esta perspectiva es la tesis doctoral de Edward Devereux (1980), quien desde el marco analítico de Parsons considera que, entre esas actividades, el juego aparecía como un mecanismo particularmente conveniente en el que las consecuencias psicológicas de la frustración, el estrés, el conflicto y la ambivalencia podrían ser resueltas sin comprometer el orden social. La persistencia de las apuestas, aún bajo la ilegalidad, sería el testimonio de que aquellas encuentran un terreno fértil en ciertas necesidades sociales.

Los abordajes centrados en este aspecto catártico tuvieron gran repercusión durante las décadas de 1950, '60 y '70, en los que los juegos de dinero aparecían como una actividad cuya dimensión simbólica actuaría como compensatoria frente a las privaciones y frustraciones sociales (Bloch, 1951; Zola, 1967; Herman, 1967 y Newman, 1972). Para quienes se privaba la persecución legítima de riqueza, dichos juegos se observaban como una economía alternativa con sus propias reglas y medidas de éxito. De esta manera, Newman pudo describirlos como un “componente estructuralmente positivo y funcional del sistema social” (1972: 230). Por su parte, Herbert Bloch (1951), los señaló como “un escape de la rutina y del aburrimiento característicos de la vida industrial moderna” (1951: 217), pero considerando al mismo tiempo los efectos disfuncionales que podrían acarrear, en tanto fueran posibles fuentes de problemas familiares, laborales y personales. La conclusión lógica de estos análisis es que el juego podía ser permitido en tanto no implicara costos mayores a sus beneficios para el sistema social. En cualquier caso, todos se acercaban al punto de vista de una vasta literatura psicológica que en aquella época trataba el asunto, marco de referencia que muchos sociólogos se vieron tentados de utilizar (Bernhard y Frey, 2007).

En una vertiente marxista de este funcionalismo, se ha argumentado recientemente que la lotería representaría una solución recaudatoria en períodos de crisis fiscal, reconvirtiendo la angustia y la frustración personales en una actividad benéfica para el sistema (Nibert, 2000). Como señala Garvía (2009) todos estos autores comparten con las explicaciones económicas una visión atomista del fenómeno, en tanto

se trataría de un ajuste individual a condiciones difíciles y socialmente inducidas, desestimando así las relaciones sociales en las que el actor se halla incrustado.

Una perspectiva más microscópica es ofrecida desde el interaccionismo simbólico por Erving Goffman (1970), quien intentó centrarse en la experiencia misma de los jugadores y en sus interacciones en las situaciones de toma de riesgos. Para esto propuso el término *acción*, tomándolo del uso que se le daba en la jerga de los juegos de azar en Estados Unidos, actividad que asimismo proporciona para este autor el prototipo de la acción. Según Goffman, el común denominador a los momentos de acción es que el individuo acepta riesgos consecuenciales que son percibidos como evitables. Pero atrás de esta aparente irracionalidad, señala que dichos riesgos son un medio para el mantenimiento y la adquisición de carácter. El juego y la búsqueda de *acción*, es entonces una forma de obtener algunos de los beneficios morales del heroísmo y la determinación e integridad del carácter en sociedades donde los espacios para el ejercicio de esas cualidades se han visto reducidos. Pero además, Goffman realiza un análisis de la organización física y social de estas actividades para facilitar el desarrollo de la acción, como la disposición de los casinos, el ceremonial de la corrida de toros o las características técnicas de los vehículos en las carreras automovilísticas. Esto resulta de gran relevancia a la hora de indagar cómo determinados mecanismos se relacionan con las prácticas de los agentes, facilitando o restringiendo las mismas.

Otros trabajos también recobran la importancia de las relaciones personales en el consumo de lotería. Tal es el caso de Light (1977) sobre el papel preponderante de la confianza personal para una lotería ilegal en los barrios marginales afroamericanos, y de Adams (1996), quien realiza un estudio de las redes sociales de los jugadores y observa cómo influye en estos la presencia de otros jugadores en sus redes. Asimismo, este último hace hincapié en la dimensión social del consumo al mostrar la presencia de fechas emocionalmente significativas de la red primaria de relaciones para la elección de números jugados (2001).

Otro trabajo que explora la vivencia del juego por parte de los actores es el de Elías y Dunning (1992), que ponen en perspectiva sociogenética el ocio y la emoción en las sociedades industrializadas avanzadas. En efecto, en ellas el juego se presenta para tales autores como un espacio en el que es posible aún expresar en público el desbordamiento de las emociones, presentándose así como la contracara del control y de las restricciones que se imponen en el proceso de la civilización. De esta manera es

posible considerar la experiencia lúdica de los jugadores en relación con la particularidad socio-histórica de nuestras sociedades.

Dentro de la sociología económica se encuentra el trabajo ya mencionado de Garvía (2009), quien retoma los trabajos de Polanyi (1976) y Granovetter (1985) sobre la *embeddedness* –a pesar de que el sentido de dicho concepto es diferente en cada autor– para dar cuenta de cómo la compra de billetes de lotería en España se halla inmersa en una red de relaciones personales que hace del juego en compañía un rasgo distintivo del juego en ese país, aunque dejando las dimensiones institucionales de lado. Por su parte, Jens Beckert y Mark Lutter (2008) realizan un trabajo sobre el impacto de la distribución de los beneficios de la lotería en la estructura social alemana, mostrando que se trataría en realidad de un impuesto fuertemente regresivo. También desde la sociología económica pero centrándose en la constitución de los mercados, Steiner y Trespeuch (2013) abordan la cuestión de cómo se configura la mercantilización de un bien impugnado moralmente, como los juegos de azar *online* en Francia. Este trabajo resulta relevante porque aporta algunos elementos para la comprensión de la relación entre los intereses mercantiles que se constituyen como legítimos y las pasiones vistas como peligrosas por determinadas sociedades.

Desde la antropología también se han privilegiado las relaciones sociales para el análisis de los juegos y de los riesgos, viendo a los primeros como un ámbito en donde las posiciones sociales y las alianzas de grupo pueden ser negociadas y representadas (Geertz, 2001; Douglas, 1992; Malaby, 2003). Si bien los estudios etnográficos sobre los juegos no son abundantes (Binde, 2009), existen trabajos que desde diferentes perspectivas describen uno o más juegos de apuestas en un momento determinado, centrándose en los comportamientos, las motivaciones y las actitudes de los jugadores, y dando cuenta de los contextos culturales, societales y organizacionales. La principal enseñanza de estos trabajos es que a través de los métodos utilizados puede accederse a una comprensión más profunda de las prácticas y al punto de vista nativo. De esta forma, tienen el potencial para revelar racionalidades situadas (Neal, 2005), las pautas de pensamiento, los lugares, las interacciones y la manera en que el dinero se gasta en apuestas, tanto en las sociedades occidentales (Browne, 1989; Cotte, 1997; Bennis, 2004; Howland, 2001; Malaby, 1999; Neal, 1998), como en las no occidentales (Mitchell, 1988; Hayano, 1989; Heine, 1991; Maclean, 1984; Riches, 1975; Zimmer, 1986).

Un trabajo antropológico que ya hemos mencionado es el de Roberto DaMatta y Elena Soárez (1999). El mismo nos resulta significativo porque, en primer lugar, aborda un juego con características similares a la quiniela, el *jogo do bicho* brasileiro, por lo que constituye una referencia ineludible al ser el estudio más próximo en términos empíricos. Y en segundo lugar, porque los autores ven en dicho juego una persistencia de lo “antimoderno” en las sociedades capitalistas racionalizadas. Desde un punto de vista estructuralista, señalan que dicha práctica puede verse como un “operador totémico” que permite ligar todo con todo, un sistema clasificatorio que es, de hecho, “un antídoto contra la impersonalidad y el desencanto del mundo que, como percibió Max Weber, marcan el ethos moderno” (1999: 36), pero sin “dejar de ser una alabanza destinada a crear movilidad social en medio de una organización social cerrada al movimiento vertical de la mayoría de sus miembros” (56).

Más allá de estas investigaciones precisas, en las últimas décadas ha habido un creciente interés por el fenómeno de los juegos de apuesta en diversos países (Schmoll, 2011), tanto por las implicancias económicas que conllevan para los Estados y para la industria lúdica (Reith, 2004) –y particularmente en lo relativo a las cuestiones de delitos financieros–, cuanto por la mayor preocupación por los llamados “costos sociales” que implica el denominado juego compulsivo<sup>15</sup>. Muchos de los nuevos trabajos sobre las diversas dimensiones del fenómeno se han ubicado dentro de lo que se conoce como *Gambling Studies*, campo que ha visto una creciente institucionalización, expansión y visibilidad a partir de los años 1990, con especial énfasis en los países anglófonos<sup>16</sup>. Allí confluyeron diversas disciplinas tales como la psicología, la sociología, la historia, la antropología, la economía, las ciencias informáticas, las matemáticas y el derecho, aunque esa confluencia no ha implicado necesariamente perspectivas o intereses comunes. Por el contrario, los trabajos se han visto acotados a dimensiones que no han salido de las preocupaciones de dichas disciplinas y/o de las posiciones que los diversos agentes y sus instituciones mantienen dentro de la industria. Nuevas revistas<sup>17</sup> y centros de investigación<sup>18</sup> se han organizado

---

<sup>15</sup> Este incremento de los trabajos se ha concentrado particularmente sobre los juegos en Internet, dado que allí todavía subsiste en la mayoría de los casos un vacío legal que imposibilita la fiscalización y control de los mismos.

<sup>16</sup> Esto no parece casual dado que fue en aquellos países donde hasta hacía pocas décadas todavía recaía sobre el juego una condena moral, y donde a la vez se experimentó una liberalización más notoria. Así, Eadington y Frey señalaban en 1984 que “los juegos de apuestas se han movido de una postura de condena moral a una moralmente ambigua” (1984: 9).

<sup>17</sup> Tales como *Journal of Gambling Studies* (1985), *Gambling Issues* (2000), *International Gambling Studies* (2001), *The Journal of Gambling Business and Economics* (2007), *Analysis of Gambling*

y conviven en torno a los estudios sobre la salud, la economía, los impuestos, la legislación, la cultura, la racionalidad, entre otros, muchas veces financiados por la misma industria (Adams, 2011; Griffiths, 2011; Kindt, 2003). Pero más allá de la fragmentación en esta variedad de temáticas, lo que señala este creciente interés es la dimensión que viene tomando el fenómeno. En otros términos, esta diversidad de enfoques y disciplinas representa un indicador de todo aquello que está en juego en esta industria y de los múltiples actores implicados. En este sentido, constituyen un indicador en sí mismos, pero además proporcionan algunos datos útiles que podrán servirnos para elaborar un mapa del crecimiento de la industria.

### **Sobre la metodología**

En relación a la metodología utilizada, se basó principalmente en un trabajo de campo etnográfico realizado en dos agencias oficiales del Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la provincia de Buenos Aires, ambas pertenecientes a la misma persona. Pero es conveniente aclarar que nuestro objeto no se trata de una población circunscripta geográficamente o de grupos con una identidad compartida, sino de personas muchas veces distantes unas de otras que comparten un aspecto de sus vidas al ir a jugar a la quiniela. En este sentido, como señala Guber, “el campo no es un espacio geográfico, un recinto que se autodefine desde sus límites naturales (mar, selva, calles, muros), sino una decisión del investigador que abarca ámbitos y acciones” (2008: 84). Por esto no nos hemos privado de recurrir a otras fuentes y escenas por fuera de dichas agencias, toda vez que pudiera aportar nuevos datos.

La primera de las agencias –a la que llamamos “La Quince”<sup>19</sup>– se hallaba ubicada en una zona céntrica de Belén de Escobar, cabecera del partido de Escobar, emplazado a unos 50 kilómetros al nordeste de la Ciudad de Buenos Aires. Allí concurrimos entre el 25 de enero de 2011 hasta el 25 de agosto del mismo año. El trabajo de campo fue terminado en dicha fecha debido a que los dueños (Sandra y su ex

---

*Behavior* (2007), *Journal of Asian Journal of Gambling Issues and Public Health* (2010), *Revista di Diritto del Giochi e delle Scommesse* (2010) –los años entre paréntesis son los de aparición de las revistas y no corresponden a una cita bibliográfica–.

<sup>18</sup> Sólo algunos de ellos son: The Society for the Study of Gambling (1977), European Association for the Study of Gambling (1993), Alberta Gambling Studies Institute (2001), The UCLA Gambling Studies Program (2005), The Centre for Gambling Studies (2007), The National Association for Gambling Studies Inc. (2010), Asia Pacific Association for Gambling Studies (2010), entre otros.

<sup>19</sup> Todos los nombres propios relativos al trabajo de campo en las agencias han sido modificados para preservar la identidad de quienes nos han brindado su confianza.

marido) decidieron vender la *chapa* de la agencia, es decir, venderle el fondo de comercio a otro agenciero. La agencia estaba emplazada en una de sus arterias principales y a pocas cuadras de la terminal de ómnibus, hallándose rodeada de una gran cantidad de comercios de todo tipo, restaurantes, bares y oficinas públicas, lo cual generaba un gran movimiento en la zona. Se hallaba en diagonal a una plaza que, de un lado, servía de paseo para una feria de artesanos y, del otro, lindaba con la estación de tren, junto a la cual se encuentra un mercado popular de ropa. A su vez, la avenida sobre la que se hallaba la agencia es uno de los accesos a “El cazador”, un barrio de casas quintas de sectores medios y altos. Aunque nuestros jugadores provenían a penas en una minoría de dicho barrio, le otorga un mayor movimiento a la zona. Escobar mantiene en muchos aspectos la forma de vida de un pueblo semirural, pero con el crecimiento de una gran localidad. En el censo nacional de 2001 el partido contaba con 178.155 habitantes, mientras que para el censo correspondiente al 2010 se incrementaron a un 20% hasta los 213.619<sup>20</sup>. Esto le otorga una mixtura social particular que se veía reflejada en la agencia, donde se entremezclaban paisanos con sombreros del Gauchito Gil<sup>21</sup>, conductores de programas radiales locales de folclore, gendarmes, barrenderos, obreros industriales, maestras de escuela, feriantes y comerciantes prósperos.

La segunda agencia se ubicaba en el municipio de Martínez, partido de San Isidro, Región Metropolitana Norte de la Ciudad de Buenos Aires<sup>22</sup>. Allí permanecimos desde el 26 de julio de 2011 hasta el 6 de septiembre de 2012. Eso hace un total de 20 meses de trabajo de campo. Esta segunda agencia –que llamamos “El Veintidós”– fue adquirida por Sandra mientras me encontraba realizando trabajo de campo en Escobar. Se ubica en un barrio residencial de clase media al oeste de la avenida Santa Fé, dirección contraria al Río de la Plata. Esta aclaración resulta relevante porque hacia el este de dicha avenida se eleva la posición social de los vecinos. “El Veintidós” también se encuentra en una zona céntrica, pero de extensión y movimiento muchos más reducidos que “La Quince”. Se trata de uno de esos centros de barrio típicos que son de apenas dos cuadras. En nuestro caso, consiste en una plaza que ocupa toda una manzana, rodeada por una iglesia, una delegación municipal y comercios de variados rubros entre los que se encuentra nuestra agencia.

---

<sup>20</sup> Datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos.

<sup>21</sup> El Gauchito Gil es un santo popular argentino, no reconocido como tal por la Iglesia Católica.

<sup>22</sup> A diferencia de lo ocurrido en Escobar, el partido de San Isidro mantuvo una variación casi nula en su población entre los censos 2001 y 2010, pasando desde los 291.505 habitantes hasta los 292.878 (Fuente: INDEC).

Las diferencias entre ambos locales eran notorias, aunque sin ser universos sociales enteramente disímiles. El movimiento en “El Veintidós” era bastante menor al de “La Quince”, pero aún así resultaba lo suficientemente alto para los estándares del barrio. La media de edad de los jugadores aumentaba, al tiempo que subía levemente el perfil socioeconómico. De hecho, creemos que eran correlativos: eran mayormente personas jubiladas, residentes de la zona, quienes elevaban el perfil social del público apostador. Muchos otros eran empleados que se desempeñaban en las inmediaciones: remiseros, albañiles, empleados municipales, cuentapropistas, canillitas, mozos, etc. En este sentido, la composición de los públicos mantenía cierta homogeneidad. Pero más allá de dichas características, subsistía otro punto de contacto: las bromas, las formas de apuesta, los dichos, la seriedad en juego, todo esto era idéntico.

En ambas agencias pudimos tener un trato directo con los jugadores, permaneciendo ya detrás del mostrador o delante del mismo, en mera observación, interacción o realizando alguna actividad que no involucrara (por decisión personal del autor) manejo de dinero. En cualquier caso, la permanencia en diversos horarios nos permitió acceder a la cotidianeidad de la agencia y de sus públicos, el conocimiento nativo del juego (para alguien que nunca tuvo predilección por las apuestas ni tampoco por los juegos), sus operaciones y sus sentidos desde la propia perspectiva de los actores.

Al trabajo etnográfico localizado, debe añadirse los encuentros y entrevistas que mantuvimos con jugadores en otros ámbitos y ajenos a las agencias mencionadas, así como escenas observadas en determinados lugares vinculados de alguna manera al juego. La elección de las agencias se relaciona con una estrategia metodológica antes que con una población bien definida, por lo que el campo, en realidad, se extiende más allá de los límites físicos y geográficos de aquellas.

Pero el trabajo etnográfico es apenas uno de los momentos de esta tesis. La búsqueda de datos cuantitativos fue un trabajo igualmente arduo, especialmente por los huecos y contradicciones que muchas veces presenta el escaso material disponible en la Argentina. Este hecho contrasta con muchos otros países que, como veremos en el capítulo 1, disponen de informes anuales de carácter público sobre el desempeño de la industria de las apuestas. En el caso de datos estadísticos sobre los jugadores, no hemos podido hallar más que unas pocas referencias aisladas, por lo que hemos tenido que cotejar lo apenas disponible con la bibliografía existente internacionalmente y con nuestra propia experiencia en el campo.

Al respecto, pudimos hacer una pequeña muestra sobre algunos aspectos del juego que pueden resultar de interés, cuyos resultados se presentan en el Anexo II. Sandra, como muchos agencieros, organiza mensualmente sorteos de boletas perdedoras: dispone de una urna en la que los jugadores que lo deseen, pueden depositar sus boletas viejas del mes con su nombre y número de documento escritos a mano. En una fecha anunciada con anticipación, se realiza un pequeño sorteo público con dichas boletas, cuyos ganadores recibirán un monto de dinero variable. Dado que la gran cantidad de boletas acumuladas eran desechadas luego del sorteo, estando en “El Veintidós”, le pedí a Sandra si podía entregarme las mismas para su procesamiento en lugar de tirarlas. De ahí pudimos obtener varios datos, algunos de los cuales serán presentados a lo largo de la tesis y otros adjuntados como anexos. Si bien no es una muestra de todos los jugadores de la agencia (puesto que se trata de una muestra de un sorteo secundario en el que no todos participan), nos brindará algunas pistas reveladoras de determinadas lógicas, especialmente sobre los montos y los números apostados.

Finalmente, debemos mencionar el relevo de fuentes primarias y secundarias, tanto mediante las pocas entrevistas que pudimos obtener (sólo una de LN y ninguna del IPLC), cuanto de la búsqueda y análisis de discusiones parlamentarias, entrevistas publicadas, notas de opinión, editoriales de revistas oficiales, informes de organismo públicos y privados e informes parlamentarios, entre otros. Todo esto nos ayudó a hilvanar la relación entre el juego y esferas más amplias de la vida social, especialmente en lo atinente a la intervención del Estado y al lugar que ocupa en la conformación de los sentidos sociales del juego.

## **Estructura de la tesis**

En el capítulo 1 presentaremos cómo se inserta la quiniela en un universo mucho mayor como es el crecimiento vertiginoso de los juegos de apuestas a nivel mundial. Posicionar en perspectiva nuestro juego nos permitirá tomar distancia de un parroquialismo ingenuo. Si por un lado debemos dar cuenta de que la quiniela tiene una gran tradición en nuestro país, con sus propias especificidades, por el otro debemos evitar ver en ella una mera actividad localizada reducible a una cuestión “cultural”. A su vez, ampliar este mapa nos ayudará a mostrar el rol primordial que han tenido y tienen los Estados en esta inflación de los juegos.

En el capítulo 2, entraremos de lleno en nuestro campo para mostrar la relación problemática que presenta el dinero en juego, tanto por las impugnaciones morales que subsisten en torno a lo jugado, cuanto por el lugar central que ocupa al ser objeto de un sacrificio. Pero no se trata solamente de la relación entre el dinero jugado y la economía doméstica de los jugadores, sino también de cómo la estructura comercial y temporal de la quiniela como juego organizado desde el Estado, configura una forma de gasto en permanente ascenso.

Las fórmulas, parámetros y dispositivos para la elección de los números apostados será el objeto del capítulo 3. Allí daremos cuenta del lugar de los números y sus significados en la vida cotidiana de los jugadores, pero también del lugar que ocupa el azar y la suerte. Las vinculaciones afectivas y el entramado de relaciones que se establecen entre determinados números, la vida personal y el decurso cotidiano de las personas, nos permitirá rastrear cómo se integran los algoritmos realizados con significaciones más amplias de la experiencia cotidiana.

En el capítulo 4, indagaremos el aspecto más fenomenológico del juego, el cual se vincula con la esperanza de ganar y con la *salvación* que implica. Justamente dar cuenta de qué es lo que se espera del juego y, por lo tanto, qué es lo que se está apostando cuando se juega, más allá del dinero del premio, será el objetivo de dicho capítulo. Propondremos allí el concepto de *ludodicea* para dar cuenta del momento epifánico que conlleva *agarrar* un número.

El capítulo 5 rastreará las condiciones morales de posibilidad que requirió la conformación de una industria lúdica monopolizada por el Estado argentino para el caso de LN. Esto nos permitirá vincular el tratamiento del juego desde los poderes públicos y desde determinados saberes y las variaciones que presentan en las últimas décadas. El capítulo partirá de las discusiones parlamentarias a fines del siglo XIX en torno a la conformación de una Lotería de Beneficencia Nacional, basadas en una lectura económico-moral del juego, para luego contrastar dicha lectura con las transformaciones operadas en la industria en las últimas décadas. El lugar del juego en la actualidad puede ser pensado como una actividad paradigmática de una economía política centrada no ya en la producción, sino en el consumo excesivo.

En las conclusiones, finalmente, retomaremos los dos abordajes que señalamos más arriba para volver a integrar los distintos elementos en una imagen de conjunto. Esto implicará entrelazar los aspectos económicos, políticos, simbólicos y domésticos que se hallan en juego en la quiniela. Si, como lo esperamos, nuestro camino nos lleva

por ese camino, podremos mostrar el juego desde una perspectiva que no retenga una visión meramente floreada sobre el encantamiento que implica en la vida de los jugadores, ni una simple denuncia del carácter fetichista y funcional del juego en el capitalismo moderno, sino una sociología del juego que revele lógicas que traspasan el objeto particular.

## Capítulo 1: Un campo en expansión

*Lo originario es el lugar donde se constituye un cierto número de cosas que, una vez constituidos, pasan desapercibidos.*

**Pierre Bourdieu, *Sur l'État*.**

Sandra vive del juego desde hace muchos años, aún antes de que ella manejara una agencia. Su relación con el rubro estuvo mediada por la trayectoria familiar de su marido, Roberto, quien continuó con la actividad de su padre y de su abuelo. Este último, llegado de España sin más instrucción que un oficio de peluquero, pudo abrir su propia *barbería* en el barrio de Villa Crespo, en la Ciudad de Buenos Aires. Todavía no existían las agencias dedicadas exclusivamente a la venta de billetes de lotería, y estos eran comercializados en locales de diversos ramos. Aquel inmigrante se inició así, como una actividad secundaria a su *métier*, en la venta de un juego que sólo sorteaba una vez por semana y en las festividades de fin de año. El hecho fue que, habiéndole quedado en una oportunidad un remanente de billetes de navidad sin vender, y ante la normativa que impedía devolverlos a la Lotería de Beneficencia (algo que aún sucede para ciertos juegos), debió comprar él mismo los sobrantes... uno de ellos lo convirtió en el gran ganador. La historia familiar quedó de esta manera –hasta Roberto y, por su intermedio, a Sandra– ligada a la propia trayectoria del juego en nuestro país. Trayectoria que, en buena medida, deja entrever ya su transformación si comparamos aquella barbería de barrio con la concurrida agencia que ahora atienden su nieto y Sandra.

Sin embargo, cuando Sandra ingresó en la actividad “no sabía casi nada” acerca de la misma. Fueron diversas circunstancias económicas y personales las que la llevaron a iniciarse como “permisionaria”<sup>23</sup> del Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la provincia de Buenos Aires (IPLC). El ingreso no le fue sencillo, y debió concurrir muchas veces a la ciudad de La Plata, donde se encuentran las oficinas del IPLC, hasta lograr los permisos correspondientes. Mientras esperaba ser atendida una de las innumerables veces, ya agotada y entre sollozos ante las constantes demoras y trabas, alguien le dijo al pasar: “a ver si te avivás, nena”. Más cautelosa, ante el grabador ya no

---

<sup>23</sup> Los permisionarios son los agencieros oficiales del IPLC, llamados así porque mantienen un permiso “precario” para mantenerse en la actividad, el cual es renovado mediante el cumplimiento de una serie de trámites anuales.

menciona la cantidad de dólares que debió pagar “por izquierda” para abrir aquella primera agencia y me explica con eufemismos: “Todo depende, puede ser por licitación, puede ser por conocimiento, puede ser poniendo plata de más, puede ser contactándote con gente que te ayude a conseguirla más rápido, porque por vía normal tarda mucho tiempo” (Sandra, 25-01-2011).

Luego de haber sostenido una primera agencia en Campana, provincia de Buenos Aires, logró trasladarse a una segunda, algo más cercana a la Capital. Fue así que desde el año 1998 y hasta el 2011, Sandra mantuvo junto a su ex marido una agencia (a la que llamaremos “La Quince”) ubicada en Belén de Escobar, en la provincia de Buenos Aires, sobre una de las avenidas principales en el centro comercial de dicho municipio. Paralelamente, al poco tiempo, logró abrir una ella sola, sin sociedad con su ex marido, a unas pocas cuadras de La Quince, en una zona de menor tránsito y con menores niveles de apuesta. En el 2011, por último, poco antes de que vendieran La Quince, Sandra adquirió una tercera agencia ubicada en la localidad de Martínez (“El Veintidós”), partido de San Isidro, también en la provincia de Buenos Aires.

De entre los juegos que se venden en agencias, que para la provincia de Buenos Aires rondan los 19<sup>24</sup>, la quiniela es el más comercializado y prácticamente el que representa la mayor cantidad de ingresos en todos los locales de Sandra:

La quiniela es lo que más ganancia nos deja a nosotros como agencieros. (...) Y te aclaro algo: cuanto más lejos te vas de la capital, más jugador, más la gente juega a la quiniela. Acá en Escobar lo vas a ver vos ahora, tenés chiquitos de diez años que te vienen a comprar raspadita<sup>25</sup>. Y que le dicen al padre, que vienen a jugar a la quiniela con ellos, y le dicen... le tiran números, “jugame al 28, jugame al 82” (Sandra, 25-01-2011).

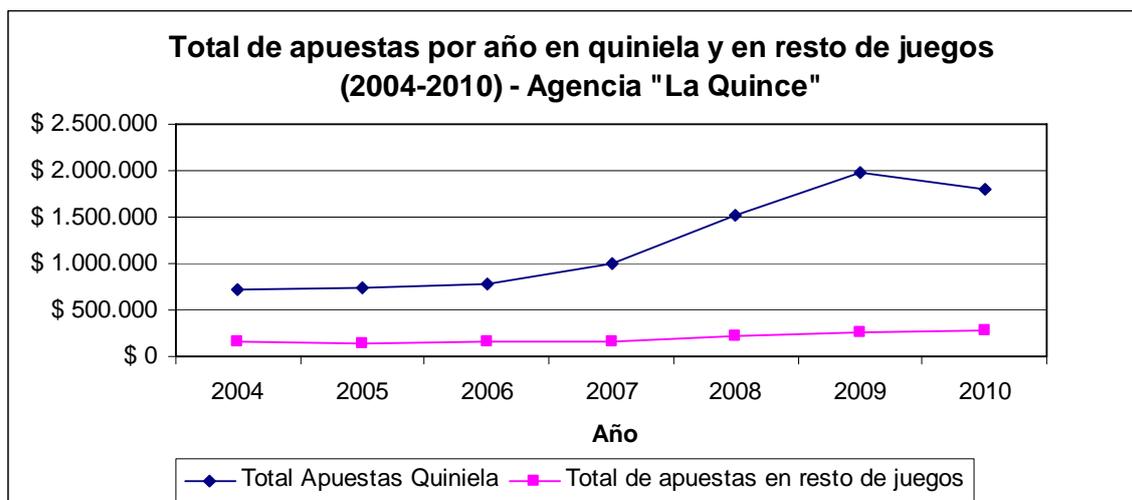
Como se observa en el gráfico I, el crecimiento de lo apostado a la quiniela en comparación con otro tipo de juegos ha sido notable, y devela la participación mayor que tiene en la vida cotidiana de sus jugadores en contraposición a los que sólo realizan sorteos una o dos veces por semana.

---

<sup>24</sup> La cantidad total de los juegos ofrecidos en una agencia es variable, dado que algunos son lanzados al mercado y sacados de circulación al poco tiempo si el público no responde a su oferta. Por ejemplo, durante el trabajo de campo asistimos al lanzamiento de “El ruletón”, un juego organizado por la empresa Azar Games S.A. y autorizado por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas (IPRA) de la provincia de Tierra del Fuego, al que suscribió el IPLC. En este caso, la suspensión del juego se debió a irregularidades que involucraban a la empresa en cuestión.

<sup>25</sup> *Raspadita* se le llama genéricamente a unas loterías instantáneas, preimpresas, consistentes en raspar un cartón para hallar premios.

**Gráfico 1.1**



Fuente: Elaboración propia en base a datos oficiales de la agencia La Quince

Si bien cada local (La Quince y El Veintidós) tiene una particularidad en su público, dado que se ubican en zonas sociodemográficas diferentes, durante el trabajo de campo pudimos dar cuenta de que la mayor parte proviene especialmente de los sectores medios y bajos y, en el caso de El Veintidós, se evidenciaba una mayor composición de jubilados. Empleados municipales, gendarmes, albañiles, barrenderos, empleadas domésticas, cuentapropistas, taxistas, empleados y dueños de pequeños comercios, amas de casa, jubilados, obreros industriales y trabajadores informales, son algunas de las personas que diariamente concurren a La Quince para realizar una o varias apuestas. De entre todos los negocios de la zona, el de Sandra es uno de los primeros en abrir sus puertas por la mañana (a las 8:00 horas) y uno de los últimos en cerrar (a las 21:00 horas). El IPLC no le obliga a tener un horario específico, pero Sandra sabe que a primera hora muchas personas que se dirigen al trabajo, a llevar a sus hijos a la escuela o a realizar alguna compra, pueden aprovechar para hacer la primera jugada en su local. Incluso antes de la apertura del mismo, ocasionalmente alguien espera en la vereda para realizar una apuesta, y no pocas veces encontré a mi llegada, a las 8:30 de la mañana, cuatro, cinco, seis personas esperando ser atendidas antes de emprender sus quehaceres diarios. Si bien no es el único local de juego en la zona, su ubicación goza de cierto privilegio para recibir antiguos y nuevos clientes.

Pablo: ¿Hay muchas agencias en Escobar?

Sandra: Mirá, éramos tres cuando yo vine en el '98. Hoy creo que son más de 20.

P: ¿Y más o menos todas cercanas?

S: Sí, 300, 400 metros, 500 metros una de otra. Yo desde el '98 a la fecha, a mí me aumentó el número de jugadores. Si vamos a tomar como base desde que yo abrí, a mí me aumentó. Ahora con esta... el año pasado y este con la situación del país, es como que se planchó. Pero sí, a mí me aumentó. Todos los días tenés caras nuevas de gente... y más en el lugar donde estoy yo. Yo tengo dos agencias: la que está en el barrio, digamos, tenés siempre más o menos la misma gente. La que está en el centro [La Quince], todos los días caras nuevas. Y gente que es el cliente de todos los días, y el cliente que... que te viene a jugar... y hay clientes que apuestan mucha plata. (Sandra, 25-01-2011).



Entrada de La Quince

Este crecimiento de la competencia, que podría estar sobreestimado por la posición explícitamente interesada que ocupa Sandra en tanto agenciera, es no obstante matizado por el reconocimiento del incremento en sus niveles de actividad. “El que me caminaba diez cuadras para venir a jugar, ahora camina cinco y tiene una antes. Es así. Pero... mientras todo, todos laburamos” (25-01-2011). Este dato, (“a mí me aumentó”, “todos laburamos”) objetivamente acertado –los montos jugados se incrementaron un 139% entre el 2004 y el 2010 en La Quince–, marca ya una tendencia que, como mostraremos, supera ampliamente a Belén de Escobar. La apertura de nuevas agencias, los mayores niveles de apuestas, la multiplicación de la oferta de juegos, nos va señalando la presencia cada vez más extendida de dicha actividad, tanto por su

diversificación, como por los montos manejados y la extensión territorial que ha venido alcanzado durante las últimas décadas. Pero no se trata de un mercado común, puesto que, como vimos con Sandra, el ingreso y las condiciones de operación están regulados por un ente estatal, autárquico y descentralizado, dedicado a la explotación de juegos, lo que implica dar cuenta del proceso político por el cual el juego ha sido cada vez más ofertado. En este sentido, consideramos más atinado hablar de industria del juego antes que de mercado en su sentido moderno, es decir, en tanto una multitud de ofertas y una multitud de demandas que configuran un mecanismo formador de precios (Polanyi, 1976).

Pero aunque se trate de un caso particular en un territorio determinado, La Quince no deja de ser uno de un conjunto cada vez más amplio dentro de dicha industria. En este sentido, debemos ubicar nuestra mirada sobre un contexto mayor, a partir del lugar expansivo que viene ocupando el juego en las sociedades occidentales y, particularmente, en nuestro país. Esto nos permitirá relocalizar la historia de Sandra en un universo que no es ya el del juego folclorizado de la quiniela, el de las letras de tango y las aguafuertes de Arlt, sino el de una industria global.

### **El crecimiento de la apuesta**

El juego siempre ha sido objeto de atención por parte de los poderes públicos y religiosos, aunque esto no significó un tratamiento igualitario en todas las épocas, y la percepción y definición del fenómeno fue variando de acuerdo al contexto sociohistórico y cultural de cada sociedad (Abt, 1996; McMillen, 1996; Reith, 2007). En Inglaterra y en Estados Unidos, por ejemplo, donde las loterías tenían una larga trayectoria y habían contribuido al financiamiento de todo tipo de actividades públicas (Abt *et al*, 1985; Clotfelter y Cook, 1989), la revitalización de los movimientos puritanos y de los valores del ahorro, de la industria y de la disciplina del trabajo enarbolados especialmente por las clases medias luego de la revolución industrial, llevaron a que las mismas dejaran de verse como actividades recreativas y pasaran a ser consideradas fuentes no sólo de inmoralidad, sino además de amenaza para la eficiencia de los individuos y de sus naciones, lo que llevó a una creciente prohibición con especial énfasis durante la primera mitad del siglo XIX (Selby, 1996).

Durante la mayor parte del siglo pasado, las apuestas legales en las sociedades occidentales fueron contenidas a juegos específicos (como la lotería o las carreras de

caballos) y en los límites de áreas geográficas determinadas, y su crecimiento data principalmente de las necesidades fiscales de los Estados (Cosgrave y Klassen, 2001). La condena moral que recaía sobre el juego, centrada en valores como el trabajo, el ahorro y en creencias religiosas (especialmente en los países con fuerte presencia protestante), hacía que la industria mantuviera una autonomía muy acotada a fines específicos. En este sentido, los Estados permitían el juego por excepción (Abt, 1996), es decir, no establecían el derecho de apostar para sus ciudadanos al juego que quisiesen, sino que habilitaban sólo algunos de ellos para ser jugados en condiciones particulares, regulando así una delgada franja que mediaba entre la condenación ética y una diversión anodina (Reith, 2004). Para decirlo con Caillois (1995), se trataba de una geografía social de lo puro y de lo impuro en la que el juego se hallaba reducido, en su forma legal, a determinados contextos y bajo ciertas reglamentaciones que intentaban circunscribir su expansión, asociándolo generalmente con actividades ilícitas y/o dañinas para la sociedad y en una clara contraposición al trabajo<sup>26</sup>. Aún cuando los gobiernos tolerasen determinados niveles de apuestas ilegales, su intervención estaba dirigida a contener el juego permitido y mantener en sus espacios heterotópicos<sup>27</sup> a los clandestinos. No parece casual que el caso más paradigmático tal vez sea en Estados Unidos, donde el estado de Nevada —dentro del cual se halla, rodeada por el desierto, la ciudad de Las Vegas, conocida al mismo tiempo como “la ciudad del pecado” y “la ciudad de las segundas oportunidades”— fue durante 46 años el único estado en que se permitían casinos comerciales<sup>28</sup>. Sucede que los juegos de azar son doblemente profanos en nuestras sociedades (Varenne y Bianu, 1990): en ellos interviene el azar, lo que no tiene causa y, por esto mismo, se enfrentan así a la ley del trabajo, la de la causalidad. Y al mismo tiempo, niegan el mérito y el esfuerzo que se han esgrimido como las virtudes morales del crecimiento económico y social.

---

<sup>26</sup> Actualmente, las agencias oficiales de lotería en Argentina deben observar una estricta reglamentación en cuanto a la identificación, los colores y logos oficiales, la disposición y visibilidad del mobiliario y de los carteles publicitarios, en pos de dar cuenta de la oficialidad del local en cuestión por contraposición a los lugares impíos del juego clandestino. Esto no significa que no exista el juego ilegal, e incluso tampoco implica que sea siempre combatido, pero sí es necesario que haya una demarcación simbólica entre el juego “lavado” moralmente por el Estado y el clandestino.

<sup>27</sup> Retomamos la noción de Foucault (2001), para quien las heterotopías constituyen espacios reales y localizables (por contraposición a las utopías), pero que se presentan como contraespacios, separados de todos los demás y que contradicen las reglas de la vida cotidiana.

<sup>28</sup> El estado de Nevada legalizó el juego en 1931, siendo el único hasta que en 1976 los votantes de New Jersey aprobaron la legislación para permitir el juego en la ciudad de Atlantic City. La escasa población de Nevada, la crisis de 1929, el declive de la explotación minera y la falta de otros recursos naturales confluyeron para que la pequeña elite gobernante en ese entonces estimara los ingresos que podría ofrecer la industria del juego por sobre la pérdida de capital simbólico que implicaba su legalización (Sallaz, 2006).

Pero aunque las diferencias nacionales en términos de regulación deben verse a la luz de los valores dominantes en cada sociedad, también es cierto que los años de creación de loterías coinciden en buena medida con períodos en que la obtención de capitales era necesaria para el sostenimiento de determinadas políticas o incluso de la propia expansión de los Estados<sup>29</sup>. Frente a las evaluaciones morales negativas, la apertura de juegos era justificada a partir de la referencia a “propósitos superiores” (Eadington, 1996) hacia los que se dirigirían parte de los ingresos. Dichos propósitos, incluso hoy, se han referido al sostenimiento de actividades sociales y de caridad, el desarrollo económico regional (especialmente para el caso de los casinos) y a la generación de empleo. Así, por ejemplo, de un total de 53 loterías –nos referimos en este caso a las instituciones y no a los juegos– de países de la Unión Europea (UE) que contabiliza *The European Lotteries and Toto Association*, 13 (24,5%) se crearon durante 1945 y 1949, de las cuales 10 se ubicaban en la Alemania occidental de posguerra; en tanto que con la caída del muro de Berlín volvió a sucederse una ola de legalización durante la década de 1990, creándose 14 nuevas loterías (26,4%). Si se toman en cuenta otros 17 países que participan de la asociación pero que están por fuera de la UE, entre 1990 y 2010 fueron 14 las nuevas loterías (56%), sobre un total de 25<sup>30</sup>. Sin embargo, no parece posible pensar que las percepciones morales en torno al juego decayeran simplemente por una necesidad económica. En realidad, es necesario estudiar en cada caso, cómo interactúan los valores culturales, los intereses económicos y las necesidades fiscales.

Durante lo que se conoce como el período de los “treinta gloriosos” en Europa, iniciado en la segunda posguerra, el juego se mantuvo estabilizado en torno a un número relativamente limitado de loterías y casinos, sin presentar una tendencia hacia la expansión. Según Garvía (2009), el crecimiento económico de los países europeos fue acompañado por cierto desinterés en el juego, a excepción de España, donde su atractivo aumentó a un ritmo mayor al de su expansión económica de la segunda mitad del siglo XX. Sin embargo, de manera general, fue durante el último cuarto del siglo XX y el inicio del siglo XXI cuando hubo una ola de legalización de las apuestas y una proliferación de las casas de juego en diversos países y distritos.

---

<sup>29</sup> Así, por ejemplo, durante el siglo XVIII y parte del XIX, surgieron loterías estatales (aunque no sin controversias en torno a su moralidad) en el marco de la emergencia de economías capitalistas (Cosgrave y Klassen, 2001) y fueron fuente de financiamiento para obras de infraestructura, ejércitos, escuelas y universidades –como el caso de Yale y Harvard– (Clotfelter y Cook, 1990).

<sup>30</sup> The European Lotteries and Toto Association (2012).

Desde la década de 1970 en particular, se ha observado un proceso de liberalización y desregulación a escala global de la industria del juego (McMillen, 1996; Reith, 1999, 2004; Cosgrave y Klassen, 2001), iniciado en un contexto de crisis de los Estados de bienestar y de progresiva liberalización de los mercados (Abt, 1996). Con la caída del bloque socialista, en donde los juegos de apuestas se hallaban prohibidos, sólo los países con fuerte presencia religiosa islámica los rechazan totalmente. En los países denominados occidentales –pero también en China<sup>31</sup> (Hsu, 2006; Cheng, 2010; Steinmüller, 2011), Taiwán (Lee y Chang, 2005) y países de África (Brenner, Lipeb y Servet, 1996; van Wyk, 2012)–, se han ido legalizando o bien extendiendo los enclaves en los que ya se hallaban permitidos, a la vez que se ha incrementado la oferta de nuevas formas de juego y el porcentaje de los gastos dedicados a dicha actividad (Morais, 2002). En este sentido, los Estados pasaron a ser promotores activos de la expansión de la industria a través de los cambios en las legislaciones vigentes y de las licencias otorgadas a ciertos juegos y operadores, contribuyendo en muchos casos a la conformación monopólica de la misma (Abt, 1996). Esta tendencia parece superponerse con un crecimiento de la desigualdad en el que los juegos de apuesta, y las loterías particularmente, habrían contribuido (Freund y Morris, 2005). En efecto, diversos trabajos señalan los efectos regresivos que las mismas conllevarían especialmente para los sectores de menores ingresos, pero también para poblaciones con escaso nivel educacional, con bajo status ocupacional y pertenecientes a minorías étnicas y sociales (Beckert y Lutter, 2009 y 2012; Brown et al, 1992; Casey, 2003; Clotfelter y Cook, 1987; González et al, 2000; Lang y Omori, 2009; Price y Novak, 1999).

Entre los años 1989 y 2000, la cantidad de países en los que se permitían casinos pasó de 77 a 109. En Estados Unidos, por ejemplo, el número de estados en los que existen dichas casas de juego se incrementó de 2 a 38 (Sallaz, 2006)<sup>32</sup> y ya son 48 en los que se halla legalizado algún tipo de juego de apuestas –sobre un total de 50 estados– (Bernhard y Frey, 2007). Representativo de este proceso es el análisis que realizó, en su

---

<sup>31</sup> A partir de la incorporación de Macao a su territorio como Región Administrativa Especial en 1999, se ha establecido allí un enclave del juego legal.

<sup>32</sup> Para el 2011, según la *American Gaming Association*, el número de estados en los que existen algún tipo de casino (una estructura física que contenga slots y/o juegos de mesa como ruleta y blackjack) es de 38, aunque debe notarse que sólo en 22 existen los denominados “casinos comerciales”. Sucede que las comunidades indígenas originarias cuentan, desde un fallo de la Suprema Corte estadounidense en 1987 y la *Indian Gaming Reulatory Act* de 1988, con la potestad de explotar la actividad dentro de las denominadas “reservaciones”, y de hecho poseen 459 casinos dentro de 28 Estados (ver *supra* nota 22). No obstante, la *American Casino Guide* contabiliza en dicho país un total de 42 estados en los que existen alguna casa de juego.

informe final de 1999, la *National Gambling Impact Study Commission* de los Estados Unidos, al señalar que “en 1998, la gente perdió en este país 50 mil millones de dólares en apuestas legales, una cifra que ha aumentado cada año por más de dos décadas, y a menudo a tasas de dos dígitos”, y más adelante añade que “en los últimos 25 años, Estados Unidos pasó de ser una nación en la cual el juego de apuestas legal estaba limitado y era un fenómeno relativamente raro, a una en la cual esta actividad es cada vez más frecuente” (capítulo 1, página 1). Esta tendencia se ha mantenido en aumento durante la siguiente década, impulsada a su vez por la cada vez mayor utilización de nuevas tecnologías y, especialmente, de Internet.

### Cuadro 1.1

**Cantidad de casas de juego por área geográfica - 2012**

Área	Casas de juego	%
Africa	191	3%
América del norte	1.983	32%
América del sur y central	527	9%
Asia	262	4%
Caribe	166	3%
Europa	2.547	41%
Oceanía	501	8%
<b>Total</b>	<b>6.177</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia en base al Worldwide Casino Directories

### Cuadro 1.2

**Casas de juego. Importancia absoluta y relativa - 2012**

País	Casas de juego	Población (1)	Cantidad de casas de juego por habitante (2)
Uruguay	33	3,4	9,71
EEUU	1.723	313,9	5,49
Argentina	160	40,1	3,99
Perú	61	30	2,03
Chile	28	17,4	1,61
Paraguay	6	6,7	0,90
México	101	120,8	0,84
Brasil	4	198,7	0,02

Fuente: Elaboración propia en base al Worldwide Casino Directories

(1): Expresado en millones.

(2): Expresa cantidad de casas de juego por cada millón de habitantes.

El Worldwide Casino Directories contabiliza un total de 6.177 casas de juego entre casinos, *slots* e hipódromos a lo largo del mundo (Cuadro 1.1). Si bien estas cifras resultan demasiado parciales, puede observarse una notable concentración de las casas de juego legales en América del norte y Europa. Sólo en la primera región (en el que incluyen a Canadá, México y Estados Unidos), existen 1.983 establecimientos, entre los cuales Estados Unidos cuenta con 1.723. Por su parte, Argentina alcanza los 160 (sin contabilizar las agencias oficiales de lotería en todo el territorio ni los bingos ubicados en la ciudad de Buenos Aires y el conurbano bonaerense), la mayor cantidad dentro de nuestra región (Cuadro 1.2): Brasil muestra solamente 4 (a pesar de que mantiene su histórica prohibición hacia los casinos, pero también un gran mercado ilegal y de apuestas *online*), Chile 28, Paraguay 6, Perú 61 y Uruguay 33. En términos relativos, teniendo en cuenta la cantidad de habitantes, la Argentina se encuentra en tercer lugar luego de Uruguay y Estados Unidos.

Sin embargo, estos datos solo representan una porción del mercado del juego. Dichas cifras no contabilizan los puntos de ventas de diversos juegos de lotería y de resultados inmediatos que se extienden por amplias zonas geográficas que garantizan a la vez que incentivan una presencia más cotidiana del juego. Sólo durante el 2011, la venta total de billetes de lotería en el mundo fue estimada en U\$S 262 billones<sup>33</sup>. Además de las ganancias que generan, lo que posibilitan estos juegos es se traten crecientemente de una actividad diaria que no requiere de un uso especial del tiempo, otorgándole a su vez una mayor visibilidad. En Estados Unidos, por ejemplo, “la venta de billetes de lotería es una de las más visibles y más fácilmente identificables actividades del gobierno estatal” (Clotfelter *et al*, 1999: 7).

Pero más espectacular quizás sea aún la proliferación de juegos *online* que se ha dado en la primera década del siglo XXI y que parece ser el inicio de un mercado colosal. En este caso se trataría ya de la extensión indefinida del juego a todos los ámbitos y momentos (recreativos, familiares, laborales), posibilitado principalmente por el desarrollo tecnológico y más específicamente por Internet y los teléfonos celulares, que habilitan una desterritorialización y destemporalización de las apuestas. Aunque en nuestro país aún es insipiente la tarea reguladora<sup>34</sup>, la experiencia de otros países ha

---

<sup>33</sup> LaFleur's 2012 World Lottery Almanac and Lottery Annual Reports, citado en Scientific Games (2012).

<sup>34</sup> Hasta el momento, las provincias que comercializan juegos de azar *online* son Misiones, Corrientes, Entre Ríos, Río Negro y Tucumán, contando con productos como, por ejemplo, apuestas de quiniela por teléfono celular e internet y bingo móvil. Por su parte, las provincias de Santa Cruz, Córdoba, Santiago

mostrado preocupación por los niveles que está tomando esta modalidad de apuestas ante una escasa legislación, tanto por la gama de ilegalidades y evasiones fiscales que pueden traer aparejadas, cuanto por los efectos nocivos sobre la salud de la población. Las grandes empresas operadoras de juegos *online* asientan sus servidores en paraísos fiscales y penetran desde allí en el mercado mundial, causando la fuga de cuantiosas sumas de dinero de los países que carecen de legislación pertinente. Según un informe realizado por el Instituto Provincial de Loterías y Casinos S.E. de la provincia de Misiones<sup>35</sup>, en el 2010 las ganancias globales de las apuestas por Internet ascendieron a US\$ 29.950 millones, un 12,4% más que el año anterior; y el juego *online* creció a tal punto que llega a ocupar los primeros lugares en el *e-commerce*, compitiendo con las actividades pioneras del rubro: las agencias de viajes. Actualmente, el mayor mercado regional de juegos en el mundo es Europa, en donde el Reino Unido, Francia e Italia, entre otros, han comenzado a regular el juego *online*. En el 2011 la Unión Europea decidió establecer reglas homogéneas para la operación de esta modalidad de juegos en la eurozona, de donde nació el *Libro verde sobre el juego en línea en el mercado interior*, preparado por la Comisión Europea para delinear pautas comunes y clarificar los retos para los poderes públicos. Sin embargo, el debate se limita actualmente a establecer un marco de cooperación entre los organismos reguladores y aún existe incertidumbre entre los agentes que conforman la industria acerca de cuál será el futuro del marco regulatorio.

Los operadores estatales de loterías, por su parte, saben bien que se encuentran ante un mercado lleno de oportunidades pero también crecientemente competitivo en cuanto a las opciones de entretenimiento, por lo que tienden a idear productos cada vez más diferenciados y accesibles tanto para mantener a un público ya establecido cuanto para atraer a nuevos jugadores sobre la base del uso cotidiano y en aumento de la tecnología:

El Internet juega un papel importante en la vida diaria, educación, trabajo y participación social de los europeos. Un estilo de vida más móvil ha influenciado para siempre la manera en que los europeos adquieren y consumen artículos, incluyendo libros, películas, música y juegos.

Aunque muchas loterías europeas no han añadido todavía canales de venta por Internet, aquellos que han adoptado más pronto la introducción de

---

del Estero, Tierra del Fuego, Chaco y la misma Lotería Nacional, se hallan estudiando la posibilidad de dirigirse en idéntico sentido (revista *Abrazar*, N° 21, enero-febrero 2012).

<sup>35</sup> *Dossier* especial “Las Loterías frente a los juegos transfronterizos” (2012), preparado por el Instituto Provincial de Loterías y Casinos S.E. de la provincia de Misiones.

juegos y contenido basado en Internet a sus jugadores han sido los que han tenido más éxito en impactar el rendimiento para buenas causas.

‘Las loterías europeas que se han beneficiado más del aumento de ventas por medio de la adición de canales de Internet tienen varias cosas en común’, afirma Jerry Bowskill, Jefe Arquitecto de Software de Scientific Games, un gran innovador, principal en la lotería global y las industrias de juegos regulados. ‘Han reposicionado sus productos tradicionales para atraer a un mayor segmento de jugadores y a adultos más jóvenes, han introducido nuevos productos exclusivamente para Internet, y han logrado traer la lotería al jugador como una forma interactiva de jugar cuando le convenga’.<sup>36</sup>

Ante este panorama comercial, crecientemente se está optando por una legalización que permita regular y controlar –lo cual también implica gravar– este tipo de juegos a nivel mundial. En Europa sólo una pequeña cantidad de países aún prohíbe el juego *online*, en tanto que en América latina Argentina y Chile son, hasta el momento, los que han tomado la iniciativa en la autorización del mismo a una escala regional. Como veremos, se trata del mismo proceso que sucedió con diversos asuntos en materia de políticas públicas. La inactividad del Estado no sólo puede dejar librada la suerte de los jugadores a las apetencias de empresas virtuales, sino que además significaría relegar una cantidad ingente de dinero que se terminaría fugando (o al menos quedaría en manos privadas) y que podría constituir fuertes aportes al fisco. Se trata, como en otros tantos casos (prostitución, drogas, donación de órganos), de un delicado cruce entre intereses –públicos y privados–, moral y dinero. El argumento, en todo caso, siempre gira en torno al marco de “racionalidad” que otorgaría el Estado por contraposición a las pasiones y a los intereses privados. La especificidad del mercado del juego radica en que la monopolización por parte del Estado es justificada en términos de evitar la proliferación de productos que implicaría un mercado competitivo, el cual llevaría a un mayor consumo y a mayores riesgos de juego patológico. El Estado, al declarar la racionalidad de un tipo de juego –el regulado–, legitima la actividad al mismo tiempo que su intervención y expansión sobre la misma, que a su vez es presentada como condición de racionalidad. Sin embargo, la oposición teórica (encantada) entre Estado, como garante del bien público, y actores privados, no deja ver las vinculaciones que se establecen entre ambos: dado que cada vez más el juego es ofrecido por intermedio de empresas privadas dedicadas especialmente al desarrollo tecnológico de la oferta, los vínculos, interdependencias e intereses comunes que se entretejen tienden a ser mayores, lo que vuelve aún más difusa dicha oposición. La

---

<sup>36</sup> “En el corazón de la estrategia móvil: juego de loterías tradicionales”, en *News. Revista de las loterías europeas*, abril, 2013, p.18.

revista oficial de Loterías Europeas reseñó la V edición de las Jornadas de la Industria que se organizaron en el mes de mayo del 2012 en los Países Bajos, a las que concurrieron las representaciones de 50 loterías europeas. La mención destacada de los participantes da una imagen elocuente de los diversos agentes que componen la industria y del curso que viene perfilando la misma:

El objetivo de la edición 2012 de las Jornadas de la Industria, patrocinadas por De Lotto y Nederlandse Staatsloterij, fue abarcar cuestiones específicas de la distribución de loterías y presentar ideas atrevidas a través de debates de expertos. Preparado por los socios Premium de EL [Loterías Europeas], GTECH, SCIENTIFIC GAMES e INTRALOT, el programa ofreció una visión de futuro sobre lo último en tecnología y tendencias de consumo. El presidente de EL, Friedrich Stickler, subrayó este nuevo aspecto del sector e hizo hincapié en la adicción de los consumidores a la tecnología móvil. Ante tal situación, recordó a los participantes que invertir en tecnología con los socios Premium beneficia, sin duda alguna, a las loterías. Su Excelencia Fred Teeven, Secretario de Estado de Seguridad y Justicia, también dio la bienvenida a los participantes y expuso los nuevos desarrollos positivos en los Países Bajos, incluida la licencia de juego en línea, actualmente ilegal en el país.<sup>37</sup>

Se observa así el carácter bifronte de los Estados en esta materia, que al manifestar el interés público de la regulación del juego (y, en este sentido, desinteresado), oculta la expansión interesada de la que ha sido partícipe ya sea directa o indirectamente (McMillen, 1996: 18). Si, en contraposición a la idea de un mero agregado de oferentes y demandantes individuales, ya se ha señalado la dimensión política de la construcción de los mercados y el papel central de los Estados en los mismos (Dobbin, 1992; Fligstein, 1996; Bourdieu, 2005), puede considerarse el caso específico de la industria de las apuestas es el que más se halla condicionado en sus características económicas por las decisiones políticas (Eadington, 2003). En este sentido, los Estados, al intervenir activamente en la misma (ya sea por la regulación que ejerce sobre la actividad o por la explotación directa), tienen la capacidad necesaria para incrementar la demanda de juego aprovechando la creciente extensión del uso tecnológico, pero además, para revalorizar la actividad mediante una serie de prácticas institucionalizadas que participan de, al mismo tiempo que ayudan a generar, la legitimidad de las prácticas estatales, la cual se sustenta en la apropiación simbólica de lo “universal” (es decir, del bien común) a través del destino moral de una porción del dinero en juego. Como sostiene Abt para el caso de las loterías,

---

<sup>37</sup> “Jornadas de la Industria 2012. Cómo la tecnología y las tendencias de consumo moldean el futuro de los juegos”, en *News. Revista de las loterías europeas*, mayo, 2012, p. 4.

si [estas] son fundadas en la práctica para extraer ingresos a una tasa demasiado lenta, la amplia dispersión geográfica y la gran escala de las operaciones, junto con la moderna tecnología de las apuestas y la autoridad de los Estados, pueden rápida y fácilmente alterar las características de los juegos para estimular las apuestas y producir grandes pérdidas y, por lo tanto, grandes ingresos para las loterías. ... El Estado ha alentado las pérdidas del jugador en vez de tratar de minimizar y controlar las apuestas (1996: 179-80).

De esta forma, aunque no todos los juegos son igualmente populares ni todas las ofertas son igualmente consumidas, no obstante –lo veremos–, las pequeñas variaciones que tienden a incrementar la oferta son uno de los tantos mecanismos que se hallan, como en otros dominios, orientados a incitar determinadas prácticas de consumo. De manera que la oferta nunca es una satisfacción a una demanda totalmente ya presente y constituida, sino que en la misma construcción de la oferta, de sus productos, de sus cualidades y de sus temporalidades, se abre el espacio para la génesis de nuevas demandas. El juego, producto especialmente sensible dado las esperanzas y creencias que moviliza, es presentado como un aspecto universal del hombre que debe ser satisfecho dentro de los márgenes de la legalidad y orientado hacia los propósitos de solidaridad que el Estado canalizaría, forma de racionalización de un gasto que había sido condenado por el propio Estado y por toda la economía política clásica.

### **Tres empresas tecnológicas, tres análisis de las oportunidades para la expansión del mercado.**

Como podrá leerse abajo, las nuevas tecnologías no sólo ofrecen nuevos canales para desarrollar y ofrecer productos, sino que son las plataformas para conducir las prácticas mismas de los usuarios. Las nuevas “opciones” son así diagramadas bajo la lógica de inducir un mayor consumo de los juegos de azar no dependiendo ya de los horarios del jugador, sino que este, a partir de la telefonía y el acceso digital, las 24 podrá “tentar su suerte”. A su vez, esta tecnología permite un acceso a la información por parte de las empresas, quienes tendrán un acceso directo a las preferencias y consumos de los usuarios.

#### **GTECH**

“La mejor práctica de obtención de clientes se lleva a cabo mediante métodos de búsqueda orgánica y publicidad de pago por clic, pues los datos de que disponemos demuestran que es fácil persuadir a los usuarios de dispositivos inteligentes mediante anuncios en la tele u otros lugares para que lleven a cabo búsquedas. La publicidad televisada que incorpora una llamada a la acción ha resultado probadamente eficaz en la obtención de clientes a través de dispositivos móviles, pues invita a los clientes a “pasar a una segunda pantalla” durante las pausas publicitarias de la emisión.

[...]

[H]oy en día, es esencial que los jugadores puedan pasar fácilmente de una aplicación a otra sin dejar de estar sumergidos en un mismo entorno de juego. En el canal móvil, el contexto es la clave. Saber quiénes son sus clientes, dónde están y qué están haciendo, y presentarles una imagen de marca consistente y coherente es de una importancia vital para tener éxito” (*The European Lotteries News*, abril 2013, p. 16).

#### INTRALOT

“El número de usuarios de móviles presenta una oportunidad de lucro para los operadores de loterías y juegos, pues casi la totalidad de la población masculina de entre 18 y 35 años (que se considera el grupo principal de población con respecto al juego) dispone de un dispositivo móvil. Otra ventaja del juego móvil es que atrae cada vez a más jugadores ocasionales. Con excepción de las loterías, otras formas de juego (por ejemplo, casinos) no eran accesibles al jugador ocasional que ahora puede “probar su suerte” desde la privacidad de su hogar, un parque, un bar, etc. No obstante, la accesibilidad de esta base de consumidores, es también un desafío para el operador porque la comunicación debe ser realizada de manera que se suministre la información pertinente conforme al estado del consumidor durante sus actividades cotidianas” (*The European Lotteries News*, abril 2013, p. 17).

#### SCIENTIFIC GAMES

“Las plataformas de Internet y móvil permiten a la lotería dirigir las relaciones entre los jugadores directamente y más eficazmente que cuando los juegos se venden sólo por medio de establecimientos al por menor. Por medio de las herramientas de Gerencia de relaciones con el cliente (CMR), las loterías pueden comercializar su marca y sus juegos. Estas herramientas pueden ayudar a analizar las preferencias del jugador y proporcionar grandes oportunidades para distribuir mensajes individuales y personalizados a los jugadores en sus teléfonos móviles. Al final, CRM puede ayudar a retener jugadores y finalmente, hacer crecer el número de jugadores” (*The European Lotteries News*, abril 2013, p. 18).

Pero las apuestas *online*, aunque crecientes, continúan siendo sólo una parte del mercado total, las cuales se insertan en una estrategia global de expansión, desdibujando las fronteras que antaño definían al juego como un tiempo separado de la vida “útil” (Huizinga, 1972, Caillois, 1967). Según un informe elaborado en el 2012 por *The European Lotteries and Toto Association*, para lo 78 miembros adherentes, la cifra total de ventas en el 2011 fue de 99,2 mil millones de euros, con un 7,1% de acciones en juegos de Internet y un aumento del 9% en relación al 2010. Y sobre el total de 27 países y 52 loterías de la Unión Europea, las mismas reportaron un resultado bruto de 34.573 millones de euros para el 2011. En Gran Bretaña, entre abril de 2011 y marzo de 2012, la industria del juego regulado por la UK Gambling Commission tuvo ingresos brutos por 5.801 millones de libras esterlinas, de los cuales más de 717 millones corresponden al juego remoto<sup>38</sup>. En Francia, la Française des Jeux manejó apuestas por

<sup>38</sup> Industry Statistics 2009-2012, UK Gambling Commission.

11.455 millones de euros y una cantidad estimada de 27 millones de jugadores durante el 2011, lo que implicó un ingreso bruto de 4.055 millones y un aumento del 8,6% en las apuestas en relación al 2010<sup>39</sup>. El PMU (las apuestas hípcas francesas), crecieron desde los 5.429 millones de euros en 1999 a 10.237 en el 2011, con resultados brutos de 1.600 y 2.489 millones respectivamente<sup>40</sup>. La totalidad de dinero apostado en este país para el conjunto del sector fue estimado en 35.600 millones de euros durante el 2008<sup>41</sup>. En Italia, las cantidades jugadas durante el 2011 fueron de 79.814 millones de euros – frente a 61.400 del año anterior–, con ingresos brutos por 18.500 millones<sup>42</sup>. En España, las apuestas fueron de 26.585 millones de euros durante el mismo año, cifra que ha venido descendiendo a partir de la última crisis internacional, y que había tenido su máximo en el 2008 con 32.308 millones<sup>43</sup>.

Por su parte, del otro lado del Atlántico, el mercado del juego en Estados Unidos alcanzó la magnitud de 60.000 millones de dólares durante el 2011, siendo el primer mercado nacional de juego en el mundo<sup>44</sup>. Las loterías estatales obtuvieron allí ganancias superiores a los 19 mil millones de dólares en el 2012<sup>45</sup>. En tanto, los ingresos registrados por la industria de los casinos, sólo en el estado de Nevada, pasaron de 575 millones de dólares en 1970, a 2.382 millones en 1980 y a 5.238 millones en 1990 (Sallaz, 2006). En el año 2011, dicha cifra ascendió a 10.701 millones<sup>46</sup>. Para el total de los casinos comerciales (sin incluir los explotados por las reservaciones tribales, que merecería un capítulo aparte<sup>47</sup>), los ingresos brutos ascendieron de 7.100 millones de dólares en 1988 a los 28.000 millones en el 2002 y a 36.640 millones en el 2011,

---

<sup>39</sup> Chiffres Clés 2011, Groupe La Française des Jeux.

<sup>40</sup> Rapport Annuel 2008 y Rapport d'Activité 2011, PMU.

<sup>41</sup> Rapport Annuel 2008, PMU.

<sup>42</sup> Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

<sup>43</sup> Dirección General de Ordenación del Juego, Memoria Anual 2011.

<sup>44</sup> Ídem.

<sup>45</sup> Lottery Sales and Profits, North American Association of State and Provincial Lotteries.

<sup>46</sup> The AGA Survey of Casino Entertainment, 2012, American Gaming Association.

<sup>47</sup> Desde el año 1988, con el Indian Gaming Regulatory Act (IGRA), el Gobierno Federal de los Estados Unidos establece las condiciones legales sobre las que las tribus nativas americanas pueden explotar sus propios juegos de azar a través de la National Indian Gaming Commission (NIGC). Si bien los juegos en las tribus americanas tienen una larga historia previa a la colonización, el objetivo del IGRA, según sus términos, es el desarrollo económico y la autosuficiencia de los gobiernos tribales, otorgándoles la potestad de su explotación. Entre 1989 y el 2001, los ingresos tribales ligados a los juegos de azar pasaron de 212 millones a 12,7 billones de dólares (Gonzales, 2003), mientras que para el año 2009, 237 tribus en 28 Estados han generado 26,2 billones de dólares de explotación bruta de apuestas (National Indian Gaming Association, 2009). Sobre los efectos del juego en dichas comunidades, puede verse Gonzales (2003) y Momper (2010).

pasando por un pico de 37.500 millones en el 2007, anterior a la crisis internacional, pero que muestra una recuperación a partir del 2009<sup>48</sup>.

En América latina la tendencia no es distinta. Si se combinaran los ingresos por el juego legal e ilegal en la región, la cifra generada por la actividad se estipula que rondaría los 150 mil millones de dólares anuales<sup>49</sup>. Actualmente, los principales mercados regionales generan ingresos combinados por más de 33 mil millones de dólares al año<sup>50</sup>. En Chile, la industria de los casinos pasó de contar con un solo establecimiento en el 2007 a 16 durante el 2012, año en el que los ingresos brutos de la actividad alcanzaron los 541,4 millones de dólares<sup>51</sup>. En cuanto a las loterías, la Polla Chilena registró ingresos provenientes de sus juegos por 127,7 millones de pesos chilenos, contra 105,4 millones del 2007<sup>52</sup>. En Uruguay, la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas informó que las apuestas se elevaron desde 5.083 millones de pesos uruguayos en el 2003 a 6.720 millones en el 2011, a valores constantes de este último año<sup>53</sup>. En Brasil, los juegos de lotería administrados por el banco público Caixa tuvieron un crecimiento ininterrumpido durante los últimos años, al pasar de los 5.100 millones de reales en el 2007 a 9.700 millones en el 2011<sup>54</sup>. Sin embargo, mantiene una controversia en torno a la legalización de casinos, y luego de que en el 2004 el entonces presidente Lula da Silva decretara el cierre de los bingos, el Congreso anuló la decisión y los mismos fueron reabiertos (Thompson, 2010).

### **Breve cronología del juego legal en la Argentina**

En nuestro país, el mercado del juego no fue ajeno a la ampliación que se produjo a escala mundial durante las últimas décadas y representa uno de los sectores más pujantes durante los últimos años. Si bien lamentablemente no existen cifras nacionales que condensen las cantidades totales de dinero involucrado, dado que cada provincia tiene la potestad sobre la legalización y explotación del mismo dentro de su territorio<sup>55</sup> y que no se realiza una centralización de la información<sup>56</sup>, existen

---

<sup>48</sup> The AGA Survey of Casino Entertainment, 1999 y 2012, American Gaming Association.

<sup>49</sup> “El Juego en Latinoamérica”, *El Diario del Juego*, 14 de mayo de 2012.

<sup>50</sup> Ídem.

<sup>51</sup> Boletín Estadístico 2007 y 2011, Superintendencia de Casinos de Juego, Chile.

<sup>52</sup> Polla Chilena, Estados Financieros al 31 de diciembre de 2011 e Informe al 31 de diciembre de 2008.

<sup>53</sup> Información pública en página web: <http://loteria.gub.uy/>

<sup>54</sup> Información pública en página web: <http://www.caixa.gov.br/>

<sup>55</sup> La legislación sobre el juego se trata de un poder no delegado por la Constitución Nacional al Gobierno Federal, por lo cual, queda bajo la potestad de las provincias (art. 121 y 75 de la Constitución Nacional).

indicadores parciales que pueden servirnos para dar cuenta de la magnitud del fenómeno. A partir de la década del '90 se han ido incrementando los establecimientos dedicados a las apuestas así como los nuevos tipos de juego, aunque el inicio de la expansión se ubica en décadas anteriores.

Durante 51 años, desde la fundación de Lotería Nacional en 1893, el único juego que se hallaba bajo el control estatal era la tradicional lotería de billetes. En 1944 el gobierno de la Nación declaró caduca (decreto N° 31.090) todas las concesiones de casinos otorgadas hasta la fecha por los gobiernos provinciales a favor de empresas privadas<sup>57</sup> (Pedetta, 2007). La Nación tomó así bajo su cargo, a través de la Lotería Nacional, los casinos privados de Mar del Plata (Casino Central, Anexo I y II), Necochea y Miramar, ubicados en los principales centros veraniegos de la costa atlántica bonaerense. Entre los considerandos se exponían razones de orden moral y social que justificaban la necesidad de que el gobierno nacional ejerciera el poder de policía sobre la actividad, pero también se esgrimían consideraciones económicas sobre el destino del dinero. Posteriormente, en 1953, se nacionalizaron (ley N° 14.188) los hipódromos de Palermo y San Isidro, agencias de sport y apuestas mutuas, hasta entonces pertenecientes al Jockey Club (disuelto por la misma ley). Por un lado, se argumentaba que los juegos de azar manejados por entidades privadas sólo tenían como objetivo la búsqueda de lucro, lo que implicaba un peligro para la sociedad al no tener miramientos sobre los alcances sociales de sus efectos. Al mismo tiempo, se consideraba que “[l]as sumas de dinero comprometidas anualmente en esos juegos alcanzaban cifras de extraordinaria magnitud, superior al monto total de los presupuestos de todas las provincias argentinas” (Elía, 1975: 121), de las cuales los Estados apenas obtenían un pequeña participación. Se abrió así el primer impulso para que el Estado Nacional se posicionara como el agente legítimo para la administración de

---

<sup>56</sup> Aunque desde el año 1970 existe la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de la Argentina (ALEA), que nuclea a los organismos estatales que explotan el juego dentro de nuestro país, la información que publica se presenta de manera fragmentada y con criterios no unificados, lo cual torna muy dificultosa la sistematización de los datos. Asimismo, los entes encargados de administrar las loterías provinciales presentan en muchos casos informaciones parciales y se muestran muy reactivos a los pedidos de información, información que en muchos casos tampoco producen. No parece casual que no existan estadísticas serias sobre los alcances del juego, teniendo en cuenta que las mismas constituyen una de las herramientas más generales de clasificación y de puesta en marcha de cuestiones públicas. Todo ocurre como si la industria del juego ocultase los alcances reales de sus actividades.

<sup>57</sup> Las salas de juego en Buenos Aires habían sido provincializadas en 1938. Si bien hasta ese momento la explotación del juego no dejaba ningún rédito al Estado, las concesiones otorgadas fijaban cánones algo mayores a los de otros establecimientos (como los hoteles) pero aún así seguían siendo bajos en relación a los niveles de dinero que manejaba la industria. Sobre el tema y la conflictividad que produjo la nacionalización entre el gobierno nacional y la provincia en el caso de Mar del Plata, puede verse Pedetta, 2007.

la actividad durante las siguientes décadas y, a través de su actuación, se democratizaran espacios que eran tradicionalmente de las clases altas (Cecchi, 2012).

En el año 1953, la cantidad de casinos administrados por Lotería Nacional era de 5, en tanto que para 1974 el número se había elevado a 18<sup>58</sup>. Sin embargo, estos lugares no dejaban de ser centros localizados, destinados a un tiempo de esparcimiento más o menos acotado y planificado, concentrándose particularmente en centros turísticos. En este sentido, la ley N° 4.588 de 1937 indicaba que las salas debían situarse en ciudades balnearias “y a distancia no menor de 350 kilómetros de la Capital Federal”, manteniendo una topología acorde a la separación que se hacía de la actividad en relación al trabajo.

En 1962 se privatizaron los hipódromos de Palermo y San Isidro, devolviéndole la administración al Jockey Club, aunque esto no implicó una derogación de la antigua ley de nacionalización de la actividad. El decreto 2.242 del 12 de marzo, firmado por el presidente Frondizi, establecía una transferencia a dicha asociación a título precario, es decir, revocable en cualquier momento y sin derecho a ninguna indemnización. En tanto, lo producido de dichas explotaciones debía destinarse a satisfacer los gastos inherentes a las mismas o al fomento de la actividad hípica, y una parte a retribuir el uso de terreno y bienes propiedad de la Nación.

De esta manera, hasta la década de 1970, el accionar del Estado en esta materia se centraba en las carreras de caballo en hipódromos, los sorteos de lotería y los casinos. El juego era una política focalizada en el ocio y, en este sentido, se trataba de una regulación de los vínculos y separaciones que mantenía con el tiempo de trabajo, a través de la cual se mantenía cierta demarcación topológica y temporal de los momentos de juego. Ciudades como Buenos Aires y Rosario mantenían prohibida la radicación de casinos en su jurisdicción, por lo que dichos establecimientos quedaban asociados, para los habitantes de estas ciudades, a los lugares de veraneo o bien al juego ilegal.

En 1971 se dio un importante paso en la masificación de los juegos al crearse, mediante la ley N° 19.336, el concurso de Pronósticos Deportivos (PRODE), a través del cual podían realizarse apuestas sobre los resultados del deporte más popular en la Argentina: el fútbol. La implementación estuvo a cargo del ministro de Bienestar Social, Francisco Manrique, nombrado ese año por el gobierno de facto del general

---

<sup>58</sup> A los mencionados, la órbita de LN se fue extendiendo a los casinos de Iguazú (Misiones), Resistencia y Roque Sáenz Peña (Chaco), Alta Gracia y La Cumbre (Córdoba), Paraná (Entre Ríos), Bariloche y Las Grutas (Río Negro), Puerto Madryn y Comodoro Rivadavia (Chubut), Tandil, Monte Hermoso, Sierra de la Ventana y Pinamar (Buenos Aires), llegando a administrar un total de 18 salas en forma conjunta.

Lanusse. Sin embargo, la idea había sido del Subsecretario General del Ministerio, David Graver, para financiar el sistema previsional de los jubilados y pensionados de la Nación (Seoane, 1998), creado ese mismo año<sup>59</sup>. Este juego haría furor en todo el territorio nacional y sería el primer juego masivo de nuestro país<sup>60</sup>. Sólo en 1972, su primer año de comercialización, se jugaron 125.352.968 de tarjetas, mientras que en 1973 la cifra ascendió un 36% hasta las 170.832.991 (Elía, 1975). Esta demostración fue suficiente para que se tomara conciencia de los grandes recursos que podrían obtenerse del juego. En 1973 LN legalizó el juego de La Quiniela, con una larga trayectoria en la clandestinidad y una masividad que se iría incrementando hasta nuestros días. Pero a diferencia de la organización clandestina, fragmentada en organizaciones más o menos acotadas de capitalistas del juego, la infraestructura y la red de venta que implica el control estatal haría de este juego un canal cada vez más prolífico para un incremento de su explotación, a la vez que implicaría un avance en su redefinición como entretenimiento. En este sentido, la actuación del Estado es señalada como un aspecto fundamental en la transformación global de la percepción de juegos antaño ilícitos e inmorales o bien de distinción, vinculados a la clase trabajadora o a las elites, en una forma de entretenimiento ofrecida a toda la población como un aspecto crecientemente rutinario de la vida diaria (Cosgrave y Klassen, 2001). Si bien la quiniela ya había sido legalizada en la provincia de Tucumán (1959) y de Formosa (1966), es a partir de los años '70 que empieza la oleada de legalización en todo el territorio del país.

---

<sup>59</sup> El 13 de mayo de 1971 había sido creado el Instituto Nacional de Servicios Sociales para Jubilados y Pensionados (Ley 19.032), en el marco del cual se ejecuta el Programa de Atención Médica Integral (PAMI).

<sup>60</sup> Si bien algunas provincias venían oficializando el juego de la quiniela desde el año 1959 (año en que el gobierno de Tucumán lo legaliza), sólo se mantendría dentro de las jurisdicciones provinciales correspondientes, mientras que el Prode se comercializaría en todo el territorio nacional y en las provincias que desearan participar del mismo.

**Cuadro 1.3****Legalización del juego de la quiniela**

<b>Jurisdicción</b>	<b>Fecha de oficialización</b>	<b>Jurisdicción</b>	<b>Fecha de oficialización</b>
Tucumán	Sep-1959	Chaco	Jul-1973
Formosa	Jul-1966	La Rioja	Jul-1974
Mendoza	Dic-1970	Catamarca	Mar-1975
Sgo. del Estero	Jun-1971	Buenos Aires	Jul-1975
Neuquén	Ene-1972	Río Negro	Nov-1978
Misiones	Ago-1972	San Juan	Sep-1979
San Luis	Ago-1972	Chubut	Ene-1981
Jujuy	Sep-1972	Santa Fe	Ago-1982
Córdoba	Ene-1973	Santa Cruz	Jul-1983
Lot. Nacional	Sep-1973	La Pampa	Nov-1984
Entre Ríos	Sep-1973	Tierra del Fuego	May-1986
Corrientes	Dic-1973	Salta	s/d

Fuente: Elaboración propia

En agosto de 1988, la Lotería de Santa Fe lanzó el “Quini 6”, un juego *poceado*<sup>61</sup> que se comercializa en todo el país y que continúa siendo uno de los más vendidos en la actualidad en el rubro de los juegos de agencia<sup>62</sup>. Con estas nuevas incorporaciones, la apertura de agencias oficiales para la captación de apuestas se multiplicó, aunque desde una perspectiva histórica aún resultaban ser una oferta acotada.

Sin embargo, es a partir de 1990 que se da la mayor expansión del juego en nuestro país. Hacia finales de la década del ‘80, durante la presidencia del Dr. Raúl Alfonsín, la Argentina atravesó una grave crisis política y económica, alcanzando el paroxismo con un proceso hiperinflacionario que terminaría de resquebrajar –luego de la cruenta embestida del programa económico, político y social de la dictadura militar– el modelo de integración “nacional-popular” iniciado por el peronismo en 1945 (Svampa, 2010). Si bien las consecuencias de la hiperinflación fueron vastas en términos económicos, políticos y de los vínculos sociales, la experiencia traumática que implicó para la población tuvo como correlato la desvalorización del imaginario integracionista y la desacreditación de un modelo que aseguraba canales importantes de movilidad social ascendente. Ahondar la multiplicidad de aspectos del mencionado

<sup>61</sup> Los juegos *poceados*, recordamos, son los juegos cuyos premios son un porcentaje del total recaudado en las apuestas (pozo), lo que implica que los mismos serán variables. Cuando no hay ganadores en un sorteo, el pozo se añade a la recaudación siguiente, llegando a significar cifras millonarias.

<sup>62</sup> Entre el sorteo N° 001 (7/08/1988) y el N° 1.534 (22-06-2008), el Quini 6 acumuló un total de 1.536.753.559 apuestas. Durante los 105 sorteos realizados en el 2012, repartió cerca de 575 millones de pesos en premios.

resquebrajamiento demandaría un capítulo específico, por lo que sólo mencionaremos las líneas generales de las transformaciones llevadas adelante en la década de los '90, dado que es allí donde la oferta del juego presenta una transformación que permitirá un crecimiento inusitado en relación a décadas anteriores.

Luego de un período de planes de estabilización económica desde la asunción anticipada del Dr. Carlos Menem a la presidencia en 1989, la liberalización de la economía sentó sus bases a partir de la ley de Reforma del Estado en 1989 (N° 23.696) y del Plan de Convertibilidad en 1991 (Roig, 2007), lo cual implicó una transformación de las reglas institucionales sobre las cuales iba a desarrollarse el nuevo modelo económico. Las estrategias de shock en torno a la reducción del gasto público y la apertura del mercado interno a las exportaciones y a las inversiones extranjeras fueron las primeras medidas tendientes a estabilizar la situación económica, pero también sentaron las bases para una reprimarización y financiarización de la economía, con la consiguiente caída de la producción de valor agregado y la desaparición de pequeñas y medianas empresas frente a la competencia externa.

El Plan de Convertibilidad implicó, a través de la paridad entre el peso y el dólar ( $1 = 1$ ), el abandono de la soberanía monetaria por parte del Estado, la reducción de las barreras aduaneras, la liberalización del comercio exterior y el aumento de la presión fiscal (Svampa, 2010). Los mecanismos de control de la economía por parte del Estado fueron suprimidos a favor del mercado y de la liberalización de la inversión extranjera en la Argentina.

Paralelamente, el proceso de reestructuración estatal trajo aparejado una reducción del gasto público, la descentralización administrativa de competencias como la salud y la educación hacia provincias y municipios, y la privatización de empresas públicas, lo cual redefinió el lugar de lo público frente a la sociedad y a la economía. Sobre la base de una deslegitimación del papel del Estado en su intervención económica como obstáculo a la eficiencia y a la modernización, las privatizaciones favorecieron la constitución de mercados monopólicos controlados por grupos económicos nacionales y empresas transnacionales que, bajo condiciones de privilegio, accedieron a la extracción de una renta diferencial (Notcheff, 1998; Aspiazu, 2002; Basulado, 2002).

Por otra parte, la creciente caída de los niveles de empleo formal y el aumento de la desocupación y de la informalidad que produjeron las privatizaciones (con sus despidos masivos), la apertura a las importaciones y la flexibilización de las condiciones laborales, llevaron a un fuerte incremento de la pobreza y de las desigualdades sociales,

lo que tempranamente se caracterizó como una “modernización excluyente” (Barbeito y Lo Vuolo, 1992). Frente a esto, se desarrollaron estrategias de contención de la pobreza, llevadas adelante por la vía de planes focalizados de asistencia social en los barrios –que pasaban a ser el locus privilegiado de la política popular (Auyero, 2001)–, pero también a través del reforzamiento del poder de policía y de la criminalización de la protesta.

Según fuentes periodísticas, se estima que entre 1989 y 1999, durante la presidencia de Carlos Menem, la industria del juego creció en un 500%<sup>63</sup>. A fines de la década de los ‘80, se habían concesionado dos casinos en la provincia de Mendoza (en Las Leñas y en la capital provincial), siendo los primeros establecimientos privados en más de 40 años. Esta tendencia se extendería durante la década siguiente: en consonancia con las políticas de desregulación económica, privatización, desindustrialización y expansión del sector de servicios, tanto a nivel provincial como nacional se privatizaron algunos de los casinos e hipódromos ya existentes y empezaron a abrirse otros nuevos, lo cual continuó durante la siguiente década, contándose actualmente con más de 70 casinos en el territorio, en su gran mayoría privados (Thompson, 2010), y 150 bingos (Mora Dubuc e Ibarzábal, 2011).

Esta expansión se dio sobre la base de nuevos marcos legales y la creación o reorganización de entidades dotadas de una mayor autonomía administrativa, destinados a regular la explotación y a enmarcar las concesiones privadas de nuevos juegos y casas de apuestas. De esta manera, mientras que el Estado expandía un nuevo mercado del entretenimiento y del ocio a través de agentes privados, mantenía la depuración moral del juego mediante el uso de una porción de las ganancias que debían ir dirigidas hacia los entes o empresas estatales encargadas de regularlo, ocultando así las modalidades y las distribución porcentual de las utilidades para con los privados. En un contexto de crecimiento de la pobreza y de la necesidad de amortiguar el impacto social de las políticas de desregulación económica, ese dinero ofrecía un pequeño aliciente para provincias y municipios –además del impacto turístico, dependiendo de la ubicación y del tipo de juego–, pero ocultando las ganancias que producía como totalidad y las fuentes de esas ganancias.

En abril de 1990, por decreto N° 598/90 y a contramano de lo que empezaba a ser el programa de privatización de las empresas estatales, LN se transformó en Sociedad del Estado, buscando la “modernización administrativa y operativa”. Hasta

---

<sup>63</sup> Diario *La Nación*, 31-10-1999.

dicho momento, la institución era un organismo centralizado dependiente del entonces Ministerio de Salud y Acción Social, el cual lo representaba legalmente. El pasaje implicó que, por la ley N° 20.705 que regula las empresas estatales, todo su capital debería estar en manos del Estado y ya no se le aplicarían las leyes de contabilidad, de obras públicas y de procedimientos administrativos. Esta nueva figura jurídica le permitió un desenvolvimiento más autónomo para el crecimiento que experimentaría en los años siguientes, con el lanzamiento de nuevos productos. De hecho, apenas un mes después se creó el “Loto”, un juego poceado de similares características al “Quini 6”, ambos destacados por los cuantiosos porcentajes que se destinan a premios y por los valores relativamente bajos de su costo.

En la provincia de Buenos Aires, en diciembre de 1990, y mediante la ley N° 11.018, se autorizó la instalación de bingos en hasta 32 de los 134 partidos bonaerenses<sup>64</sup>, bajo la consideración de la crisis fiscal que se encontraba atravesando el Estado provincial<sup>65</sup>. Dicho juego, que hasta entonces era una forma de recaudación para actividades caritativas o de bien público por parte de pequeñas grupos parroquiales, sociedades de fomento y centro de jubilados (y capitalistas ilegales también), pasó a concentrarse en grandes locales comerciales que receptionan jugadores los 365 días del año. Si bien la ley estipula que el organismo de aplicación puede concesionar la misma a Entidades de Bien Público, éstas, a su vez, pueden tercerizarla a privados por medio de convenios, lo cual sucede desde la apertura de los bingos. Actualmente, en la provincia de Buenos Aires existen 46 bingos habilitados (Cuadro 1.4), de los cuales 25 se emplazan en el conurbano bonaerense y 14 pertenecen al grupo Codere<sup>66</sup>.

---

<sup>64</sup> Si bien ya habían surgido ciertos bingos en 1986 por iniciativa de algunos municipios como una forma de obtener financiamiento, los mismos fueron prohibidos por el gobierno provincial hasta que nuevamente se apilaron pedidos de permiso para la instalación de dichas casas, especialmente en la costa atlántica (Paszkowski, 1992).

<sup>65</sup> En los fundamentos de la presentación del proyecto de ley, se consideraba que mediante la legalización de bingos familiares, “se evitará el riesgo, la costumbre y el vicio de seguir apostado en beneficio de capitalistas ilegales, permitiendo a su vez ingresar a las arcas del Estado, como a los recursos que oxigenan la crítica situación por la que atraviesa el Fisco”.

<sup>66</sup> Codere (Compañía de Recreativos) es una de las grandes empresas multinacionales, junto con Cirsa y Boldt, que operan en la Argentina en la industria de los juegos de azar.

## Cuadro 1.4

### Bingos en la provincia de Buenos Aires

	Gran Buenos Aires	Bingo	% NBI 2001 (1)		Resto de la provincia	Bingo	% NBI 2001 (1)
1	Morón	Bingo de Morón	6,8	26	Tres Arroyos	Bingo Casablanca	6,4
2	Tres de Febrero	Bingo Ciudadela	7,6	27	Bahía Blanca	Bingo Bahía Blanca	6,9
3	Tres de Febrero	Bingo Caseros	7,6	28	Olavarría	Magic Star	7
4	Avellaneda	Bingo Alto Avellaneda	9,3	29	Chivilcoy	Bingo Chivilcoy	7,1
5	Avellaneda	Bingo de la Suerte	9,3	30	Necochea	Bingo Golden Palace	8
6	Lanús	Bingo Lanús	9,9	31	Pergamino	Bingo Imperial Pergamino	8,5
7	General San Martín	Bingo Gral. San Martín	11	32	General Pueyrredón	Bingo del Mar	8,9
8	Hurlingham	Bingo Hurlingham	11,1	33	General Pueyrredón	Bingo Centro	8,9
9	San Fernando	Bingo King	13,5	34	General Pueyrredón	Bingo Sol	8,9
10	Lomas de Zamora	Bingo Lomas	14,2	35	General Pueyrredón	Bingo Peatonal	8,9
11	Lomas de Zamora	Bingo Temperley	14,2	36	Luján	Bingo Luján	9,7
12	Quilmes	Golden Jack Bingo	14,7	37	Villa Gesell	Magic Star	10,2
13	Quilmes	Bingo Godel	14,7	38	La Plata	Bingo Platense	10,3
14	Quilmes	Bingo Solano	14,7	39	La Costa	Bingo Santa Teresita	10,5
15	San Miguel	Bingo San Miguel	15,1	40	La Costa	Bingo San Clemente	10,5
16	Almirante Brown	Bingo Adrogué	16,3	41	La Costa	Bingo San Bernardo	10,5
17	Berazategui	Bingo Begui	16,6	42	La Costa	Bingo Mar de Ajó	10,5
18	Berazategui	Bingo Begui II	16,6	43	Pinamar	Bingo Pinamar	11
19	La Matanza	Bingo San Justo	16,8	44	Ramallo	Bingo Ramallo	11,9
20	La Matanza	Bingo Ramos Mejía	16,8	45	Zarate	Bingo Zarate	15,1
21	La Matanza	Bingo Mirador	16,8	46	Pilar	Bingo Oasis	20,8
22	Merlo	Bingo Merlo	19,8				
23	Malvinas Argentinas	Bingo Polvorines	19,8				
24	Moreno	Bingo Moreno	22				
25	Florencia Varela	Bingo Florencia Varela	26,7				

Fuente: Elaboración propia.

(1): Porcentajes de hogares con Necesidades Básicas Insatisfechas sobre el total de hogares del partido correspondiente

En noviembre de 1991, LN adicionó las Loterías de Resolución Inmediata, o “raspaditas”, que prometen premios instantáneos a los jugadores a cambio de precios muy bajos. En la provincia de Buenos Aires, donde la actividad había estado bajo una dependencia del Ministerio de Economía (la Dirección de Lotería), se creó el 7 de mayo de 1992 el Instituto Provincial de Lotería y Casinos, un ente autárquico destinado a la administración y regulación del juego y del dinero proveniente del mismo. Según los fundamentos del decreto que le dio origen (1170/92), se trataba de “desburocratizar el funcionamiento de la Administración Provincial, a los fines de la racionalización y de un mejor aprovechamiento de los recursos”, a la vez que sostenía que esto permitiría determinar el destino de los fondos recaudados sin que estos se dispersasen en Rentas Generales<sup>67</sup>. De manera más general, la creación del IPLC se da en un contexto en el que la Provincia sostenía su derecho a reasumir la explotación de los casinos ubicados

<sup>67</sup> En su artículo 13, la Carta Orgánica anexada al decreto que le dio origen –Nº 1170– establece que “el Instituto desarrollará su gestión en base a su criterio de administración por objetivos, en la que se enfatizará la eficiencia, la consecución efectiva de los fines propuestos, la desburocratización y la rentabilidad.”

en su territorio, por entonces bajo la órbita de LN, lo cual se resuelve en 1993 a través del decreto N° 327.

También en 1992, se organizó conjuntamente con el recién creado IPLC la “Quiniela Conjunta”, mediante la cual se realiza en las mismas fechas y horarios los sorteos de “La Quiniela Nacional” y la “Bonaerense”. En mayo del año siguiente, se añadieron dos sorteos al juego de “La Quiniela” sobre la base de una misma apuesta: uno de “Letras” y otro de “No Ganadoras”, alimentando las expectativas de obtener algún premio.

En julio de 1992 se aprobó la apertura de cinco salas de bingo en el ámbito de la ciudad de Buenos Aires, y en septiembre fue concesionado el hipódromo de Palermo. En 1993, se lanzó la variante “La Quiniela Poceada” y se establecieron convenios con otras jurisdicciones (Córdoba, Salta, Santiago del Estero, Mendoza y Santa Fe) y con Uruguay para comercializar sus juegos, tratando de evitar así las apuestas clandestinas, lo cual además posibilitó el aumento de sorteos (y de apuestas) por día. Ese mismo año, los casinos ubicados en el territorio de la provincia de Buenos Aires pasaron a ser administrados por el IPLC, en tanto que se autorizó la apertura de cinco bingos dentro de la Ciudad de Buenos Aires, ubicados en el microcentro y en los barrios de Belgrano, Congreso, Caballito y Flores.

Paralelamente a estos nuevos juegos, y más allá de las cifras que puedan recabarse, los sorteos hicieron irrupción en la cotidianeidad de la población al incorporarse a través de programas de radio y televisión, diarios y promociones comerciales como estrategias de captación de audiencia y de consumidores (Paszkowski, 1992). Tapas de gaseosas, sorteos televisados y llamados telefónicos prometían electrodomésticos, autos, viajes y hasta departamentos, haciendo del juego una estrategia de marketing que contribuía a instalar el azar como una fuente legítima de diversión y de dinero. Es por este motivo que en 1998 se dicta un decreto (588/98) que establece la regulación de la explotación de los juegos de azar en los medios de comunicación. Pero no se trata sólo de estrategias privadas, sino que también empezó a utilizarse el recurso desde entes públicos. Por ejemplo, los concursos por dinero organizados por el Instituto Nacional de Cinematografía difundidos en las entradas de cine; o Loteriva<sup>68</sup>, implementada por la Dirección General Impositiva (DGI) para recaudar en término las obligaciones tributarias de los ciudadanos (Paszkowski, 1992).

---

<sup>68</sup> Dicho juego consistía en el envío de sobres con 12 *tickets* fiscales en cada uno, para un posterior sorteo cuyo premio consistía en un automóvil.

Las nuevas tecnologías incorporadas en la década de 1990 fueron la llave que permitió que la oferta pudiera incrementarse a partir de una aceleración de los procesos de captación de apuestas y de procesamiento de las mismas. Pero además, atrajeron un público diferente, más masivo, más joven y que incorporó a la mujer a los espacios públicos de apuesta, especialmente a través de los bingos. En abril de 1994 se implementó un sistema en línea que envía en tiempo real los datos de las jugadas a computadoras centrales desde cualquier terminal ubicada en una agencia. Si antes se requería todo un proceso manual para efectuar y registrar las apuestas de loterías y quiniela, con la introducción de sistemas de registro *online* podían incrementarse los sorteos hasta varias veces por día. De esta forma, el agenciero evita el proceso manual que requería previamente, a la vez que las Loterías pueden agilizar la captación de apuestas y los pagos mediante la digitalización de los datos, los cuales son procesados y almacenados por empresas tercerizadas<sup>69</sup>. Esta aceleración dio pie para que se incrementara la cantidad de sorteos diarios, aumentando de esta forma la oferta de juego sobre un público que en general se halla dispuesto a incrementar sus chances. Como veremos, el jugador habitual se encuentra incómodo con la idea de que un número jugado en un sorteo pueda salir en otro del que no participó, por lo que si se le incrementan en un mismo día la cantidad de sorteos, él tenderá a apostar en la mayor cantidad que pueda. Otro caso paradigmático de las nuevas tecnologías lo constituyen los *slots*, o máquinas tragamonedas, que se han convertido en la mayor atracción dentro de casinos y bingos en las jurisdicciones en que se hallan permitidos. Ellas combinan los videojuegos con la apuesta mecánica y la repetición, y dado que no es necesario elegir números ni tener ninguna clase de habilidad, estas máquinas se vuelven particularmente atractivas para un público que carecen de un *habitus* lúdico.

---

<sup>69</sup> Tal es el caso de la empresa argentina Boldt, una de las principales en el mercado, la cual abarca el 74% de la demanda local de servicios de procesamiento electrónico de apuestas ([www.boldtgaming.com.ar](http://www.boldtgaming.com.ar)). Fundada en 1933, brindaba originariamente servicios de impresiones de seguridad para bancos. En mayo de 1993, a través del decreto 1933/93 del entonces gobernador de la provincia de Buenos Aires Eduardo Duhalde, se realizó una contratación directa –sin licitación pública– para que la empresa se hiciera cargo de un programa de implementación de terminales online para el juego “Club Keno Bonaerense”. En 1995 la empresa se hizo cargo de la instalación de las máquinas tragamonedas en los casinos bonaerenses (decreto 3956/95). En el 2007 se dividió en áreas por rama de actividad en: Boldt Hoteles y Casinos, Boldt Gaming y Boldt S.A.

## Un incremento paralelo

Un indicador de los efectos del incremento de la oferta de juego puede obtenerse a partir del aumento de los casos de juego patológico. Más allá de las consideraciones sobre la universalidad y ahistoricidad del mismo, nos interesa retener de los siguientes extractos la relación entre el incremento de salas (especialmente de las dedicadas a los *slots*) y el aumento de los casos de ludopatía.

“Es sabido que en la ley del mercado: a mayor oferta, la mayor demanda se cumple inexorablemente. Si bien seguramente desde que se inventó el primer juego de azar hay jugadores compulsivos, lo cierto es que en nuestro país las cifras de los adictos fueron en un aumento sideral a partir de la apertura de los primeros bingos y en 1999 con la llegada del casino flotante, en plena ciudad de Buenos Aires. No sólo abundan las salas de juego en Buenos Aires y en las mayorías de las provincias del país, sino que además en general, permanecen abiertas las 24 horas los 365 días del año” (Blanca, 2012).

"Es preocupante, porque bajó la edad de iniciación. Hace quince años los pacientes promediaban los 35 años y hoy tenemos chicos desde 18, 20 años jugando de manera compulsiva", dice la doctora Susana Calero, jefa del Servicio de Adicciones del Hospital Alvarez. "También creció la cantidad de mujeres adictas al juego (sobre todo a los tragamonedas). Antes, eran hombres 8 de cada 10 ludópatas, y hoy las mujeres representan casi la mitad de la consulta", revela. El problema también crece entre las personas de tercera edad. "Tiene que ver con el abandono familiar. Al principio a los hijos les viene bien porque los tienen ocupados, no se imaginan que pueden estar estimulando una adicción"<sup>70</sup>.

Aunque el casino Trilenium es jurisdicción del IPLC, es representativo de esta tendencia y es uno de los más visibles por sus publicidades en la vía pública y en medios de transporte de la zona norte del conurbano bonaerense. Fue inaugurado en 1999 y promocionado como “el más grande de Latinoamérica”. Ubicado en el partido de Tigre, en la provincia de Buenos Aires, cuenta con 1800 *slots* distribuidos entre dos pisos y medio de un edificio de tres niveles. Apenas la mitad del último piso está dedicado a juegos de paño (ruleta, Black Jack y Punto y Banca), de las cuales sólo algunas mesas funcionan permanentemente, dependiendo del horario. En el resto del espacio, a excepción de las barras de bebidas y restaurantes, se extienden en varias hileras las máquinas siempre ocupadas, incluso con espera, una al lado de la otra. Sin luz natural ni ningún tipo de visión hacia el exterior, uno se adentra en un tiempo y espacio situado más allá del mundo cotidiano. Se materializa allí, dentro de sus muros, las reglas que separan al juego de la vida “seria”, aunque la ambientación invita a que la estadía sea lo más prolongada posible. Ningún reloj marca la hora y las luces y sonidos de las máquinas generan, sin ser ensordecedoras, un estímulo sensorial permanente. Los jugadores se hallan absortos ante sus propias pantallas, sin que ninguna distracción externa los perturbe, a pesar de la cantidad de personas. Muchas veces el juego consiste simplemente en presionar rápidamente una vez tras otra, casi de manera mecánica, el botón que echará a andar nuevamente al “destino”. A diferencia de los juegos de mesa, los *slots* no necesitan un conocimiento previo de las reglas del juego. Simplemente deben realizar dicho procedimiento, lo que capta un público lego y novedoso que se acerca exclusivamente para dicho juego. En las salas de bingo del conurbano

---

<sup>70</sup> “Cada vez son más los jugadores compulsivos en la Argentina”, diario *Clarín*, 19-5-2010.

bonaerense, se repite la misma escena, con una afluencia de público que no conoce horarios determinados y donde los *slots* representan más del 90% de sus ingresos<sup>71</sup>. Del un total de 3.435 personas atendidas por el Programa de Atención al Ludópata que funciona en la provincia de Buenos Aires, el 65% presentó a las máquinas tragamonedas como juego predominante<sup>72</sup>, mientras que del total de consultas recibidas en el servicio de ayuda al jugador compulsivo del Instituto de Juegos de la Ciudad de Buenos Aires entre mayo de 2010 y mayo de 2011, el 47% de los jugadores tenía como preferencia dichas máquinas (Mora Dubuc e Ibarzábal, 2011).

En diciembre de 1998, ante una caída en el volumen de juego, una resolución del IPLC permitió instalar tragamonedas en los bingos, reconociéndolas como una “modalidad complementaria”<sup>73</sup>. Sin embargo, se establecía un canon fijo por máquina que debía ingresar a las arcas del Estado, lo que derivó en una situación muy desigual frente a las crecientes ganancias obtenidas por los concesionarios. A fines del 2001, en medio de la grave crisis que estalló en el país, la legislatura provincial sancionó la ley N° 12.792 por la que se suspendía en el territorio todas las máquinas electrónicas de juegos de azar, generando conflictos judiciales con los operadores y trabajadores de los bingos. Esta situación se mantendría hasta el año siguiente, en el que volverían a autorizarse los *slots* bajo una nueva legislación.

En marzo de 1999, inspirada en la experiencia de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE)<sup>74</sup>, empezó a comercializarse el juego de lotería “La Solidaria”, cuya creación había sido estipulada por el decreto N° 230 del mismo año y encomendada a la LN, estableciéndose que la red de venta la conformarían personas con discapacidad. En una combinación de búsqueda de eficiencia y responsabilidad social empresaria, “La Solidaria” se presenta como “un proyecto innovador que une en forma eficaz, la actividad puramente empresarial con un desarrollo de acción social importante”, cuyo objetivo es “a partir de la comercialización de una lotería generar trabajo para personas con capacidades diferentes insertándolas en el mercado productivo”<sup>75</sup>. Esta nueva modalidad tiene la particularidad de que muchos de sus vendedores son ambulantes, lo que contribuyó a visibilizar la oferta de juego (aunque presentada institucionalmente bajo una forma de ayuda directa). En este sentido, aunque

<sup>71</sup> “Sin humo pero con fuego”, revista *Games Magazine*, año 7, n° 41, marzo/abril 2013.

<sup>72</sup> Revista *Quórum*, septiembre 2012.

<sup>73</sup> “Que no siempre gane la banca”, revista *Debate*, septiembre de 2012.

<sup>74</sup> La Organización Nacional de Ciegos Españoles fue fundada el 13 de diciembre de 1938 a partir de la confluencia de personas no videntes que militaban en distintos lugares de dicho país. Como recurso económico, un decreto otorgó la explotación de un cupón de lotería para que los afiliados pudieran ganarse la vida. No obstante, la organización tiene objetivos de integración y de servicios sociales que superan el aspecto laboral de sus participantes. (fuente: [www.once.es](http://www.once.es)).

<sup>75</sup> Sitio oficial: [www.lasolidaria.com](http://www.lasolidaria.com)

muchas de estas transacciones puedan catalogarse como de “intercambio filantrópico”<sup>76</sup> antes que como una apuesta, las mismas posibilitan que el juego aparezca más visiblemente en medios de transporte y esquinas comerciales.

También en 1999 fue inaugurado un casino flotante administrado por LN, amarrado en el Puerto de la Ciudad de Buenos Aires, bajo la justificación de atraer a los sectores medios y altos que elegían destinos de juego en el exterior, como Punta del Este, Uruguay. Dado que la ciudad de Buenos Aires contaba con una vieja ordenanza que prohibía la instalación de casinos en su jurisdicción y que el artículo 50 de su Constitución establece la potestad de la ciudad sobre los juegos de azar en su territorio, LN (cuya única jurisdicción en el país era en ese momento la de la ciudad, que no contaba con una ley de juegos<sup>77</sup>) ideó esa forma de instalar un casino en la metrópoli. Sin embargo, el hecho generó una disputa entre LN y el gobierno porteño por la atribución de las aguas del río<sup>78</sup>. El gobierno de la ciudad, en ese momento precedido por Fernando de la Rúa, sostenía un discurso con un fuerte contenido moral sobre las implicancias del juego. No obstante, al acceder a la presidencia de la Nación, no sólo continuó con la política del casino sino que en el 2001, con el decreto N° 494, autorizó la instalación de tragamonedas en los cinco bingos y las siete agencias hípcas de la capital y en el hipódromo de Palermo, aunque la medida fue frenada por orden judicial.

En el 2002, en medio de la polémica, se creó en el ámbito de la ciudad el Instituto de Juegos de Apuestas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (IJACBA), el que tendría a su cargo “la organización, administración, reglamentación, explotación, recaudación y control de todos los juegos de apuestas y de azar” (ley N° 916, art. 1), lo cual sumaba una estructura organizativa que entraba en competencia con las funciones que venía cumpliendo LN en la ciudad. Tras varios años de batallas judiciales, en el 2003, la disputa se estabilizó (aunque no se saldó) cuando los entonces presidente Néstor Kirchner y jefe de gobierno porteño Aníbal Ibarra, firmaron un acuerdo por el que la ciudad recibiría la mitad de lo que LN le entregara al Ministerio de Desarrollo

---

<sup>76</sup> Sobre este tipo de intercambios, puede leerse el artículo de Ariel Wilkis (2008) sobre el caso de los vendedores de publicaciones de la calle.

<sup>77</sup> La ley de juegos de apuesta de la ciudad (N° 538) fue sancionada en el año 2000. Allí se estipula que “la regulación, autorización, organización, explotación, recaudación, administración y control de los juegos de apuesta, y actividades conexas, es competencia exclusiva de la Ciudad” (art. 2).

<sup>78</sup> El en ese entonces vicepresidente de LN, Jorge Lima, sostuvo que “el Río de la Plata está considerado como aguas internacionales. Por eso, allí no hay jurisdicción provincial ni municipal. La ciudad no puede intervenir” (diario *Clarín*, 2-10-99). En cambio, el gobierno de la ciudad sostenía la potestad sobre dichas aguas aduciendo el artículo 8 de la Constitución de la misma, que indica que “la Ciudad de Buenos Aires es corribereña del Río de la Plata y del Riachuelo, los cuales constituyen en el área de su jurisdicción bienes de su dominio público”.

Social de la Nación, equivalente al 4% de las ganancias<sup>79</sup>. Hasta el momento, el IJACBA sólo recibe el canon correspondiente de LN sin organizar ningún tipo de juego, por lo que se trata en la práctica más de una institución recaudadora con autonomía técnica y administrativa y autarquía financiera, dependiente políticamente del Poder Ejecutivo de la ciudad, que de un ente regulador. En el 2004 se inauguró un segundo barco que había sido habilitado en plena crisis, en el año 2002, durante la presidencia de Eduardo Duhalde por la resolución 84/02 de LN. Ambos buques fueron concesionados al grupo español Cirsa.

Paralelamente, durante el 2001 y el 2003 se volvieron a implementar juegos que habían visto su ocaso por contar con escaso público, como el Prode y el Loto 5. También se autorizó al concesionario del Hipódromo de Palermo a comercializar juegos de resolución inmediata a través de máquinas tragamonedas, a la vez que se empezó a captar apuestas hípcas en agencias oficiales habilitadas para tal efecto. En el 2004 se lanzó la Quiniela Plus, una lotería diaria que consta de la elección de ocho números de dos dígitos cada uno, y que ofrece un pozo máximo del 50% de lo recaudado en apuestas. Durante los años siguientes, se han ido incorporando algunos juegos de agencia y dejando de lado otros, pero quedando intactos los que mantienen una mayor recaudación, como el “Quini 6” y el “Loto” y, fundamentalmente, la quiniela.

En el año 2002, el decreto N° 1372 de la provincia de Buenos Aires autorizó nuevamente el funcionamiento de máquinas electrónicas de juegos de azar en las salas de bingo de la provincia, ratificándose luego por la ley N° 13.063 del año siguiente. Esta vez, las utilidades brutas (la diferencia entre el monto total ingresado y las devoluciones en premios) se repartirían porcentualmente: 34% para el Estado provincial y 66% para las salas de bingos. Con dicho porcentaje, la entidad de bien público titular de la sala, debe convenir con el tercero contratante, no pudiendo percibir un monto inferior al 1% del beneficio económico (art. 3). Esta reintroducción de los *slots* a la oferta cambió el panorama de los bingos y, como veremos, el caudal de ingresos correspondientes al juego al “provocar una demanda inmediata” (Taccone, 2013). Como se observa en el Cuadro 1.5, la cantidad de *slots* en la provincia de Buenos Aires aumentó entre el 2003 y el 2012 un 257%, al pasar de los 4.793 a los 17.101. La atracción de público que generan dichas máquinas ha demostrado ser ingente y, consecuentemente, también ha

---

<sup>79</sup> El decreto 1300/2002 del Poder Ejecutivo Nacional, establece en su artículo 8 que la representación del Estado Nacional en el capital accionario de Lotería Nacional Sociedad del Estado será ejercida por el Ministerio de Desarrollo Social de la Nación.

incrementado notoriamente la recaudación de empresarios y del fisco. El porcentaje de devolución en premios es del 85%, con lo cual, de cada 100 pesos, el Estado se queda con 5 y los operadores privados con 10, aunque sobre este monto se le debe descontar el 8% por Ingresos Brutos.

### Cuadro 1.5

**Cantidad de Slots en la provincia de Buenos Aires**

Año	Slots	Variación	
		Anual	Acumulado
2003	4.793		
2004	6.031	25,8%	25,8%
2005	7.495	24,3%	56,4%
2006	9.553	27,5%	99,3%
2007	11.096	16,2%	131,5%
2008	12.332	11,1%	157,3%
2009	12.965	5,1%	170,5%
2010	14.252	9,9%	197,4%
2011	15.328	7,5%	219,8%
2012	17.101	11,6%	256,8%

Fuente: Taccone (2013).

Sólo entre el 2004 y el 2009 se abrieron 22 nuevos casinos en la Argentina (Mora Dubuc e Ibarzábal, 2011). La creciente legalización de juegos y de habilitaciones para operar los mismos, estableció el marco institucional para el crecimiento de dedicados tanto a la explotación cuanto a la prestación de servicios. Empresas trasnacionales como Boldt y Casino Magic, las españolas Cirsa y Codere, las proveedoras IGT, Electro Chance, Bally, Atronic, WMS, Sielcon y Gravaac, y los grupos Casino Club, Roggio, Ivisa, Regency Casinos y Tecno Acción, entre otros, hicieron su ingreso de la mano de las nuevas tecnologías y de la apertura de nuevas casas de juego, operando por cuenta de las diversas loterías estatales. Aunque no es nuestro objetivo aquí discutir la legitimidad o conveniencia de los cánones que pagan los operadores privados de juego, la distribución de los ingresos se presenta cada vez más como un punto de discusión entre diversos sectores políticos, ante la magnitud del dinero involucrado y las necesidades fiscales de los Estados. En este sentido, de los \$10.475

millones que recaudó el juego en la provincia de Buenos Aires durante el 2011, unos \$2.665 millones fueron los percibidos por el Estado provincial<sup>80</sup>.

## Red de agencias

Actualmente, la red de agencias de la Lotería Nacional cuenta con un total de 1.200 locales distribuidos en la Ciudad de Buenos Aires<sup>81</sup>, con un promedio de cobertura de 1,29 agencias por cada 100 metros. Tomando una muestra de 80 puntos de la Ciudad<sup>82</sup> (Anexo I), la distribución, si bien bastante homogénea, tiende a concentrarse en los puntos de mayor circulación, especialmente en los centros de confluencia de varios medios de transporte (trenes, subterráneos, colectivos). En la provincia de Buenos Aires, aunque no hemos tenido acceso a las direcciones de las agencias habilitadas, se afirma oficialmente que el total de las mismas es de 3.070<sup>83</sup>.

Si hacemos un ejercicio comparativo entre la cantidad de agencias de juego y las sucursales bancarias, el resultado puede ser interesante. Desde un punto de vista metodológico, puede esgrimirse que tal comparación no es significativa, dado que un local bancario no puede ser asimilado a un pequeño comercio de juegos, ya sea por infraestructura, cantidad de clientes, presencia simbólica, etc. Ahora bien, lo que nos interesa señalar es el lugar que ocupa en la cotidianeidad la presencia del juego en perspectiva con una lógica supuestamente opuesta, como es la de los bancos comerciales. Ambas actividades suponen una relación con el dinero, y es desde este punto de vista que nos interesa la comparación. Si una podría ser identificada, típicamente, como un locus de racionalidad y de dinamización de la economía, la otra podría ser vista como un locus de irracionalidad, de gasto improductivo o, al menos, de consumo conspicuo. Esto, claro está, desde las perspectivas económicas dominantes. Pero no se trata de obtener un “efecto de verdad” de esta comparación (Lahire, 2006), sino antes bien tener un punto de referencia que permita dimensionar,

---

<sup>80</sup> “Estatizar el juego: alivio fiscal y control responsable, en revista *Quórum*, septiembre 2012.

<sup>81</sup> Del total de agencias, aproximadamente 440 se hallan habilitadas para realizar apuestas hípicas.

<sup>82</sup> Lamentablemente no hemos podido acceder a un listado completo de las direcciones de las agencias, aunque pudimos saber cuántas hay por cada punto de la ciudad que quisiéramos considerar. Esto se debe a que Lotería Nacional cuenta con un sistema *online* de identificación de agencias. Al ingresar una dirección determinada, nos informa cuáles son las agencias próximas a ese punto en un radio n. Habiendo realizado la operación 80 veces en distintos puntos de la ciudad, tratando de cubrir la mayor cantidad de barrios posibles y tanto zonas comerciales cuanto residenciales, surgió que nunca se presentan menos de 3 agencias entre las opciones, con variaciones que van entre los 300 y los 1.010 metros de radio.

<sup>83</sup> [www.loteria.gba.gov.ar](http://www.loteria.gba.gov.ar)

aunque sea estimativamente, la presencia de estas lógicas en su dimensión más material, que es la de su local. Si el juego se presenta como un objeto marginal, no es por su escasa presencia en la vida social, sino por su heterología, es decir, su ser otro de la lógica dominante que vincula el uso del dinero con la razón.

Dejando de lado los casinos, hipódromos y bingos, es observable que de los 16 territorios provinciales de los que pudimos recabar información, 15 presentan mayor cantidad de agencias que de sucursales bancarias. El caso más destacado es el Chaco con 25,54 agencias por cada sucursal, seguido por Santiago del Estero (14,27), Río Negro (12,18), Santa Fe (5,48) y Córdoba (5,37). Para el caso del Chaco, hay 441,4 personas de 18 años o más por cada agencia, mientras que por cada banco la cifra aumenta a 11.275,5. Existen pueblos en los que directamente no existen sucursales bancarias pero sí agencias, como Alpa Corral en la provincia de Córdoba, Puerto Vilelas en Chaco o Azara en Misiones, sólo por mencionar algunos casos.

Cada agencia tiene obligatoriamente, al igual que los bancos, un conjunto de símbolos que la identifica en tanto tal, con el logo de la institución, el color, la disposición de los letreros, etc. En la provincia de Buenos Aires y en la ciudad homónima (es decir, IPLC y LN), por ejemplo, se halla prohibido tapar los carteles y logos de la vidriera que identifican al local como agencia oficial. Esto implica que cuando decimos X cantidad de agencias, estamos cuantificando la presencia simbólica (a través de locales que no le son propios) de una determinada Lotería sobre un territorio. Pero además, esta topología nos indica que el binomio racional-irracional es en realidad mucho más complejo. Lo que destaca, es el lugar que ocupa dentro de la economía estatal el juego como actividad que, siendo tercerizada en su comercialización, y por lo tanto no recayendo sobre las entidades estatales los costos de la inversión, produce por sí misma ingresos a partir de los cánones y gravámenes realizados. En este mismo sentido, y fundamentalmente, implica la presencia de bocas de recaudación que son regresivas. Justamente es esa ambivalencia que ocupa el juego en la sociedad la que se evidencia en esa distribución: lo heterológico del juego, su carácter abyecto, negado, de lo social, no significa que se encuentre en los márgenes, sino que se halla en el centro mismo de nuestras sociedades. Si por un lado supone un gasto dispendioso, por otro lado se halla extendido cada vez más como una actividad cotidiana, más allá de que uno juegue o no. Al momento de redactar este trabajo, se está implementando en algunas provincias un dispositivo de captación de apuestas móvil, lo que implica que, como se realizó durante muchos años clandestinamente y aún hoy se

realiza, un *levantador*<sup>84</sup> pasará a tomar las apuestas de los jugadores sin que estos deban dirigirse hacia la agencia. El juego, entonces, hace mucho tiempo que ha dejado de ser un fenómeno de bares, tugurios y levantadores clandestinos (a pesar de que también subsisten) para ser un fenómeno mucho más abierto, generalizado y organizado.

### Cuadro 1.6

**Comparativo agencias de juego - sucursales bancarias por provincia, y relación con cantidad de habitantes**

Provincia	Sucursales bancarias	Agencias de juego	Agencias/Bancos	Población 18 años y más	Personas/Agencias	Personas/Bancos
Buenos Aires	1.279	3.070	2,40	10.967.617	3.572,5	8.575,2
Capital Federal	736	1.200	1,63	2.325.119	1.937,6	3.159,1
Chaco	59	1.507	25,54	665.252	<b>441,4</b>	<b>11.275,5</b>
Chubut	91	89	0,98	345.669	3.883,9	3.798,6
Córdoba	415	2.227	5,37	2.192.890	984,7	5.284,1
Jujuy	31	125	4,03	433.271	3.466,2	<b>13.976,5</b>
La Pampa	104	107	1,03	222.785	2.082,1	2.142,2
La Rioja	25	44	1,76	219.093	4.979,4	8.763,7
Misiones	65	123	1,89	669.136	5.440,1	10.294,4
Nequén	89	329	3,70	373.628	1.135,6	4.198,1
Río Negro	68	828	12,18	436.633	<b>527,3</b>	6.421,1
San Luis	48	66	1,38	287.347	4.353,7	5.986,4
Santa Cruz	38	57	1,50	182.067	3.194,2	4.791,2
Santa Fe	424	2.323	5,48	2.289.508	985,6	5.399,8
Santiago del Estero	51	728	14,27	541.529	743,9	10.618,2
Tierra del Fuego	16	67	4,19	85.001	1.268,7	5.312,6

Fuente: Elaboración propia en base a datos oficiales de las distintas Loterías provinciales y del Banco Central de la República Argentina

<sup>84</sup> El *levantador* es la persona que toma las apuestas.

## Cuadro 1.7

### Cantidad de juegos de agencia en Argentina, por provincia

Provincia	Juegos propios	Juegos en convenio	Total
Buenos Aires	7	12	19
Catamarca	0	4	4
Chaco	7	7	14
Chubut	2	8	10
Ciudad de Buenos Aires	7	11	18
Córdoba	5	7	12
Corrientes	3	11	14
Entre Ríos	3	10	13
Formosa	2	12	14
Jujuy	3	13	16
La Pampa	2	6	8
La Rioja	3	10	13
Mendoza	3	11	14
Misiones	9	14	23
Neuquén	4	11	15
Río Negro	3	12	15
Salta	4	9	13
San Juan	1	6	7
San Luis	4	3	7
Santa Cruz	4	7	11
Santa Fe	6	11	17
Santiago del Estero	5	8	13
Tierra del Fuego	3	15	18
Tucumán	3	10	13

Fuente: Elaboración propia en base a datos de la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA) y de citios oficiales de las respectivas loterías provinciales a diciembre de 2012.

### Las cifras del juego

En correspondencia con la expansión de la oferta, la tendencia muestra un incremento en la recaudación proveniente de los juegos administrados tanto por LN cuanto por el IPLC durante los últimos años. Se estima que durante el 2004, el negocio del juego movilizó 32.980 millones de pesos, de los cuales LN sumó 7.400 millones, la provincia de Buenos Aires 15.580 millones y las restantes provincias unos 10.000 millones<sup>85</sup>. Estos datos indicarían que, conjuntamente, la Ciudad de Buenos Aires y la provincia de Buenos Aires representan el 70% del volumen del juego a nivel nacional (Martello y Etchecoin Moro, 2008). A pesos constantes del 2008, el total recaudado por

<sup>85</sup> “La moneda rueda y el Estado se la queda”, Revista *Mercado*, septiembre de 2005.

la Nacional pasó de 2.463 millones en 1998 a 32.651 millones en 2010, un crecimiento superior al 1.200%. Sin embargo, esta suba debe verse a la luz de la introducción de las llamadas máquinas tragamonedas –o *slots*– en el mercado en octubre de 2002. Si bien se hallan ausentes los datos correspondientes a los años 2003 y 2004, puede estimarse que el salto decisivo se da en aquellos años con la incorporación de los mencionados juegos. Estos representaron en el 2005 el 58% del total recaudado, con más de 7.780 millones de pesos. En el 2010, esta cifra se eleva hasta los 23.040 millones, representando el 71% del total. Este crecimiento da cuenta no de una redistribución de los jugadores hacia los *slots*, sino antes bien del ingreso de una gran cantidad de público nuevo hacia los mismos, puesto que no se observa una reducción en el total apostado en otros juegos, sino un incremento tendencial en casi todos ellos.

### Cuadro 1.8

#### Recaudación por juego de azar - Lotería Nacional Sociedad del Estado (1998-2010). En miles de pesos constantes del año 2008

Concepto	1998	1999	2000	2001	2002	2005	2006	2007	2008	2009	2010
<b>Total</b>	<b>2.463.649</b>	<b>2.644.279</b>	<b>3.326.002</b>	<b>3.262.649</b>	<b>3.130.996</b>	<b>13.479.055</b>	<b>17.661.272</b>	<b>21.486.481</b>	<b>26.356.981</b>	<b>28.823.853</b>	<b>32.651.500</b>
La Grande de la Nacional	107.413	63.792	36.825	24.969	15.626	18.879	16.607	26.594	26.694	23.287	24.627
Casino flotante (1)	--	182.728	1.176.266	1.442.178	1.855.129	4.081.985	4.523.406	3.192.657	4.555.013	6.274.836	7.546.972
Quiniela tradicional y poceada	864.048	832.950	761.230	696.159	581.795	764.649	836.130	895.226	1.005.690	1.074.009	1.170.066
Juegos en convenio con otros entes (2)	20.481	11.095	36.983	63.176	30.640	28.120	27.482	25.060	22.797	18.880	18.127
Máquinas eléctricas de resolución inmediata (3)	--	--	--	--	7.295	7.780.831	11.461.815	16.533.869	19.881.655	20.574.534	23.040.017
Salas de bingo	763.743	697.618	563.739	492.291	374.002	399.147	379.327	376.822	344.428	342.886	311.868
Loto y Loto 5	569.957	712.105	592.172	400.826	200.008	103.865	104.655	108.333	168.242	181.513	186.862
Quini 6 y Brinco	110.014	104.002	129.295	108.629	48.318	57.596	56.020	54.206	63.491	76.687	82.319
Lotería de resolución inmediata	26.782	23.941	17.674	20.490	11.160	14.178	14.410	8.692	11.572	8.233	6.854
La Solidaria (4)	--	16.047	11.787	11.465	6.786	5.198	4.560	4.297	4.597	4.161	3.439
Prode y ABC Deportes	1.209	s/d	34	2.467	236	6.405	5.681	5.316	5.870	4.233	5.988
Hipódromo Argentino de Palermo (5)	--	--	--	s/d	s/d	218.203	231.179	255.409	266.931	240.594	254.361

Fuente: Elaboración propia en base a datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos.

(1) Comenzo a operar en octubre de 1999.

(2) Incluye Toto Bingo, Telekino, Mono Bingo, Mi Bingo, Borratina Super 8, Jugá con Maradona y Super 10 millonaria.

(3) Comenzó a operar en octubre de 2002.

(4) Comenzó a operar en marzo de 1999.

(5) La Lotería Nacional comenzó la estadística de este juego en el año 2001.

Para el año 2010, las cifras a pesos corrientes dieron un total de 38,5 mil millones de pesos, un 9,12% del PBI registrado ese año (422.130 millones), mientras que en el 2001 el porcentaje era del 0,57% y de 3,4% para el 2005, lo cual indicaría que los montos involucrados en el juego han ido incrementándose en la composición de la economía. Según las cifras estimadas por la revista *Mercado*<sup>86</sup>, la Lotería Nacional efectuó ventas por 4.300 millones de pesos durante el 2011, contra 3.550 millones del año anterior, ocupando el puesto número 65 en el *ranking* elaborado por dicha publicación de las 1.000 empresas que más ventas realizaron en el año. Dentro del *ranking* sectorial correspondiente al rubro de servicios de esparcimiento, sobre las 15 empresas incluidas para el mismo año, 9 pertenecen a la industria del juego, siendo líder Lotería Nacional. Le siguen Lotería de Córdoba S.A., Grupo Codere, Casino Buenos Aires, Boldt Gaming, Cet, Casino Club, Iberargen e Hipódromo de Palermo. Aquí no se incluye al IPLC por ser una entidad autárquica de derecho público y no una empresa, como en el caso de LN. En 1996, el total recaudado por LN fue de \$1.200.970.688 por nueve variedades de juego, pasando a \$1.937.556.255 en 2002 por 21 tipos entre los que se incluían su principal fuente: el casino flotante.

## Cuadro 1.9

Apuestas y recaudación proveniente de los juegos que administra Lotería Nacional Sociedad del Estado, según juego. Total del país. Años 1998-2002

Juegos	1998		1999		2000		2001		2002		2003	
	Miles de apuestas	Miles de \$	Miles de apuestas	Miles de \$								
<b>Total</b>	<b>776.696</b>	<b>1.199.982</b>	<b>825.619</b>	<b>1.272.936</b>	<b>747.122</b>	<b>1.586.076</b>	<b>658.286</b>	<b>1.539.287</b>	<b>627.647</b>	<b>1.859.298</b>	<b>758.301</b>	s/d
La Grande de la Nacional	2.942	52.318	3.033	30.709	2.099	17.561	1.368	11.780	903	9.279	1.143	s/d
Casino flotante (1)			s/d	87.964	s/d	560.928	s/d	680.406	s/d	1.101.642	s/d	s/d
Quiniela tradicional y poceada	230.573	420.856	245.795	400.976	242.526	363.009	246.480	328.441	310.097	345.491	394.391	s/d
Juegos en convenio con otros entes (2)	8.876	9.976	4.845	5.341	16.502	17.636	29.238	29.806	16.319	18.195	16.786	s/d
Máquinas eléctricas de resolución inmediata (3)										4.332		s/d
Salas de Bingo	301.337	372.000	272.868	335.828	218.616	268.831	188.606	232.258	180.924	222.096	218.964	s/d
Loto y Loto 5	183.882	277.612	245.617	342.802	207.870	282.390	139.338	189.106	85.457	118.772	79.800	s/d
Quini 6 y Brinco	35.565	53.585	34.660	50.066	45.711	61.657	38.117	51.250	21.569	28.693	23.664	s/d
Lotería de resolución inmediata	13.237	13.045	11.991	11.525	9.283	8.428	11.053	9.667	9.196	6.627	14.256	s/d
La Solidaria (4)			6.810	7.725	4.499	5.621	3.521	5.409	3.115	4.030	3.304	s/d
Prode y ABC Deportes	284	589			16	16	564	1.164	68	140	5.993	s/d

(1) Comenzó a operar en octubre de 1999

(2) Incluye Toto Bingo, TV Bingo, Super 8, Mate 5 y 6, Telekino, Mono Bingo, Mi Bingo, El Tocazo y Feliz Cumple

(3) Comenzó a operar en octubre de 2002

(4) Comenzó a operar en marzo de 1999

Fuente: Elaboración propia en base a datos del INDEC

Es interesante señalar que la cantidad de pesos apostados a la quiniela muestran un caída del 22% entre 1998 y 2001 para la LN (de 421 millones a 328 millones), y

<sup>86</sup> Revista *Mercado*, "Las 1000 que más venden. Ranking edición 2012".

luego un ascenso del 5,2% en el 2002. Los años 2001 y 2002 son los de mayor crisis económica y social en la Argentina. Sin embargo, la cantidad de apuestas realizadas continúa en ascenso con la excepción del año 2000, para recuperar e incluso superar en el 2001 la cantidad observada en 1999, tendencia que se acentúa en el 2003. Es decir que, a pesar de una baja en los montos del dinero apostado, la cantidad de apuestas realizadas se vio incrementada. Sólo el casino flotante muestra una suba constante que, de hecho, será la que logre equilibrar el total recaudado durante aquellos años.

Sin embargo, es en la provincia de Buenos Aires donde la industria del juego es más prominente. A pesos constantes del año 2008, la recaudación se incrementó un 86% desde los 4.585 millones de pesos en el 2006 hasta los 8.542 millones en el 2011, según indica el cuadro 1.10. De este total, el 43% proviene del juego de la quiniela, seguido por el 31% de los casinos. Sin embargo, estos números son menores a los que vimos en el caso de LN, a pesar de que la provincia de Buenos Aires es indicado por todas las fuentes periodísticas consultadas como el distrito con más actividad y mayor recaudación dentro de la industria. Sucede que en dicho cuadro no se encuentran los datos relativos a la recaudación en concepto de *slots*, sin duda los más cuantiosos. En efecto, a estos números nos hemos aproximado por lo que retiene el Estado provincial, a través de una fuente secundaria, según se observa en el cuadro 1.11, y que es el correlato del incremento de máquinas tragamonedas que se observa en el cuadro 1.5 (de 4.793 en 2003 a 17.101 en el 2012).

Los juegos de agencia, por su parte, se extienden sobre todos los partidos bonaerenses y su ingreso no requiere más que un corto instante, lo que demora una apuesta. Roberto, el ex marido y socio de Sandra, me dice sobre la atención de la agencia que “esto es como un supermercado. Aquí se despacha”<sup>87</sup>. Sin saberlo, Roberto realizaba la misma comparación que en su momento me había hecho en una entrevista el equipo de la Gerencia de Mercado de la LN: “La curva de consumo después del 2001 se asimila a las compras en un supermercado, o sea, al consumo masivo. Antes la curva se asimilaba a las compras en Shopping”<sup>88</sup>. La diferencia entre la LN y el IPLC parece ser más del orden del alcance geográfico y del caudal de público dentro de cada jurisdicción que de una cuestión cualitativa. Ambos presentan una expansión creciente durante los últimos años y una aproximación en los tipos de juego ofrecidos. Entre

---

<sup>87</sup> Nota de campo, 2-3-2011, Escobar.

<sup>88</sup> Entrevista realizada el 12-11-2010.

ellos, la quiniela se muestra como uno de los principales juegos de apuestas y el que más alcance geográfico logra a través de la red de agencias.

### Cuadro 1.10

Recaudación por juego de azar - Instituto Pcial. de Lotería y Casinos (2006-2010)\*. En miles de pesos constantes del año 2008.

Concepto	2006	2007	2008	2010	2011
<b>Total</b>	<b>4.584.902</b>	<b>5.648.208</b>	<b>6.066.101</b>	<b>7.324.897</b>	<b>8.541.698</b>
Explotación Bruta Quiniela	1.896.333	2.132.599	2.527.356	3.179.917	3.645.172
Explotación Bruta Lotería	14.651	206	19.739	21.304	3.586
Producido Bingo	94.607	99.103	102.484	104.986	105.852
Producido Quini 6 Decreto 2499/90	35.277	36.061	46.366	70.650	91.963
Producido Club Keno	3.791	3.261	3.191	2.996	2.783
Porcentaje Hipódromo	4.217	4.792	5.310	4.702	4.399
Producido Súbito	581	715	833	1.018	1.245
Producido Telekino	5.375	5.227	5.680	4.758	6.108
Explotación Bruta Casinos	1.655.770	2.260.795	2.052.935	2.294.713	2.686.190
Hipódromo La Plata - Intervención	118.052	151.133	162.709	189.010	210.851
Producido Toto Bingo	175	172	153	142	29
Producido Otros Juegos de Azar	676.273	870.476	1.056.402	1.351.098	1.649.416
Producido Mono Bingo	0	212	245	194	165
Explotación Bruta Quiniela Plus	165	79.228	81.697	99.152	132.032
Explotación Bruta 1 en 10	79.628	4.219	993	249	0
Explotación Bruta 1 en 10 Poc. Millonario. Megabola	0	0	0	0	1.906

Fuente: Elaboración propia en base a datos de la Contaduría General de la Provincia de Buenos Aires y del Instituto Nacional de Estadística y Censos.

\* Los datos correspondientes al año 2009 no se encuentran disponibles.

### Cuadro 1.11

Recaudación fiscal por máquinas tragamonedas en pesos constantes y en dólares corrientes. Provincia de Buenos Aires (2003-2012).

Año	\$ Arg. de 2008	Variación		U\$D	Variación	
		Anual	Acumulado		Anual	Acumulado
2003	389.317.528			71.393.474		
2004	550.813.029	41,5%	41,5%	105.146.170	47,3%	47,3%
2005	670.108.585	21,7%	72,1%	141.231.283	34,3%	97,8%
2006	839.689.939	25,3%	115,7%	186.635.456	32,1%	161,4%
2007	999.552.336	19,0%	156,7%	257.383.529	37,9%	260,5%
2008	1.061.734.341	6,2%	172,7%	336.112.860	30,6%	370,8%
2009	1.068.637.874	0,7%	174,5%	326.615.548	-2,8%	357,5%
2010	1.144.633.604	7,1%	194,0%	409.422.244	25,4%	473,5%
2011	1.253.729.871	9,5%	222,0%	526.096.825	28,5%	636,9%
2012	1.250.509.250	-0,3%	221,2%	582.711.509	10,8%	716,2%
<b>Total</b>	<b>9.228.726.357</b>			<b>2.942.748.898</b>		

Fuente: Taccone (2013).

## **Volviendo a Escobar**

Si volvemos ahora sobre la historia familiar de Roberto y la trayectoria de Sandra, se comprende mejor en qué contexto el juego pasó de ser vendido en locales de diversos rubros a tener una agencia dedicada exclusivamente a ellos, con una oferta diaria y abierto durante una gran franja horaria. Claro que esto no es enteramente representativo de los agencieros (no todos sus abuelos ganaron la lotería) y, en este sentido, no es posible decir que ser permisionario de una lotería implique necesariamente crecientes ganancias o una creciente incorporación de agencias. El caso de Sandra sirve más bien para ilustrar en su singularidad el desarrollo de la industria del juego antes que para ser representativo del conjunto de agencieros. Sin duda estos son el eslabón más débil dentro de dicha industria, al depender en gran medida de la institución reguladora, no sólo para el ingreso y la permanencia, sino también en cuanto a los precios, cánones, porcentajes de venta y toda una serie de medidas (la realización de sorteos en días feriados, la posibilidad o no de devolver a la Lotería determinados juegos que no hayan sido vendidos, el establecimiento de montos mínimos promedio que deben venderse por mes, la incorporación obligatoria de nuevas actividades como la recarga de la tarjeta SUBE, la devolución de premios prescriptos, etc.) que son tomadas por la respectiva institución y que ellos simplemente deben acatar (a excepción de los horarios de atención). De lo apostado, el 20% corresponde a la agencia, porcentaje sobre el cual se debe descontar el 8% por el impuesto a los Ingresos Brutos. “Nosotros somos empleados de la Lotería” o “ellos ganan siempre”, son frases que reflejan cómo es percibida esta posición por parte de Sandra. Las variaciones en sus rendimientos no se ajustan automáticamente al estado global de la actividad y dependen, en buena medida, del trato personalizado con los jugadores, la extensión de los horarios de atención, el pago inmediato de premios y toda una serie de estrategias sociales tendientes a ganar la confianza y la habitualidad de los clientes. Es decir, depende de que Sandra pueda recaudar más, lo que a su vez contribuye a un incremento en el crecimiento global del juego. El presidente de la Cámara de Agencias Oficiales de Lotería Nacional, Osvaldo Patti, me lo relató de la siguiente forma:

O.P.: Lo que nos pasa últimamente, que creo que lo que nos pasa a nosotros les pasa a la mayoría de las agencias de todo el país, es que si bien las recaudaciones van subiendo, no van subiendo en la misma escala que nos suben los gastos. [...] Nosotros tenemos una comisión fija para determinados juegos. De la única

forma que ganamos más, es recaudando más. Se recuda más, pero vuelvo a reiterar: es tan ínfimo lo poco más que vamos recaudando que mes a mes nos van superando los gastos. [...] Por eso lo que estamos tratando [de hacer] es activar un poquito los juegos de otra forma, tratar de atraer un poquito más al público. Sobre todo como agenciero. Sin llegar a una ludopatía de parte del apostador, ¿no?, pero estamos tratando de que sea un poco más atractivo, en variación de juegos o juegos nuevos. La intención es levantar la recaudación.

P.F.: ¿Y ahí están en contacto con Lotería Nacional?

O.P.: Excatamente. Excatamente.<sup>89</sup>

De esta manera, decir que los agencieros se ubican en una posición de relativa subordinación dentro del campo de la industria lúdica no invalida el hecho de que hayan contribuido, a través de las estrategias disponibles (en las agencias y en los despachos), al crecimiento de dicho campo. En cualquier caso, el incremento de los niveles de venta de Sandra debe ser visto a la luz de la historia de ese proceso más global, sin la cual sin duda no se comprendería. En este sentido, si el caso particular de Sandra no intenta ser representativo de los agencieros, ilustra el derrotero por el cual ha transcurrido el juego en las últimas décadas en nuestro país.

Altamente regulado y orientado en sus desarrollos, se trata del crecimiento de una industria que no puede ser estudiada sólo por un aumento de la demanda o de variaciones en los comportamientos individuales (McMillen, 1996; Abt, 1996), sino que debe ir hasta la relación íntima que se establece entre Estado y la construcción de una oferta (la cual regula directamente), pero también de una demanda (Bourdieu, 2012). En este sentido, la actuación pública parece haber contribuido más a la expansión de la demanda que a una regulación proclive a minimizar las pérdidas de los jugadores, al transformar una actividad esporádica en una de alta frecuencia y con un alto grado de cobertura territorial, haciendo de la misma tanto una fuente impositiva como un nicho sumamente lucrativo para los grandes operadores privados y para los proveedores de servicios en el que el riesgo de pérdida para las instituciones explotadoras es nulo (Abt, 1996). Particularmente, el papel del Estado (aunque no lo agote) parece haber tenido un lugar notable en la transformación histórica de las percepciones acerca de la actividad en tanto vicio, recreación, patología o beneficencia que, omitido generalmente por los trabajos sociológicos sobre el tema, resulta central para comprender el desarrollo de la misma y de la visión más permisiva que empieza a tenerse durante el último cuarto del siglo XX (McMillen, 1996; Kingma, 1996; Cosgrave y Klassen, 2001).

---

<sup>89</sup> Entrevista realizada el 25-4-2012.

Este proceso, en nuestro país, fue fundamentalmente impulsado por los propios Estados (Nacional y provinciales) a través de una serie de legislaciones específicas, tendientes en su conjunto a incrementar las recaudaciones provenientes de los juegos mediante la concesión a privados. En este sentido, la especificidad de este crecimiento en relación a épocas anteriores es la privatización de la actividad, en consonancia con el retroceso del papel del Estado como agente legítimo de intervención económica. Sin embargo, junto con la obtención de beneficios privados por parte de los operadores, ese crecimiento también permitió canalizar el dinero de los hogares en flujos económicos públicos destinados al financiamiento de actividades de bienestar social, lo que permitía consolidar una recaudación que sorteaba al cuestión de la legitimidad de los impuestos (Grimson y Roig, 2011), dado que estos no son percibidos directamente como tales.

Sin embargo, resaltar las reglamentaciones y las cantidades involucradas en la industria del juego es analizar en una primera capa, sin duda importante, el aumento de la actividad. El Estado regula y tiene la capacidad para incrementar la demanda de juego sin una coacción evidente, mientras que el jugador juega “porque quiere”, pero también porque existen juegos para ser jugados. No se trata de la legalidad o ilegalidad de los juegos (cuestión por otra parte que no sería más que una lectura normativista de la vida social), sino del proceso por el cual, durante los últimos 35 años –y especialmente desde 1990– el juego pasó a ser cada vez más una actividad accesible de alta frecuencia y con creciente visibilidad en la vida social. Como señalamos, esta actividad heterológica, no es una actividad marginal sino en la medida en que se la invisibiliza como objeto abyecto de las lógicas sociales aparentemente más fundamentales. Este capítulo intentó mostrar que, por el contrario, no se halla en los márgenes, sino en el centro de las sociedades modernas. Pero mirar a los jugadores es lo que nos permitirá hacer una sociología que contemple por “arriba” y por “abajo” las lógicas de esta expansión, que nunca son unidireccionales. Por esto, ahora nos centraremos en esos anónimos que diariamente ingresan en la agencia.

## Capítulo 2: El dinero en juego

*Vivir es ante todo obrar, obrar sin calcular, por el placer de obrar. Y si es preciso acumular para poder gastar, no obstante, el gasto es lo que constituye el fin; y el gasto es la acción.*

**Émile Durkheim, *Juicios de valor y juicios de realidad*.**

*En una cultura de la que ha desaparecido desde hace tanto tiempo la presencia de lo sagrado, se encuentra a veces un encarnizamiento morboso en profanar.*

**Michel Foucault, *Historia de la locura en la época clásica*.**

### Una economía problemática

Cuando más laburamos, es cuando cobran el plan social. Por eso yo opino, no me interesa, que el gobierno está equivocado. Porque es... realmente yo lo veo, o sea, te está hablando una persona que no es jugadora y que vive del juego porque tengo agencia de lotería y lo veo... cuando más laburás es cuando la gente va a hacer la cola, y tenés a todos cobrando el plan social, y vienen y... yo no sé, pero... por ejemplo, te doy otro ejemplo, cuando hay piquetes en la Panamericana, cuando te cortan, vienen los piqueteros, todos con un... en una época, cuando les pagaban 20 pesos venían todos con el billete de 20, entonces vos decías: “-eh, ¿qué pasa que están todos con billete de 20 pesos? -Y, es lo que nos pagan...” Sea cuando están los piqueteros en la ruta, cuando cortan... ¿y? y, es la verdad. O sea, cuando cobran aguinaldo también, aguinaldos, sueldos, ojo, también. Pero cuando cobran el plan social, laburamos un montón. Y hay gente que se la gasta toda, los 150, 200, se la gastan en quiniela. Esperan cobrarlo para jugárselo a la quiniela. Y es así. Muchas no, no vamos a generalizar, o sea, no te voy a decir que todos, pero la gran parte... (Sandra, 25-1-2011, Escobar).

Los juegos de apuestas no son una actividad como cualquier otra, debido fundamentalmente a su relación con el dinero. Ellos rompen con muchos de los preceptos morales y económicos de la buena administración monetaria, especialmente cuando quienes juegan son pobres. Una frase de Sandra sintetiza la relación “enferma” que aquellos establecerían con el dinero: “se la gastan toda”. Pero ciertamente esto no es novedoso. Los juicios morales sobre tal relación están, como veremos más adelante, en

el centro mismo de los debates sobre la creación de la Lotería de Beneficencia Nacional a fines del siglo XIX. Sin embargo, el aspecto lúdico viene a sumarse a una preocupación más general en torno a las fuentes, administración y usos legítimos del dinero por parte de los sectores populares (Zelizer, 2011; Wilkis, 2013; Figueiro, 2013)<sup>90</sup>. La procedencia que tenga y los fines que se le destine son siempre objetos de sospechas (Wilgis, 2013), lo cual nos indica que el dinero es más que un factor de racionalización o un instrumento de intercambio. Dado que se encuentra atravesado por las estructuras culturales y sociales por las que circula, se trata de un objeto eminentemente moral que puede asumir diversas significaciones (de Blic y Lazarus, 2007).

Sucede que el dinero nunca es simplemente dinero, sino que conlleva un origen y un destino particulares y se halla inserto en una trama de relaciones sociales y de valores culturales. Podríamos decir, siguiendo a Appadurai (1991), que tiene una biografía y una trayectoria que hacen que sea cognitiva, moral y materialmente diferenciado. Como muestra Viviana Zelizer (2011), es socialmente “marcado” en tanto se lo distingue en sus usos y significados más allá de la homogeneidad material que puede resultar de su emisión, contraponiéndose de esta manera a las nociones de fungibilidad, neutralidad e impersonalidad que se le han asignado corrientemente. El dinero de las herencias, de las ayudas sociales, el dinero regalado, el dinero prestado, el obtenido mediante un trabajo formal y el que es fruto de la ilegalidad o del juego conllevan clasificaciones prácticas que hacen de cada uno un destino particular y que lo dotan de un color, un olor y un sabor específicos<sup>91</sup>. Su cualidad es entonces más que aquella asignada por Simmel (1977), a saber su cantidad, puesto que es permanentemente dotado de calificaciones que hacen de un mismo objeto una multiplicidad de dineros.

De esta forma, el dinero de los “planes sociales” parecería corromperse cuando es apostado. Habría allí un *ethos* predispuesto a dicha corrupción, desde que, en el casi ininterrumpido movimiento de jugadores en el local más concurrido de Sandra, sobre

---

<sup>90</sup> Esta disputa es también cierta para el caso de las clases hegemónicas a lo largo de la historia. Como muestra Elías (1996) [1969], la diferencia entre el *ethos* aristocrático y el *ethos* burgués encuentra expresión en las modalidades de consumo y en la relación que mantienen con el dinero. Si para el primero el dinero tiene como fuente la herencia y la renta agraria y el consumo se halla en función de la posición social, el segundo se caracteriza por una estrategia de largo plazo basada en el ahorro y en el trabajo para la obtención de nuevas ganancias. Para una revisión bibliográfica sobre la sociología del dinero, puede verse de Blic y Lazarus (2007).

<sup>91</sup> Para un esquema de análisis de las cualidades del dinero a partir de las metáforas sensoriales, puede verse Blanc, 2009 y 2011.

todo el arco de posibilidades, el interrogante (jamás siquiera insinuado delante de los “clientes”) se centra sobre un tipo específico de jugadores: los que ocupando una posición social desfavorecida se les imputa que jugarían con dinero de origen público<sup>92</sup>: “fijate que hoy se empezó a cobrar el plan social. Un indicio es que hoy no cerré la puerta (al mediodía)”<sup>93</sup>. Aquellos que tendrían derecho a jugar son quienes legítimamente están en condiciones de gastar improductivamente su dinero y su tiempo, es decir, de quienes pueden y, en razón de su posición, deben utilizar de manera suntuaria sus recursos por tener suficientemente cubierta, en principio, la jerarquía de bienes que les correspondería por derecho propio, entre los cuales, a su vez, se encuentra el juego. Así, como señaló Hegel, el juego es el derecho del amo, mientras que el del esclavo se reduce al trabajo<sup>94</sup>.

Pero de igual manera, el dinero “de la comida” o el “de los hijos” puede ser un dinero que no debe ser jugado. Estas clasificaciones están presentes también entre los propios jugadores, y no solamente en el discurso de Sandra. “El juego no se fía”, como me expresó una asidua apostadora, revela ya la relación problemática que suscita una práctica aún asociada al vicio y a la indolencia. Sin embargo, estas clasificaciones no siempre son tan claras ni evidentes en la práctica: los jugadores mismos se encuentran muchas veces atrapados entre los usos “legítimos” y los “ilegítimos” del dinero: entre, por un lado, los gastos del hogar, de los chicos, el fiado, incluso los ahorros y, por el otro, el gusto por las apuestas y las esperanzas de obtener un premio. Esto parece envolverlos en una serie de contradicciones desde que los límites entre los que puede y no puede ser jugado se tornan muchas veces difusos. Sin embargo, justamente esto es lo que parece particularmente rico del caso: las clasificaciones nativas no significan que sean siempre respetadas en los usos del dinero. Pero lejos de ver una contradicción, quisiéramos rastrear más bien el aspecto híbrido y paradójico de las dualidades que muestra una economía del juego.

---

<sup>92</sup> Nos referimos a las transferencias monetarias realizadas por el Estado, ya sean condicionadas o en el cumplimiento de derechos, como la Asignación Universal por Hijo. Al respecto puede consultarse Hornes (2013) y Eger (2013).

<sup>93</sup> Nota de campo, 1-2-2011, Escobar.

<sup>94</sup> En este sentido, Veblen indica que los “vicios costosos” –como el alcoholismo y los narcóticos– han sido considerados como nobles y honoríficos, e incluso sus enfermedades se han reconocido como atributos viriles. “Por ello las clases bajas, y de modo primordial las mujeres, practican una continencia forzosa por lo que se refiere a esos estimulantes, salvo en los países donde es posible conseguirlos a bajo costo” [1899] (1944: 77). El exceso, en este caso, supone un gasto vicario legítimo de las clases pudientes. Las leyes suntuarias son un ejemplo de la pugna que se establecía en torno a la legitimidad de la restricción de los bienes onerosos. Al respecto, puede leerse Appadurai (1991).

Junto a la apreciación de Sandra sobre el incremento de las apuestas los días de cobro de “planes sociales”, quisiéramos relatar el punto de vista de Roberto, su ex marido, con quien mantiene La Quince en sociedad. Pero la historia de Roberto no sólo es la de un agenciero, sino también, y quizás principalmente, la de un jugador. Él atendía la agencia los lunes, miércoles y viernes, junto a una empleada por la mañana y otro por la tarde. Nunca me ocultó su pasión por las apuestas. Lo conocí un lunes 21 de febrero bastante caluroso en Escobar. Apenas le esbocé el objeto de mi investigación, inmediatamente me confesó: “uh, me tendrías que haber entrevistado a mí... Me gustaba más el juego que la comida”. A pesar de haber utilizado el pretérito imperfecto, en los momentos libres en que no ingresaban clientes, jugaba él mismo algún número en la quiniela, probaba suerte con una *raspadita* o confeccionaba un Prode para los resultados futbolísticos del domingo, mientras fumaba tras el mostrador. Aquel enero del 2011 tenía 60 años; juega desde los 15, aunque lo precedía la trayectoria de su familia. Él es el nieto de aquel inmigrante que adicionalmente vendía billetes de lotería en su barbería y que, habiendo jugado por obligación, obtuvo el gran premio de navidad. Es comprensible que parte de su vida la haya dedicado al juego, tanto como oficio cuanto como jugador. Según me relató, estuvo en el negocio de la quiniela clandestina, del *turf* (fue propietario de caballos de carrera) y de agencia. También solía contarme sobre sus incursiones periódicas al casino, cómo había ganado, perdido, vuelto a ganar y vuelto a perder la semana o el día anterior con las máquinas tragamonedas o la ruleta.

Hubo una época en que el juego (el apostado, no el trabajado) le permitió a Roberto comprar un departamento en la Avenida del Libertador<sup>95</sup>. Aquel día de febrero me contó cómo una vez había ganado 500 pesos al Prode, y cómo con ese dinero jugó el día de su cumpleaños número 30. Un amigo de él, de mayor edad pero que también cumplía años, le había propuesto que jugaran juntos, a lo que Roberto le dijo que sí, pero con la condición de que él apostaría los 500 pesos que había obtenido como premio. Su compañero accedió sin inconvenientes y jugaron los dos por un total de 1.000 pesos a una combinación de números en torno a la fecha, la edad que cumplía cada uno, etc. Uno de los números salió ganador, y obtuvieron el equivalente a 98 mil dólares de aquella época (hacia 1981). Con su parte más algo extra, compró un departamento de

---

<sup>95</sup> La Avenida del Libertador es una importante arteria que atraviesa el norte del área metropolitana que comprende desde Retiro, en la Ciudad de Buenos Aires, hasta el partido de San Fernando en la provincia de Buenos Aires. Se caracteriza por ser una zona de alto valor inmobiliario, lugar de residencia de las clases altas porteñas y de emplazamiento cultural.

tres ambientes. En su relato me remarcaba la posibilidad de éxito que había en el juego, el hecho de que había sido productivo. Pero al mismo tiempo, me repitió la frase que su hija (Julieta, quien también trabajaba en La Quince) ya me había anunciado: “el jugador siempre te dice la que gana, lo que pierde no te lo dice nunca”. En efecto, esas épocas parecían ya lejanas y nunca me contó cómo fue que llegó a perder el departamento. El dinero del juego, como el de las finanzas, se caracteriza por su circulación: viene y va, sin detenerse.

No obstante, Roberto me aclaró que siempre mantuvo el dominio de sí: “yo siempre controlé el juego, nunca me controló a mí. La comida no la jugué, el colegio de los chicos... Otros compran departamentos u oro. Yo cuando tenía una moneda de más me la jugaba”. Podríamos decir que se trata de un jugador “profesional” (al menos es la imagen que intentó presentarme), pero su visión de las apuestas se circunscribe a su propia práctica, y nunca sugiere a nadie cómo jugar, ni cuánto, ni qué hacer con el dinero ganado. Esto se debe en parte a su posición como agenciero, un levantador de apuestas que no se inmiscuye en las preferencias de su público y mantiene una “fachada” (Goffman, 1970) de neutralidad valorativa acerca tanto de las formas y montos de las apuestas cuanto de las economías ajenas. Pero también se debe a que él mismo es un jugador y en tanto tal comparte cierto código implícito sobre el manejo personal del dinero que va y viene desde el juego: cada apostador lo administra y dispone como más le parezca. Si, en tanto agenciero, la función de Roberto detrás del mostrador se limita a expender las apuestas, tratando de complacer siempre al apostador, también es innegable que muestra cierta empatía que va más allá de la mera cordialidad del comerciante. Erving Goffman habla de una comunidad no anclada localmente, cuyos miembros no se conocen pero pueden asociarse momentáneamente en su búsqueda de *acción*: “una francmasonería de individuos que de otro modo serían extraños entre sí, una coalición temporaria contra la sociedad de los respetables” (1970: 178). Esto no quiere decir que Roberto no tenga, como vimos, sus propias valoraciones acerca de qué es posible jugar y qué no (“la comida no la jugué...”), sino que el manejo que haga cada quien es algo que a él no le incumbe. Entre los jugadores, el dinero del juego circula sin hacer demasiadas preguntas.

Un viernes de marzo, Roberto juntaba billetes de cien pesos para pagar un premio “grande” para los parámetros de la quiniela, de 6.700 pesos. El hombre ganador había jugado diez pesos al 532 y diez pesos al 32 el miércoles anterior, pero por la suma debía esperar al menos un día para poder pasar a cobrar su ganancia. Se trataba de un

hombre de mediana edad, vestido de manera sencilla pero formal: a penas una camisa dentro del jean y unos zapatos. Se mantuvo con discreción cerca de la puerta de entrada, sin anunciarse. Roberto lo esperaba y actuó de manera instantánea, aunque sin apuro. Tomó el dinero que había reservado para el premio y empezó a juntar el restante. Organizó el pilón al lado de la caja en la que estaba trabajando él (en la otra estaba Cecilia, una de las empleadas), en el sector del mostrador que estaba próximo a la puerta de reja que da ingreso al mostrador. El hombre esperaba en una esquina del negocio, hasta que finalmente se acercó hacia la reja, frente a Roberto. Por el monto, me había imaginado que lo haría pasar a la trastienda para realizar la entrega. Pero Roberto contabilizó el dinero desde su lado, no billete por billete, sino de a fajos de mil pesos doblados a la mitad, los cuales se hallaban a su vez uno encima del otro sujetados por una bandita elástica. Sin sacarlos los contó mostrándoselos al hombre hasta llegar a los seis mil. Los setecientos restantes, que no estaban dentro de la bandita, los contó billete por billete, tras lo cual le pasó el importe completo por entre la reja. El hombre saludó y se fue sin detenerse a conversar. No aparentaba alegría ni exultación. Ni siquiera la serena satisfacción de los ganadores. Era como si se tratase de un trámite bancario.

Al rato, volviendo sobre el tema, Cecilia (la empleada) nos contó que el hombre había ido a cobrar el día anterior (un jueves) y que había dicho que necesitaba cobrar para “cubrir el banco”. Quizás haya sido una forma de “apurar” el pago. Pero lo interesante fue que Cecilia nos preguntó irónicamente: “¿y si no ganaba qué iba a hacer?”. Ante esto, Roberto mostró cierto enfado. Había cruzado una línea que no era potestad de ella, ni de él tampoco, atravesar. Le dijo en tono de reproche que no importaba lo que hiciera con el dinero, que no era asunto de ellos. “Nosotros le tenemos que pagar, con la plata después que haga lo que quiera... Yo también puedo venir y decir ‘dame la plata que me voy al cabaret... que las chicas de Cocodrilo<sup>96</sup> me están esperando’”. Cecilia no respondió nada. Simplemente siguió digitando las apuestas telefónicas de otra jugadora.

Vemos en estos dos tipos de registro, el de Sandra y el de Roberto, que la relación entre juego y dinero no es sencilla desde que este puede ser a un mismo tiempo medio y objetivo de aquel, por lo cual tiende a vérselo como una búsqueda irracional o como una práctica lúdica siempre que se encuadre dentro del ocio legítimo (“la comida no la jugué”), es decir, subordinado dentro de una jerarquización de las prioridades y en

---

<sup>96</sup> “Cocodrilo” es un cabaret de la Ciudad de Buenos Aires, muy conocido por contar entre su concurrencia a políticos, empresarios, deportistas y personajes de la farándula.

correspondencia con los ingresos que se perciban. Tanto jugar para buscar ganancia cuanto hacerlo en condiciones de necesidad son formas reprobables de su consumo. Incluso en el caso de Roberto: Él dice no opinar sobre los otros, pero también dice tener sus propios límites. Como señala Garvía en relación a las dificultades de un enfoque económico neoclásico, “[d]ado que los billetes de lotería son bienes económicos con valor esperado negativo, es difícil explicar por qué agentes económicos que buscan maximizar su riqueza juegan a la lotería” (2009: 13). Sin embargo, Roberto y el resto de los jugadores lo hacen, lo cual no quiere decir que sean agentes irracionales. Sucede que el juego tiene elementos divergentes que no pueden ser analizados desde un enfoque meramente económico.

Aunque el juego puede ser una forma de adquirir dinero (como para, por ejemplo, pagar la deuda en el banco) que es tenida en cuenta por el jugador, esto no agota su experiencia dentro del mismo. Es a la vez el elemento y la expresión de una relación particular con el mundo, una experiencia de búsqueda, de apertura a la posibilidad: se trata de la esperanza que enfatiza la posibilidad de lo improbable, en la que el dinero ocupa un lugar clave. Su puesta en suspenso (la posibilidad de su destrucción) es la condición del acceso a dicha espera, la cual no tiene sentido si no es a través del sacrificio que implica. Toda espera(nza) conlleva un sacrificio en la medida en que requiere el abandono y la destrucción de un valor inmediato para habilitar la espera de un bien superior (Giraud, 2007). El dinero, justamente por ser valioso fuera del juego, es lo que da sentido al mismo y lo que expresa el compromiso de los jugadores, pero a condición de perder todo valor dentro de él (Reith, 1999: 143).

Pero la complejidad que presenta el juego en torno a la economía puede ser paradigmática, no de un “vicio” marginal, sino de una ambivalencia más general en la vida social. Nuestros jugadores, personas comunes y corrientes, no son excepcionales por el hecho de jugar, sino que muestran justamente en la cotidianeidad de sus apuestas la permanencia de los conflictos y de la heterogeneidad en torno al dinero. Dicho de otra forma, lo que se encuentra condensado en el juego y que puede ser revelador de nuestra propia condición moderna es la tensión que subsiste, retomando a Georges Bataille (2008), entre las dimensiones homogénea y heterogénea de lo social. La sociedad puede ser leída, en este sentido, como los conflictos y desplazamientos que se producen entre ambas, de los cuales el juego podría ser un revelador.

La parte homogénea se caracteriza por ser la parte *útil*, basada en la producción y en la conmensurabilidad. Allí toda actividad es medio para otro fin, que a su vez

vuelve a ser medio dentro de una cadena en la que siempre el momento presente se subordina a un futuro, a un proyecto. Cada actividad útil tiene una medida común con otra actividad útil, de manera que ninguna es fin en sí misma si no en relación con otra, caracterizándose por ser conmensurables y por la conciencia de esa conmensurabilidad. Los elementos homogéneos, inherentes a la existencia, aseguran la pervivencia de los individuos y de la sociedad, pero al precio de ser funciones en la interminable cadena de medios y fines. Realizar una tarea útil es subordinarse a ser medio. Junto a ellos, e igualmente inherentes a la vida, se encuentran los elementos heterogéneos, fines válidos en sí mismos en los que la acción humana deja de ser un medio y se presenta como una afirmación soberana de sí. Son los gastos improductivos, el derroche, el erotismo, el sacrificio, las fiestas, los juegos, los deportes, las guerras y revoluciones, las artes y los lutos y, en general, todo tipo de actividad suntuaria. Este dominio se caracteriza por ser lo censurado y excluido de lo homogéneo, aquello que está compuesto por los elementos imposibles de asimilar por no tener medida común, por ser irreductibles, inclasificables: es el ámbito de lo sagrado (que se halla separado del mundo profano, homogéneo), de los gastos improductivos (sin otro fin que la consumación, que la destrucción), de lo innoble tanto como de lo glorioso.

En continuidad con el trabajo de Durkheim sobre *Las formas elementales de la vida religiosa* [1912], donde define lo sagrado por oposición a lo profano, Bataille pone el énfasis en la violencia y el exceso de lo heterogéneo que quiebra las leyes de lo homogéneo (Richman, 1982) y, por esto mismo, se convierte en lo excluido, en lo otro de la razón y de lo útil. De la misma forma que el inconciente, se trata de una dimensión negada de lo social pero que participa de su existencia y encuentra su origen en el ámbito de lo sacro, caracterizada por su misma ambivalencia: lo heterogéneo es tanto lo que atrae como lo que repulsa, lo puro como lo impuro, lo fausto como lo nefasto, lo benéfico como lo maléfico, pudiendo en cada caso presentarse de una u otra manera. Hay algo que atemoriza y que fascina en la exuberancia y es que no puede subordinarse a lo homogéneo, no puede cuantificarse ni puede realizarse un proyecto sobre él, por no ser calculable ni, por tanto, predecible (“¿y si no ganaba qué iba a hacer?”, preguntó Cecilia); y al mismo tiempo es fuente de sentido de la vida homogénea (“Me gustaba más el juego que la comida”, se retrató Roberto): “La incapacidad de la sociedad *homogénea* para encontrar en sí misma una razón de ser y de actuar la sitúa dentro de la dependencia de las fuerzas imperativas [*heterogéneas*]” (Bataille, 2008: 156).

Si proponemos una lectura del juego a partir de esta distinción, es porque se trata de una actividad que, por un lado, parece ser particularmente atrayente en nuestras sociedades y en continua expansión, como vimos en el capítulo anterior. Pero que por el otro, al mismo tiempo, es fuente de conflicto y de repulsión. Aún cuando el juego haya pasado a ser cada vez más una actividad vinculada al ocio, esto no significó una total desproblematización del asunto, manteniendo aspectos de difícil clasificación para los propios jugadores, para el Estado y para su industria. El juego atrae, pero también asusta y repulsa, es objeto de reglamentaciones y de controles, ambivalencias todas que se expresan en los recorridos y en los usos de su dinero, fuertemente moralizado y enredado entre los usos “racionales” e “irracionales”.

La quiniela (como cualquier juego de azar) también se presenta como un juego irracional en términos económicos, desde que la apuesta mínima de 50 centavos otorga un pago de 35 pesos a un acierto de dos cifras: un cálculo rápido muestra que con una sola posibilidad sobre los 100 números que pueden jugarse, apostar a todos ellos tendría un costo de 50 pesos, mientras que la ganancia apenas sería de 35. Sin embargo, atribuirles esta irracionalidad a los propios jugadores equivaldría a partir de la hipótesis de un motivo estrictamente económico de un actor racional y, por lo tanto, no explicar nada de lo que aquí nos proponemos. Por ello, deberemos observar los usos y sentidos no sólo de las ganancias, sino también del gasto que las apuestas conllevan y las condiciones de posibilidad del mismo inscritas en las reglas del juego. Centrándonos en el valor del gasto y no únicamente en el de la adquisición, esperamos comprender un poco más del dinero en juego a partir de su destrucción antes que de su ganancia, pero sin olvidar cómo el juego mismo es especialmente propicio (y propiciado) para incrementar dicho gasto. Se trata entonces de una lectura en torno a las formas de regular y de controlar las prácticas lúdicas a través del propia gubernamentalidad del juego, pero también de indagar cómo puede vincularse en una misma actividad el interés por el dinero a la vez que su abandono y destrucción.

### **Un juego “económico”: apuestas, premios y temporalidades**

Para comprender las prácticas económicas en torno a la quiniela es necesario dar cuenta de las reglas que las organizan y que posibilitan una circulación rápida de sumas más o menos pequeñas de dinero. Si bien estas reglas no son el motor directo de las prácticas, no obstante son parte del entramado de dispositivos que la atraviesan y las

vehiculizan, incluso en el caso de las quinielas ilegales<sup>97</sup>. En otras palabras, las maneras de jugar deben estudiarse junto con las reglas del juego, no sólo en el sentido de las normas explícitas que deben conocerse para poder jugar (el cómo se juega), sino también las condiciones implícitas en las que se hace y que dan forma a la actividad. En otros términos, nos referimos a la política del juego. Por ejemplo, los horarios de apuestas y sorteos, el emplazamiento geográfico de las agencias y casas de juego, la gratuidad o no del ingreso a las mismas, el valor mínimo de las apuestas que puedan realizarse, sobre quiénes y en qué porcentajes recae las tasas impositivas (si sobre las ganancias de los jugadores, sobre las apuestas o sobre la recaudación bruta de los establecimientos privados) y las facilidades que otorgan las nuevas tecnologías, son elementos de importancia para dar cuenta de los públicos a los cuales se hallan dirigidos (y que al mismo tiempo ayudan a constituir) y cómo las prácticas individuales de los jugadores son alimentadas y reactivadas por los mismos. Así, la naturaleza y la forma del consumo (en este caso del juego) no se hallan en el solipsismo del jugador o en el instante del encuentro entre este y el agenciero o el crupier, puesto que no son independientes de los dispositivos institucionales, comerciales, económicos y técnicos que los hacen posibles y que activan, refuerzan o transforman determinadas disposiciones que se hallaban presentes entre los consumidores o usuarios (Cochoy, 2004; Dubuisson-Quellier, 2009). Dichos dispositivos constituyen, en términos de de Certeau (2000), las estrategias que organizan el propio lugar donde se va a desarrollar el juego.

En este sentido, la quiniela tiene una doble particularidad: Las apuestas pueden realizarse por un mínimo de 50 centavos a cada número y un mínimo de un peso<sup>98</sup> por cada boleta emitida para cualquier sorteo del mismo día, no siendo posible apostar para días posteriores. Estos montos mínimos tienden a hacer pensar en el juego como un gasto menor en relación a otros tipos de juego, tales como el bingo o los juegos de casino en general, donde el establecimiento está diseñado para retener el mayor tiempo posible al jugador y que continúe apostando durante su estadía.

Pero por otra parte, los premios de la quiniela se encuentran en relación con dichas apuestas, y nunca son lo suficientemente cuantiosos como para darle un giro significativo (en términos económicos) a la vida de los ganadores. Como se ve en el

---

<sup>97</sup> En efecto, la quiniela ilegales se han valido de los sorteos oficiales (ya sean de Lotería Nacional o de la Lotería de Montevideo) para realizar el juego.

<sup>98</sup> Durante la redacción de este trabajo, el mínimo que es posible apostar para las agencias de Lotería Nacional se incrementó a dos pesos.

cuadro 2.1, por cada peso jugado hay un premio mínimo de 7 pesos y un máximo de 3.500, dependiendo de que se haya apostado a una sola cifra o a cuatro respectivamente (por ejemplo, al 5 y al 3525) en primer lugar de ubicación (*a la cabeza*). Luego de realizado el sorteo y pasado un tiempo que va desde los 30 minutos a una hora –período que demora la autorización de los pagos vía *online*–, se puede cobrar el importe en la misma agencia que emitió la apuesta, sin sufrir ninguna retención impositiva ni de otra índole. Esto hace que la *extensión del juego*<sup>99</sup> (Goffman, 1970) sea relativamente breve, habilitando así la posibilidad de un financiamiento casi instantáneo de pequeñas sumas. El único retraso que puede darse es si el agenciero no cuenta con el importe del premio dentro del local en el momento en que el jugador desea cobrar, lo cual generalmente sucede en el caso de ser montos muy altos para lo que se refiere a la quiniela (4 mil pesos o más). Ante esto, el agenciero puede pedirle que lo acompañe al banco o que pase en determinado momento en el que dispondrá del dinero.

### Cuadro 2.1

Premios por cada peso apostado a la quiniela

Cífra	A la cabeza	A los 5	A los 10	A los 20
1	7			
2	70	14	7	3,5
3	600	120	60	30
4	3500	700	350	175

Fuente: Elaboración propia.

El *ritmo* del juego, siguiendo a Goffman, es “el número de juegos completados durante una unidad de tiempo” (1970: 139). En este caso, es posible decir que el ritmo de la quiniela es establecido por la cantidad de sorteos diarios y por los horarios de recepción de las apuestas, a partir de las cuales se inicia el período de juego. Estos últimos dependerán en mayor medida de las franjas de atención de cada agencia, pero en principio es posible decir que, tomadas en su conjunto, se podrán realizar jugadas desde la mañana temprano a las 8:00 horas y hasta las 20:45, horario en que el sistema online deja de tomar apuestas para el último sorteo del día. La recepción de apuestas para cada sorteo cesa 15 minutos antes de la realización del mismo, a partir de los

<sup>99</sup> Goffman (1970) utiliza este concepto para dar cuenta de las cuatro fases por las que transcurre un juego: la apuesta, el juego interno o determinación, la revelación del resultado y el arreglo de cuentas.

cuales las terminales online automáticamente dejan de estar habilitadas para realizar dicha operación para dicho sorteo. Todos los procedimientos (fundamentalmente las apuestas, las cancelaciones de las mismas y el pago de premios) son habilitados o impugnados por dichas terminales en función de los horarios dispuestos por la institución organizadora y los requisitos formales de cada juego, con lo cual no son objeto de negociación dentro de las agencias<sup>100</sup>.

## Cuadro 2.2

**Programación de los juegos de quiniela de Lotería Nacional y del Instituto de Lotería y Casinos de la Pcia. de Buenos Aires**

Lotería	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
LN	11:30; 14; 17:30 y 21 hs.	11:30; 15; 18:30 y 21 hs.**	----				
Buenos Aires	11:30; 14; 17:30 y 21 hs.	11:30; 15; 18:30 y 21 hs.**	----				
Montevideo	15 y 21 hs.	21 hs.	----				
Mendoza	----	----	----	----	----	21 hs.	----
Santa Fé *	11:30; 14; 17:30 y 21 hs.	11:30; 15 y 21 hs.	----				
Córdoba	----	----	21 hs.	----	----	----	----
Santiago del Estero	----	----	----	----	21 hs.	----	----

\* La quiniela de Santa Fé sólo se halla disponible en esos horarios para las agencias del IPLC de la provincia de Buenos Aires. En el caso de LN sólo se ofrece los días sábados a las 21 horas.

\*\* El sorteo de las 18:30 horas fue agregado a partir del 14 de septiembre de 2013

Fuente: Elaboración propia.

Este cuadro (2.2) intenta mostrar la pluralidad de horarios que están disponibles para el juego de quiniela. La relevancia de la frecuencia del juego, de su ritmo, viene dada porque organiza la cotidianeidad de los jugadores, los cuales llegan a incorporar los horarios como marcos temporales sobre los cuales transcurre su día. Lejos de ser una categoría *a priori*, la sociología ha dado cuenta no de un tiempo unívoco sino de la multiplicidad de temporalidades por los que transcurre la vida social (Dubar, 2004), en tanto las prácticas no se encuentran *en* el tiempo sino que *hacen* al tiempo (Bourdieu, 2003: 299)<sup>101</sup>. En este sentido, los sorteos de *La primera*, *La matutina*, *La vespertina* y

<sup>100</sup> Sin embargo, pueden generar controversias acerca de a quién le corresponde la responsabilidad ante determinadas situaciones. Por ejemplo, si por un error del agenciero o del jugador, se toma mal una apuesta que ya no es posible cancelar. Las cancelaciones se inhabilitan 30 minutos antes del sorteo y 15 antes de que cierren las apuestas.

<sup>101</sup> Así, hablando de los nuers, Evans-Pritchard señala: “No creo que experimenten nunca la misma sensación de luchar contra el tiempo o de tener que coordinar las actividades con un paso abstracto del

*La nocturna*, funcionan como horizontes temporales objetivados e institucionalizados a partir de los cuales se divide el día del jugador, entrecruzándose y superponiéndose con otros tiempos, como por ejemplo los laborales.

E. P. Thompson, luego de exponer el cambio en la percepción del tiempo con el advenimiento del capitalismo industrial, se preguntaba cómo sería la experiencia del tiempo en un futuro en el que aumentarían nuestras horas de ocio:

[e]l problema no consiste en “cómo podrán los hombres *consumir* todas estas unidades adicionales de tiempo libre”, sino “qué capacidad para la experiencia tendrán estos hombres con este tiempo no normatizado para vivir”. Si conservamos una valoración puritana del tiempo, una valoración de mercancía, entonces se convierte en cuestión de cómo hacer ese tiempo *útil*, o cómo explotarlo para la industria del ocio. Pero si la idea de finalidad en el uso del tiempo se hace menos compulsiva, los hombres tendrán que reaprender algunas de las artes de vivir perdidas con la Revolución industrial: cómo llenar los intersticios de sus días con relaciones personales y sociales más ricas, más tranquilas; cómo romper otra vez las barreras entre trabajo y vida” (1995: 449).

Todo pareciera ir en el sentido de la primera opción enunciada por Thompson, al menos en lo atinente a las nuevas industrias del ocio que hacen aún más productivo el tiempo no trabajado. De hecho, justamente lo que muestra nuestro juego (a través de la expansión que vimos en el capítulo anterior) es la normativización del tiempo libre a través de su construcción como resquicio intersticial en la vida productiva. En efecto, la quiniela puede ser caracterizada en términos de lo que Igarza (2009) denomina “ocio intersticial”. El autor señala que “[e]l tiempo de ocio ha explotado en pequeños fragmentos” (2009: 43) que se intercalan en los tiempos productivos; microespacios que, gracias a las nuevas tecnologías y a los contenidos breves, pueden durar lo que el recorrido de un ascensor, incrementando de esta manera los tiempos de ocio. Especialmente quienes son cuentapropistas, trabajan muy próximos a las agencias (lo cual es bastante sencillo, debido a la extensión geográfica de las mismas) o simplemente tienen cierta flexibilidad para abandonar sus puestos (ciertos comerciantes o empleados de comercio, barrenderos, taxistas, etc.), pueden realizar algunas pausas al día para realizar sus apuestas sin que implique una contraposición a su trabajo. Incluso cuando no les es posible acercarse a una agencia, pueden utilizar el recurso de llamar por teléfono a la misma para dejar asentada su jugada, si es que son clientes habituales.

---

tiempo, porque sus puntos de referencia son principalmente las propias actividades, que suelen ser de carácter pausado” (1992: 120).

### Cuadro 2.3

**Distribución de boletas jugadas y promedio de dinero apostado por sorteo (N = 500 boletas). Agencia "El 22"**

Sorteo	Boletas jugadas	%	Promedio apostado por boleta (\$)
La primera	68	13,60%	8,59
Matutina	121	24,20%	9,71
Montevideo Matutina	50	10,00%	4,48
Vespertina	72	14,40%	9,68
Nocturna	132	26,40%	11,46
Montevideo Nocturna	57	11,40%	4,02
Total	500	100,00%	7,99

Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar en el cuadro 2.3, a partir de una muestra de 500 boletas jugadas en El Veintidós (ver Anexo II), se registra una mayor concentración de jugadas para los sorteos de la matutina (14 horas) y de la nocturna (21 horas), con un 24,2% y 26,4% respectivamente sobre el total. Aunque esta muestra es válida para una agencia en particular, ubicada en un barrio residencial y de escasa circulación durante ciertos horarios (especialmente durante las primeras horas de la tarde), el incremento para dichos horarios se vincula con la mayor disponibilidad de personas para poder jugar, ya sea durante el horario del almuerzo hacia el mediodía o de retorno hacia el hogar al anoecer, lo cual hemos podido corroborar también en el caso de La Quince.

Pero sería erróneo hacer de la quiniela una mera contraposición al trabajo. Si es cierto que supone un pequeño paréntesis de este, su pasión no reside –o al menos no únicamente– en la negación del mismo. Esto se ve en la rutina metódica que hacen del juego personas ya jubiladas (pero también muchas amas de casa que sufren del “nido vacío”), para quienes las apuestas funcionan como pequeños parámetros temporales que reemplazan al menos en parte los quehaceres que involucraba el trabajo y las obligaciones domésticas (Serfaty-Garzon, 2010). En este sentido, el juego parece contraponerse antes al hastío y a la monotonía que a las labores productivas. Se combina en él el carácter disyuntivo que da la imprevisibilidad de un juego de azar (y en este sentido se trata de un productor de acontecimientos) con el carácter conjuntivo de la rutina que ofrece el calendario preciso de sus sorteos y que ofrece pequeños

marcos de espera a través de los cuales transcurre el día<sup>102</sup>. De esta forma, el juego goza de una “dinámica inmutable” (Martignoni, 1997), en tanto a pesar de la repetición del jugador y de la estructura cíclica de la quiniela, cada jugada abre un nuevo espacio de posibilidad y suspende el tiempo social al poner entre paréntesis el transcurrir ordinario del jugador: “reiterar el acto al infinito sin caer en la monotonía, he ahí el signo de poder existencial del que nadie puede burlarse y que cada uno desea secretamente” (1997: 56).

Ahora bien, en un sentido económico, y paradójicamente, nadie se *salva* con la quiniela y tampoco nadie espera hacerlo, al menos, en este sentido.

Adriana: hace poco que juego al Quini, ¿eh? Juego dos veces por semana, no es tanta plata y el premio es mucho mayor. Ahí sí te salvás... Porque con la quiniela no te salvás. Te sirve para el momento, pero a lo más, con mucho traste [*suerte*] podés agarrar tres cifras, pero menos [*descontando*] lo que jugás.... A veces cuatro, ¡pero tenés que tener un traste [*una suerte*]!

Pablo: Pero tampoco es tanta plata.

A: Sí, son cuatro mil y pico de pesos.

A diferencia de las loterías tradicionales, de las cuales la tradición crítica consideró que constituían un engaño a la clase obrera al ofrecer la ilusión de una salvación individual (Marx, 2003), la quiniela no ofrece la esperanza de una vida distinta, y sin embargo supera ampliamente la cantidad de apuestas realizadas a dichos juegos, por lo que parece difícil referirse a un sentido meramente económico o a una ilusoria búsqueda de riqueza. Sin embargo, dicho sentido no puede ser inmediatamente desechado para los propios jugadores, evidenciando antes bien su aspecto paradójico: siguiendo el análisis de Geertz (2001) sobre el “juego profundo”, podemos decir que aquí también el dinero importa pero –como en Bali– no es lo único que se halla en juego. Para lo que nos interesa resaltar en este capítulo, los montos de dinero que se esperan ganar pueden ofrecer una oxigenación de la economía cotidiana y, diríamos, diaria, que se halla bien presente en las apuestas, pero a la que no puede reducirse la práctica del juego.

En efecto, el cálculo y evaluación de los montos no son operaciones objetivas, matematizables porque numéricas, puesto que en realidad no existe una única racionalidad económica, sino que diferentes razonamientos son articulados en las

---

<sup>102</sup> Retomamos aquí la distinción que realiza Lévi-Strauss (2009) entre los juegos como actividades disyuntivas, productoras de diferencias, y los ritos como conjuntivos, restauradores de unión. Al respecto puede verse también Agamben (2001) y de Certeau (2000). Se retomará este tema en el capítulo 4.

situaciones particulares de los jugadores que evalúan los premios, y que a su vez traen incorporados razonamientos prácticos. En este sentido, los agentes (jugadores o no jugadores) disponen de una pluralidad de sistemas de referencia a partir de los cuales evalúan cotidianamente diversas prácticas económicas (Weber, 2009), entre las cuales se halla la quiniela y junto con la cual van midiendo y ponderando la importancia relativa (tanto de las pérdidas cuanto de las ganancias) que ocupa dentro de sus economías domésticas dentro del presente y futuro inmediato. Quien no juega a la quiniela, pensando comparativamente los premios que pueden obtenerse en relación a los juegos poceados, puede suponer que se trata de un juego “menor”, tanto por sus montos como por el premio esperado (“tampoco es tanta plata”). Pero este nunca es menor ni mayor si no en relación a quien juega: por eso Adriana confrontó inmediatamente mi presupuesto: “Sí, son cuatro mil y pico de pesos”, lo que podría equivaler, en ese momento, a un mes de sueldo.

El marco temporal, que supone una relación determinada con el presente y con el futuro, es vital para comprender la evaluación que realice de la cantidad monetaria en juego (Bourdieu, 2006), porque es sobre la base de cual se estimará la misma en un tiempo determinado. *Salvarse*, en un sentido amplio, implica en el imaginario de los jugadores no tener que volver a preocuparse nunca más por el dinero, incluso dejando de trabajar. Sin embargo, la quiniela tiene la particularidad de que sus montos pequeños pueden ser muy estimados, no para *salvarse* la vida, sino para *salvar* el mes, la semana o incluso el día, lo cual supone horizontes muy cortos de *salvación*, de utilización del dinero y de previsión, a diferencia de los juegos millonarios. Estos últimos son jugados sin tanta expectativa inmediata, en términos de un posible lejano, con una esperanza más bien vaga (aunque siempre latente) sobre la posibilidad de obtener un premio “grande” en algún momento de su carrera; o bien como un acto de desesperación frente a alguna adversidad o situación particular en las que el juego se presenta como una radical solución financiera en el corto plazo:

Ya había pasado el mediodía y no había ningún jugador en la agencia. Estábamos Cecilia, su hermano Miguel y yo. En eso entró un hombre de mediana edad, excedido en peso, con cierta turbación en el rostro. Dirigiéndose a Miguel, le dijo: –“Dame un Quini [6]”. Miguel, extendiéndoselo por entre las rejillas, le contestó: –Cinco pesos.

H: –¿Cinco mangos [*pesos*]...? [*Toma el Quini*] Y bueno, dame un Loto.

M: –¿Qué números?

H: –Uh, me mataste, qué sé yo.

M: –Si quiere se lo hago automático, le saca la máquina al azar.

H: [contesta, con tono afligido, casi desesperado] –Sí, me quiero salvar... estoy arruinado. [Mirándome] ¿Viste cuando tenés el agua hasta acá? [haciendo un gesto con la mano a la altura del cuello]. De todo me pasó... Me robaron la camioneta.

Cecilia: –No te puedo creer, ¿cuándo?

H: –Hace tres días. Acá en Mitre.

C: –¿A qué hora?

H: –A las nueve de la mañana.

C: –No te puedo creer.

H: –30.000 pesos... un modelo viejo, pero cero kilómetro. Encima tenía todo: documentos, herramientas... Y el seguro no me cubre porque es un modelo viejo. Yo estoy pintando acá, en el local, ¿viste? [señala con la mano hacia el otro lado de la calle], y encima el otro día se cayó pintura arriba de un auto... 500 mangos [pesos].

(Nota de campo, Escobar, 16-6-2011).

Pero por fuera de estas situaciones, la quiniela mantiene una expectativa más vívida y a la vez más realista en torno a las posibilidades de ganar (dadas las probabilidades objetivas de acertar algún número, pero asentadas no sobre el cálculo explícito sino sobre la propia experiencia de hacerlo más o menos periódicamente) y al posible uso de las ganancias en el mismo día o en un plazo acotado, lo que a su vez tiende a involucrar con mayor entusiasmo a los jugadores. Sin embargo, pensados en términos de una racionalidad que intente maximizar ya sea el dinero o la satisfacción de placeres y deseos diversos, parece poco realista continuar jugando. Pero esto es evaluar con la lógica del *homo æconomicus* la lógica de los jugadores, frente a lo que debemos insistir en que la proyección sobre el próximo sorteo no es descabellada para quien juega, en tanto se presenta como razonable desde que las posibilidades de apostar se ajustan a las probabilidades objetivas de éxito en un corto plazo. Se produce así una tensión entre el juego en el largo plazo y las pequeñas sumas que se van apostando en el corto, donde a los ojos de los jugadores la posibilidad de ganar se presenta de manera más vívida, y donde las apuestas se basan en la inversión de un dinero que es tenido por fútil, pero que sin embargo tiende a diluir, como por goteo, una porción mucho mayor durante las carreras de aquellos.

La lógica de la quiniela aparenta ser así la de un juego inocuo con el que nadie se salva, pero con el que nadie tampoco gasta demasiado. Sin embargo, resulta ser más oneroso en términos totales que los juegos que ofrecen cifras millonarias. En el caso de los juegos *poceados*, como el Quini 6 y el Loto, donde los premios se hallan en función de la venta de billetes para cada sorteo, los “pozos” pueden llegar a las 8 cifras, dado que de no haber ganadores los premios se acumulan (los “pozos vacantes”) para el

sorteo siguiente. Pero a diferencia de la quiniela, estos juegos se sortean una o dos veces por semana y, a pesar de que también existe una gran oferta, su público apenas juega algunas combinaciones de números cada vez. Muchos jugadores de quiniela también lo juegan, así como también hay jugadores que sólo se interesan por los juegos *poceados*. Por otra parte, estos últimos tienen una apuesta fija (de 5 ó 7 pesos durante nuestro trabajo de campo, tras el cual se han ido incrementando), lo que les otorga un marco de referencia más nítido para el cálculo de las operaciones: siendo inmóviles sus precios y la posibilidad de acertar tan bajas<sup>103</sup>, optan por jugar uno o dos billetes de los mismos. Pero en cualquier caso, el nivel de comercialización de estos juegos es menor que el de la quiniela, a pesar de que este parece ser un juego que promete menos en términos monetarios.

Perfectamente uno podría apostar a la quiniela 2, 5, 10 ó 100 pesos, y la multiplicación haría lo suyo para incrementar la ganancia. Sin embargo, son raras excepciones quienes apuestan 100 pesos a un número, y mucho más quienes apuestan esa cantidad a uno de cuatro cifras –a pesar de que ocasionalmente también se dan estos casos–. Aunque no se trata meramente de estrategia, sino que a veces se establece una confianza particular con un número (un *pálpito*, como veremos), apostar también implica un saber hacer que vuelve desatinada una apuesta tal a los ojos de los jugadores. Es muy difícil obtener un acierto de esa índole, por lo que generalmente se realizan apuestas bajas y a una mayor cantidad de números. De hecho, como se observa en el cuadro 2.4, la mayoría de las mismas se concentran en las dos cifras, seguidas por las que se realizan a tres. Más extraordinarios aún es que alguien apueste a una sola, a pesar de que en términos de probabilidades no deja de ser una buena opción si es que se incrementa la apuesta. Sucede que también es raro que alguien juegue a tres o cuatro cifras y no *baje* el número hasta llegar al *ambo*, es decir, a las dos últimas cifras del mismo. Por ejemplo, si jugando el 1322 no juegue también al 322 y al 22. Con lo cual, un número puede descomponerse y tener más de una apuesta, terminando casi siempre en las dos cifras.

Si bien cada boleta puede emitirse con hasta ocho números y las apuestas pueden realizarse por hasta 100 pesos cada número, nada impide que un jugador apueste tantas veces y números como desee por las cantidades que prefiera. De esta forma, muchos salen con varias boletas correspondientes a uno o varios sorteos, aunque, como dijimos,

---

<sup>103</sup> En el caso del Loto (organizado por Lotería Nacional), la probabilidad de acertar el premio mayor es de 1 en 234.741.784, mientras que para el Quini 6 (de Lotería de Santa Fe) es de 1 en 9.336.819.

es muy inusual que se concentre una apuesta de 100 pesos en un solo número. La distancia entre las probabilidades objetivas que tiene cada estrategia y la apuesta real, debe enmarcarse en la significación que tienen los números que van del 00 al 99, mientras que los de una sola cifra no cuentan con significado propio. Pero además, apostar a una cifra implicaría aumentar la apuesta para volverla redituable, lo que a su vez achica la posibilidad de apostar a otros números que también desean jugarse. De nuestra muestra, el monto más alto apostado fue de \$40, pero a un número de dos cifras ubicado entre el puesto 2 y el 20 del sorteo<sup>104</sup>. El siguiente más alto fue a uno de dos cifras por \$20 *a la cabeza* (en primer lugar de ubicación), lo que equivaldría a un premio de 1.400 pesos. Sin embargo, el promedio jugado por número es de apenas 1,27 pesos.

#### Cuadro 2.4

**Cantidad de números y apuestas realizadas según dígitos**

Números	Cantidad de números apostados	Cantidad de apuestas	
		V.A.	%
Un dígito	0	0	0%
Dos dígitos	94	1249	59%
Tres dígitos	236	823	39%
Cuatro dígitos	32	55	3%
<b>Totales</b>	<b>362</b>	<b>2127</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia en base a muestra de 500 boletas pertenecientes a 82 jugadores de "El 22".

A su vez, como adelantamos más arriba, la probabilidad de obtener un acierto a las dos cifras es lo suficientemente elevada como para que cualquiera que juega alcance a obtener un premio en un lapso de tiempo más o menos acotado en relación a lo que son las loterías tradicionales o los juegos *poceados*. Esto posibilita que cada jugador habitual realice la experiencia de ganar dinero periódicamente, reforzando así la creencia en el juego y la esperanza de obtener la recompensa correspondiente. Por otra parte, la sociabilidad que se genera dentro y fuera de la agencia entre jugadores, permite

<sup>104</sup> Cuando se apuesta "a los 20", es decir, a un número que salga en una posición cualquiera (son 20 los números sorteados), en realidad no cuenta la posición 1. Si apostando al 14 "a los 20" saliese en el primer lugar, no obtendría ningún premio. Lo mismo sucede al apostar "a los 5" o "a los 10" primeros.

la circulación del conocimiento de personas que han sido ganadoras, con historias más o menos asombrosas que entremezclan providencias y sistemas de apuestas con dinero en efectivo.

Justamente, el hecho combinado de que las apuestas puedan ser montos pequeños y que pueda experimentarse periódicamente alguna ganancia, por exigua que esta sea, es lo que hizo de la quiniela un juego tan popular (Cecchi, 2012). Pero a su vez, es este hecho lo que la vuelve suficientemente atractiva como para que un jugador pierda la noción del dinero gastado. La cuestión del registro y de la contabilidad doméstica (escrita o no), como señala Florence Weber (2009), parece ser de importancia para dar cuenta de las diferentes escenas sociales y de los razonamientos prácticos a ellas asociados que realizan los agentes. En este sentido, la casi total ausencia de registros semanales o mensuales por parte del jugador mantiene su horizonte, a lo sumo, dentro de los cálculos diarios, subestimando las cifras que puede gastar diariamente en contraposición a lo que esperan obtener. Hacer apuestas de 50 centavos, 1 o 2 pesos, si bien es cierto que es una medida muy relativa, les parece a muchos poca cosa en relación a los premios esperados: “Y capaz que perdés siempre, viste, pero no te duele jugar un peso, dos pesos y después cobrás ochenta o trescientos, ¿entendés? es distinto” (Pelado, Escobar).

Por otra parte, como dijimos, a diferencia de los juegos *poceados*, sus premios no tienen ninguna retención impositiva y el ganador recibe la totalidad del monto tal cual se indica en la tabla de premios de mano del agenciero, sin realizar ningún tipo de trámite ni debiendo acudir a la institución organizadora<sup>105</sup>. Así, la percepción del valor escaso del numerario apostado, sumado a la expectativa multiplicadora del juego, casi como una suerte de inversión, alienta a que el mismo parezca ser una actividad inocua, *en principio* sin grandes connotaciones económicas para la vida diaria, a pesar de que no se desconozca el hecho de que se puede perder durante algún tiempo. En este sentido, no es percibido como un gasto suntuoso, sino más bien como un goteo razonable de pequeñas sumas a cambio de las cuales puede conseguirse un poco de diversión y de dinero.

Pero al minimizar esos montos se incrementan al mismo tiempo los números a apostar: La “liviandad” de la apuesta se diluye en el entusiasmo que otros números

---

<sup>105</sup> Los montos superiores al mínimo no imponible, que es de \$ 1.333,33, deben ser cobrados en el IPLC, aunque en el caso de la quiniela generalmente es realizado por el propio agenciero, aún superando dicho monto.

suscitan. El jugador de quiniela siempre tiene un número extra para jugar, siempre existe alguno más que podría ser apostado. Basta un comentario, un pronóstico, un suceso inesperado o un *pálpito* de último minuto para que surja la posibilidad de que el destino esté detrás de un nuevo número al que también debe dársele una oportunidad:

Jugadora: –[*Luego de apostar varios números*] ¿Qué va a salir hoy?

Empleado: –Y, yo estoy siguiendo el 18.

Jugadora: –Y bueno, póneme un peso al 18. Total, un peso más, un peso menos... ah, y al 52.

(Diálogo entre propietaria de un comercio y empleado de La Quince, Escobar, 28-7-2011).

Así también, muchas veces se *redondea* la apuesta, por ejemplo, si habiendo llegado a los 19 pesos, se agrega un número para alcanzar los 20, o escuchando un relato ocasional u observando el auspicio de un cartel en la agencia se decide sumar una nueva jugada. La promesa que puede encerrar un número habilita que se apueste a una nueva pequeña suma, quizás insignificante en forma aislada.

Al mismo tiempo, hay una dilución de esas pequeñas apuestas en la estructura temporal de la quiniela, dado que en muchos casos las mismas no se realizan en un mismo momento para todo el día, sino que se distribuyen a lo largo de distintos horarios, por lo que el jugador ve circular montos más pequeños de los que implicaría el balance total diario. Sin llevar un control estricto, éste generalmente resulta ser algo más considerado de lo que hubiera sospechado en un primer momento el apostador:

Miguel, uno de los empleados de Sandra, revisaba la pila de boletas que le había entregado una joven para que revisara si tenían premio. Cuando terminó, luego de indicarle la inexistencia de beneficios, le dijo a modo de chanza que ahora debería sumar los importes de todas las boletas y apostar al número que le diera por resultado. La idea pareció entusiasmar a la jugadora, así que yo mismo me ofrecí para realizar la suma. Dio un total de \$209,5. Cuando le dije el resultado a la clienta preguntó sorprendida: “¿cuánto? ¡no puede ser!. Yo creía que eran todas de dos pesos... nunca me puse a calcular”. Estaba sorprendida de que hubiera sumado tanto, pero sin mostrar enfado ni indignación, sino más bien cierta euforia. Había muchas boletas de 2 y 4 pesos, pero también había de 16 y de 10. Evidentemente no se detenía a calcular las sumas destinadas a la quiniela, pero le había gustado la idea de jugar al número del monto que gastaba. Estuvo a punto de sacar las boletas que había jugado un momento antes de controlar esas para ver cuánto había gastado y así jugar un nuevo número. Yo le dije en tono de broma, ‘no, mejor no las mires’, para que no se amargase. Nos reímos.” (Nota de campo, 7-7-2011, Escobar).

## Cuadro 2.5

**Cantidad de boletas apostadas según montos. Agencia El Veintidós.**

Montos en \$	Frecuencia	%	% Acum.
Entre 1 y 5	206	41,2%	41,2%
> 5 y hasta 10	160	32,0%	73,2%
> 10 y hasta 15	62	12,4%	85,6%
> 15 y hasta 20	42	8,4%	94,0%
> 20 y hasta 25	9	1,8%	95,8%
> 25 y hasta 30	8	1,6%	97,4%
> 30	13	2,6%	100,0%
<b>Total</b>	<b>500</b>	<b>100,0%</b>	

Fuente: Elaboración propia en base a muestra de 500 boletas.

## Cuadro 2.6

**Cantidades de números apostados sobre 500 boletas jugadas, según sorteo y Lotería. Agencia El Veintidós.**

Lotería*	Sorteo								Total	
	La Primera		Matutina		Vespertina		Nocturna			
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%		
Provincia de Bs. As.	29	10,5%	61	8,16%	81	25,71%	60	7,60%	231	10,86%
Nacional	0	0,0%	2	0,27%	2	0,63%	6	0,76%	10	0,47%
Montevideo	0	0,0%	219	29,28%	0	0,00%	225	28,52%	444	20,87%
Nacional y Provincia de Bs. As.	246	89,5%	466	62,30%	232	73,65%	396	50,19%	1340	<b>63,00%</b>
Otras jurisdicciones provinciales	0	0,0%	0	0,00%	0	0,00%	4	0,51%	4	0,19%
Nacional, Provincia de Bs. As. Y otras jurisdicciones provinciales	0	0,0%	0	0,00%	0	0,00%	98	12,42%	98	4,61%
<b>Total</b>	<b>275</b>	<b>100%</b>	<b>748</b>	<b>100%</b>	<b>315</b>	<b>100%</b>	<b>789</b>	<b>100%</b>	<b>2127</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia.

\* Las loterías de otras jurisdicciones que se ofrecen en la provincia de Buenos Aires se sortean sólo en el horario nocturno. Por su parte, la de Montevideo sólo sortea en los horarios matutino y nocturno.

Las boletas se multiplican así por montos que varían generalmente entre 1 y 10 pesos (el 73% de nuestra muestra, como se desprende del cuadro 2.5), que a su vez se reproducen en varios sorteos diarios, y muy pocos llevan un registro metódico de las pérdidas mientras estas se suceden. A lo sumo, se realiza una anotación de lo que se habrá de gastar en una jugada, escribiendo en un papel los números que desean jugarse y por qué montos, con la respectiva sumatoria del total, la cual es entregada al agenciero para que realice las apuestas. Frente a estos registros, que son los menos frecuentes, se encuentran quienes sólo escriben los números y los montos de las apuestas, sin calcular

el costo total. En este caso la anotación tiene como objeto que el agenciero pueda leer directamente cuáles son las jugadas que desea realizarse, evitando olvidos o equivocaciones. Sin embargo, la mayoría de los jugadores traen sus jugadas de memoria o las determinan *in situ* al momento de jugar, y no fue casi posible observar un control metódico del dinero que circula desde la economía doméstica hacia la quiniela. Apenas se expresa una vaga idea de un monto aproximado, incluso reduciendo el mismo dentro de parámetros que consideran razonables.

Justamente es el carácter razonable de las apuestas tomadas aisladamente el que se esgrime y el que parece ajustarse a la práctica cotidiana del juego. No es a través de un cálculo conciente de lo que se apuesta que aquel se efectúa, sino que parece actuar más la percepción de las unidades de un dinero “menor” apostado que una contabilidad total del mismo. Sólo al evidenciarse que éste ya no alcanza a cubrir los gastos corrientes se vislumbra que ha habido pérdidas cuantiosas. Frente a esto, algunos optan no por reducir sus apuestas, sino por ponerse reglas de juego que le impliquen una mayor restricción, como jugar únicamente a la lotería de Montevideo, cuyos sorteos se dan sólo dos veces por día. Pero por fuera de estos contados casos, como puede verse en el cuadro 2.6, la gran mayoría de las apuestas se concentra en los sorteos de la LN y el IPLC.

De esta forma, la dispersión de la quiniela en días y horarios se abre como una red de recaudación sobre los jugadores sin necesidad de publicidades ni anuncios. A diferencia de los juegos *poceados*, para los que se publicitan los *pozos vacantes* de premios, la quiniela no cuenta con ninguna publicidad oficial. Lo único que ha requerido es incrementar la cantidad de sorteos y de agencias para que los jugadores tengan una nueva oportunidad al alcance de la mano. Mientras escribimos estas páginas, un nuevo sorteo en todos los días y horarios se sumó a los ya existentes en la provincia de Buenos Aires: la quiniela de Santa Fe es ahora un nuevo foco de atracción. De igual manera, en algunas provincias (Chaco, San Juan, Chubut, Mendoza y Tucumán) se está desarrollando un sistema de apuesta ambulante, una versión digitalizada y legalizada del viejo *levantador* clandestino, lo que otorga una nueva comodidad para el jugador y una nueva forma de volver más porosa la antigua distinción entre los momentos y espacios lúdicos de los “serios”.

## Cuadro 2.7

**Evolución anual de montos totales apostados en la agencia La Quince (2004-2010)**

<b>Año</b>	<b>Total Apuestas Quiniela</b>	<b>% sobre el total de apuestas</b>	<b>Total Apuestas otros juegos</b>	<b>% sobre el total de apuestas</b>	<b>Total</b>
2004	\$ 719.191	82%	\$ 152.735	18%	\$ 871.927
2005	\$ 731.110	84%	\$ 139.346	16%	\$ 870.456
2006	\$ 784.342	83%	\$ 158.397	17%	\$ 942.739
2007	\$ 1.005.354	86%	\$ 161.055	14%	\$ 1.166.408
2008	\$ 1.523.372	87%	\$ 228.378	13%	\$ 1.751.750
2009	\$ 1.974.458	88%	\$ 257.540	12%	\$ 2.231.998
2010	\$ 1.802.625	87%	\$ 281.044	13%	\$ 2.083.669

Fuente: Elaboración propia en base a documentos oficiales provistos a la agencia por el IPLCPBA

De esta manera, las pequeñas cantidades se van sumando en forma agregada, lo cual se evidencia no solamente en los presupuestos personales, sino también en el movimiento de dinero apostado a la quiniela por sobre otros juegos de la agencia. Como mostramos en el capítulo anterior y como se observa en el cuadro 2.7, y en correspondencia con los aumentos totales del IPLC y de LN, el dinero de la quiniela en La Quince no sólo supera ampliamente al del resto de los juegos, sino que además ha ido incrementando año a año (a excepción de un leve retroceso en el 2010) su participación relativa por sobre el total apostado. Para el caso de El Veintidós se repite la misma escena (cuadro 2.8): más del 80% de lo jugado corresponde a la quiniela, y mientras que en abril del 2011 este juego recibió \$78.767 sobre los 97.861 jugados, el mismo mes del 2012 las cifras se elevaron a \$105.271,50 y \$128.254,50, un aumento del 34 y del 31% respectivamente.

## Cuadro 2.8

Comparativo operaciones realizadas en abril de 2011 contra igual mes de 2012, agencia El Veintidós.

Juego	abr-11		abr-12	
	Ventas en línea (\$)	Comisiones (\$)	Ventas en línea (\$)	Comisiones (\$)
Quini-6	9.300,00	1.255,43	13.251,00	1.788,80
Loto	5.294,00	773,85	5.023,00	734,24
Brinco	438,00	59,13	1.161,00	156,69
Quiniela Plus	2.603,00	520,60	2.771,00	554,20
Loto 5	66,00	9,60	80,00	11,63
Megabola*			371,00	66,78
Borratina	4,00	0,80	22,00	4,40
Prode tradicional	412,00	61,80	264,00	39,60
Bonaerense	0,00	0,00	0,00	0,00
Keno 5	16,00	2,56	40,00	6,40
<b>Quiniela</b>	<b>75.968,50</b>	<b>15.193,70</b>	<b>105.271,50</b>	<b>21.054,30</b>
Nocturna	29.679,50	5.935,90	42.486,50	8.497,30
Vespertina	9.177,00	1.835,40	13.306,50	2.661,30
Matutina	14.453,50	2.890,70	17.990,50	3.598,10
mont. Nocturna	5.131,50	1.026,30	7.499,00	1.499,80
Mont. Matut.	3.008,00	601,60	3.828,00	765,60
El Primero	14.519,00	2.903,80	20.161,00	4.032,20
<b>Total</b>	<b>94.101,50</b>	<b>17.877,47</b>	<b>128.254,50</b>	<b>24.417,04</b>
Cantidad de ventas		12.752		12.882
Cantidad de premios pagados		333		445
Premios pagados en \$		47.214,76		65.847,90

Fuente: Elaboración propia en base a registros oficiales expedidos por la terminal online.

\* El juego empezó a comercializarse en el 2012.

Pero este pequeño gran dinero, no sólo es producto de un crecimiento en la cantidad de jugadores, sino que además viene de la mano con el aumento de las cantidades apostadas. En tanto que la relación entre apuesta y premio continúa fija, aquellas se incrementan en la medida en que la percepción del valor de los premios tiende a devaluarse. Entre abril de 2011 e igual mes de 2012, el Instituto Nacional de Estadística y Censos registró un incremento del 9,8% en el índice de precios al consumidor para el Gran Buenos Aires. Pero más allá de esta cifra oficial, puede pensarse el dinero apostado como revelador del valor significativo de los premios esperados. En efecto, por debajo de cierto umbral, las apuestas dejan de tener sentido para ciertos jugadores (generalmente los que ocupan posiciones más favorables) y se ven llevados a incrementar (independientemente de los mínimos impuestos por las Loterías) sus montos. Así, si antes podía apostarse cincuenta centavos a tres cifras con la esperanza de obtener 300 pesos, ahora esta cantidad parece si no despreciable al

menos exigua frente a las necesidades que muchas veces intentan solventarse: luego de apostar 5 pesos al 774 –lo que le valdría un premio de 3.000 pesos–, un hombre de mediana edad exclama con seriedad: “necesito 3.000 [*pesos*], con 300 no hago nada... uno tiene necesidades y tiene que... ¿Qué va a hacer?” (Escobar, 9-06-2011). Esto se ve confirmado por el hecho de que mientras que la cantidad de boletas emitidas (de ventas en el cuadro 2.8) parece mantenerse estable con apenas un aumento del 1% en un año, las apuestas se elevaron, como vimos, un 34%.

La quiniela, siendo un juego que no impone montos fijos, cuyo valor no se inscribe en un mercado formador de precios, mantiene la virtud de incrementar lo recaudado sin necesidad de realizar un ajuste de los mismos. El único valor sobre el que ha mostrado ingerencia la institución es sobre el mínimo posible de ser apostado (que ahora es de cincuenta centavos por número, pero que algunos años atrás era de 25 centavos). De esta manera, las prácticas mismas a las que habilita el juego y las percepciones de los jugadores sobre el valor del dinero en sus economías domésticas y las posibilidades de acierto, llevan a que se incrementen los montos apostados y, por lo tanto, lo recaudado. La posibilidad de apostar por pequeños montos es justamente uno de los factores que atrae la complacencia de los jugadores, al subvalorar los flujos de dinero que son puestos en juego y que, en su conjunto, llevan a que la quiniela sea el juego de agencia con mayor recaudación.

Sin embargo, debemos decir que a pesar de dicha recaudación, los juegos de agencia muy extraña vez llevan a la ruina económica a una persona. Si por un lado es cierto que las cifras perdidas en un período de tiempo pueden ser en determinados casos relativamente significativas para lo que implica un presupuesto doméstico, esto parece no llevar a que un jugador involucre sus bienes en el asunto. De hecho, los juegos de agencia no son considerados por los especialistas en adicciones como juegos relacionados con la ludopatía. Justamente esto es revelador de la mirada indulgente con la que se ven los juegos de agencia, incluso entre las posturas más críticas provenientes de ciertos sectores políticos y de la iglesia católica, frente a los más ampulosos negocios de casinos y tragamonedas. Al mismo tiempo, esto lleva a invisibilizar los problemas que, aún cuando no lleguen a la magnitud de ocasionadas por dichos juegos, pueden generar las pérdidas de la quiniela en las economías domésticas.

## Una foto de la crisis

En pleno apogeo de la crisis económica que se desencadenó a fines del 2001 en la Argentina, en medio de las restricciones impuestas para la extracción de depósitos bancarios y la proliferación de monedas provinciales, el diario *Clarín* recogía la siguiente fotografía de los juegos de agencia en la ciudad de Buenos Aires, el 14 de abril de 2002.

### *Agencias con pocos clientes*

Jugados a suerte y verdad, los agencieros ven pasar la vida detrás del mostrador. Desde hace 31 años Miriam Barretti atiende su pequeña agencia en el barrio de Balvanera, un local sobre la avenida Entre Ríos a metros de Independencia. Ha visto muchas cosas, "pero nada como esto... estamos tocando fondo porque **con la crisis económica se juega cada vez menos plata**", dice. Mientras cae la lluvia y nadie entra al local, agrega: "La cantidad de gente es más o menos la misma, pero yo tengo clientes de muchos años, que **siguieron un billete durante décadas y ahora lo dejaron**, prefieren apostar a la Quiniela **por 50 centavos** y no gastar 10 pesos en un billete".

Como un síntoma de los tiempos que corren, las agencias "se llenan de apostadores" los miércoles y los sábados, pero "aflojan" los demás días. En el día a día, la corriente de público sigue el ritmo de los tres sorteos diarios de la Quiniela: a la mañana antes del mediodía, a la tarde antes de las cuatro, a la noche antes de las siete. Pero en los intervalos el paisaje queda desierto. Ayer nadie le echaba la culpa a la lluvia sino a la falta de plata. Y el paisaje se repetía en el centro porteño.

"La apuesta estrella ya no es el entero de lotería porque, creo, **la gente se rebeló contra el precio y la desaparición de los décimos o fracciones**. Además no hay plata y está el miedo a ganar y terminar en un corralito, tampoco te podés escapar del pago de impuestos", dice Adriana Hovanec, agenciera desde hace seis años en Callao y Corrientes. Lo que ella palpa es que "ganaron las apuestas chicas, la Quiniela, el Loto, el Quini. La gente quiere salvarse rápido. Los argentinos son gastadores y creo que, si cobraran buenos sueldos, jugarían más todavía". Roberto Reid, un viejo apostador que rebusca entre sus estadísticas antes de jugar su diaria chance a la quiniela, confiesa que "jugar es **una forma de mantener las ilusiones**, en estos tiempos tan difíciles. Pero yo me considero un jugador racional, sé que no voy a ganar millones". Ahora sus sueños van por el lado del *Brinco*, un juego parecido al Quini "que organiza la Lotería de Santa Fe y esta semana tienen un pozo de 1.750.000 pesos. Claro que hay que acertar los seis números", dice en voz baja. Sabe que su posibilidad es apenas una en seis millones, pero nada lo detendrá.

Marcela es una apostadora joven que tiene muy claro el porqué de sus preferencias: "con la Quiniela, si acertás un número te llevás 70 pesos. Pero si jugaste un peso y acertás las tres cifras, son 600 pesos, que **en estos tiempos es un sueldo más**". Detrás del mostrador de esta agencia donde Marcela acaba de jugar —una de las grandes, ubicada a metros del edificio del Congreso— Viviana da otros números: "Estamos en 600 apuestas diarias aunque pasan más de 1.000 personas. Es un bajón a pesar de que aceptamos el pago con tarjetas. Infiere la falta de plata, aunque eso no suene muy original".

## Los usos del dinero

Si bien se ha señalado que el dinero obtenido del juego es destinado a usos particulares, como regalos y, en general, toda suerte de gastos improductivos (cigarrillos, bebidas, comidas en restaurantes), al menos en el caso de la quiniela, no

puede reducirse a ellos. Durante nuestro trabajo de campo fue posible dar cuenta de que no existe una única manera de utilizar el dinero por parte de cada jugador, sino que alternativa o simultáneamente utilizan los premios para diversos fines. Como veremos, aunque las ganancias difícilmente son atesoradas, en qué sean gastadas dependerá mayoritariamente del monto obtenido, de la significación particular del dinero del juego y del momento financiero por el que esté pasando el ganador. Generalmente, jugar a la quiniela resulta una invariante que no se realiza con un fin en particular por una única vez (por ejemplo, para cubrir un gasto específico), sino que el apostador juega cotidiana o habitualmente y, en caso de obtener un premio, lo utilizará de una u otra manera. Esto abre un abanico de posibilidades y de lógicas que no pueden agruparse bajo una descripción general, sino que requieren el estudio de las situaciones particulares que pueden ser llevar a uno u otro uso del dinero.

En este sentido, los destinos de la ganancia no se determinan en base a cálculos explícitos sobre los usos más convenientes de la misma, sino a partir de los contextos particulares en los que se presentan pero también de los razonamientos prácticos (Weber, 2009)<sup>106</sup> que llevan incorporados los agentes, por lo que tampoco se trata de una cuestión meramente situacional. Es preciso, en este sentido, ver cómo se inserta este juego como una fuente legítima de financiamiento, junto a otras posibilidades, que está en las expectativas cotidianas de nuestros jugadores. El hecho de que ganar sea percibido como una posibilidad más o menos cercana, hace que el dinero obtenido no conlleve la presión de una administración estricta y cuidadosa, como si fuera una posibilidad que no ha de volver, puesto que se inserta en una trayectoria de ganancias pasadas y también futuras. El dinero es así utilizado en diversos gastos que pueden ser o no “superfluos”.

### *Seguir jugando*

Una parte de lo ganado, casi invariablemente, se utiliza para *seguir jugando*. En efecto, la mayoría de los jugadores destina una parte de sus ganancias a una nueva apuesta. La proporción de esta dependerá de la ganancia obtenida, pero generalmente

---

<sup>106</sup> A este respecto, siguiendo a Mauss y a Bourdieu, Florecen Weber señala que “es en efecto ilusorio creer que los razonamientos nativos son siempre explícitos, siempre formulados en un discurso coherente, siempre concientes. Una gran parte de nuestros razonamientos son automáticos e inconcipientes, y se encarnan en objetos y procedimientos antes que en explicaciones o deliberaciones” (2009: 376 – traducción del autor).

cada jugador mantiene los parámetros habituales de sus apuestas. El jugador ocasional, que se ha vinculado con un número por un suceso particular (un aniversario, un hecho inesperado o el número de la patente de un nuevo auto), puede no continuar jugando, pero para el habitual no se trata de un objetivo cumplido. Justamente es un tiempo circular que, tras cada sorteo, vuelca sobre el próximo la atención del jugador. Así, en realidad, *seguir jugando* no es más que una nueva apuesta que se hará se haya o no obtenido un premio, pero en el caso de obtenerlo, este podrá solventar la próxima jugada bajo la esperanza de *agarrar* un premio mayor sin que el costo recaiga sobre uno mismo<sup>107</sup>.

Adriana utiliza alternativamente el dinero ganado, dependiendo de la situación financiera que presente. Ella tiene 43 años y trabaja como personal de limpieza en una dependencia pública en el partido de San Martín, en el conurbano bonaerense. Divorciada y madre de 5 hijos, son cuatro los que aún requieren de su manutención. Pero esto no impide que juegue diariamente a la quiniela desde hace más de un año. Si no se encuentra endeudada o bajo la urgencia de algún gasto impostergable, el dinero ganado por Adriana es destinado a dos usos posibles dependiendo de la magnitud del mismo: Si el monto es pequeño, lo *seguirá jugando* nuevamente como forma de perseguir un premio mayor. Entusiasmada por transmitirme su conocimiento, me explica que cuando gana por ejemplo 70 pesos, ese dinero lo sigue jugando, (“no la pongo de mi bolsillo”), para esperar a que salgan las tres cifras. Primero utiliza una parte para jugar al mismo número con el que ganó los 70 pesos, “para agradecer”, para luego juega a otros.

Sin embargo, existe una paradoja que quisiéramos remarcar. Al mismo tiempo que es necesario “agradecer” (al destino, a Dios o a la providencia), existe la idea de que los entes organizadores de la quiniela “arreglan” los números (idea que se presenta en la expresión utilizada por prácticamente todos los jugadores –incluida Adriana– de “*pusieron* tal o cual número” para referirse a los números premiados). Volveremos sobre esta representación en un capítulo posterior. Por el momento, quisiéramos remarcar que esta aparente contradicción lleva una lógica implícita. Según Adriana, muchas veces se repetirían los números que acaban de salir: “los vuelven a poner”,

---

<sup>107</sup> Esto se observa también en el caso de otros juegos como el Telequino, el Quini 6 y el Loto, en los que algunos premios apenas sirven para volver a jugar una o dos veces. Esto se ve especialmente en el caso de las *raspaditas* (las loterías instantáneas), en las que la gran mayoría de los premios equivalen al precio de un nuevo cartón. Generalmente se prefiere volver a jugar antes que tomar los dos o tres pesos correspondientes, lo que lleva a que el jugador termine perdiendo en el próximo intento y se vea despojado de todo premio.

porque la Lotería de la provincia, “si ponele hay doscientas personas jugando a un número, esperan que lo dejen de jugar y ahí te lo ponen y lo repiten” (Adriana, 03-08-2011). Sin embargo, Adriana hace hincapié en el agradecimiento antes que en cualquier tipo de estrategia conciente.

Por su parte, las apuestas a dos cifras tienen una lógica de resguardo, para “no poner del bolsillo”, a pesar de que, como veremos, Adriana termine poniendo todo de su bolsillo. Ella no apuesta a dos cifras por sí mismas, sino en tanto le permitirá al menos recobrar algo para lograr un premio a las tres o cuatro cifras. De esta forma, le sirve para “bancar la jugada”, lo que implica hacer fructificar aquello que ya se posee. El dinero del juego, aparenta ser así algo gratuito, al mismo tiempo que necesita ser invertido.

Sucede que a pesar de que los números se perciben como “puestos”, aún así el ganar implica una obligación de gratitud, puesto que el dinero obtenido es mayor al “invertido”. Esto estaría en consonancia con el hecho de que las pequeñas ganancias sirvan para “no poner del bolsillo”, aún cuando en una contabilidad total, seguramente se encontrarían pérdidas. En el caso de obtener un premio mayor, a las tres cifras, el panorama cambia para Adriana, ya que el dinero obtenido le permitirá *repartir*.

### *Regalar, regalarse*

La socióloga inglesa Emma Casey, a partir de una investigación realizada sobre el juego de lotería entre mujeres trabajadoras en Gran Bretaña (2003), señala que estas no admiten gastar sus ganancias de juego en ellas mismas, sino que afirman comprar cosas para el hogar o la familia. De hecho, su estudio muestra que ni siquiera se observa un deseo ávido por obtener un premio millonario, sino que las expectativas se concentran antes bien en sumas más modestas con las que puedan sobrellevar las cargas de la vida cotidiana, pero sin que esto signifique un cambio profundo en sus estilos de vida. Motivadas por un deseo más pragmático y filantrópico, la autora señala que las esperanzas giran en torno al pago de deudas, el alivio de las preocupaciones financieras y asegurar el futuro propio y el de las personas amadas (Casey, 2008). Adriana tampoco parece utilizar sus ganancias de juego en ella misma:

Así como gano, salgo a comprar, reparto para todos lados. Si te lo guardás, si sos  
[hace un gesto con el brazo flexionado, vertical, moviéndolo hacia arriba y

*hacia abajo en señal de tacañería*], no ganás más. El otro día gané y le compré a mi hermano unas [zapatillas] Reebok re buenas (Adriana, 3-8-2011).

En diversas oportunidades, Adriana me cuenta cómo con sus premios siempre compra algo para sus hijos o sobrinos, o lleva facturas al trabajo para convidarles a sus compañeras y compañeros. Incluso ha comprado especialmente en una panadería algunos alimentos para una familia que a la sazón se encontraba durmiendo en la calle.

A: Ayer, tanto que me quejé del 1311, hoy me salió el 862, pero por cincuenta centavos le jugué nada más, como jugaba varios números.

P: Bueno, por lo menos es algo.

A: Sí, ¿viste toda la gente que está viviendo en la estación?, salí y me fui a comprar algo de comer para llevarles

P: Siempre pensando en los demás...

A: Sí, pero no es así, no es cuando ganás. Yo a veces les llevo algo. Ayer si agarraba las cuatro cifras les quería comprar una carpa, aunque sea una iglú, porque la canadiense no la pueden armar ahí, pero bueno (15-08-2012).

Pero el *agradecer* que realiza Adriana y el *repartir* participan de una misma lógica. Ambos son condición de seguir ganando. En los dos casos se realiza la experiencia de un dinero diferente al del propio trabajo, que no es de “su bolsillo”. Dado que el premio es obtenido a través de una apuesta previa derivada del propio trabajo, se podría argumentar que el dinero sí es de uno, más aún teniendo en cuenta que las reiteradas apuestas pueden haber superado con creces lo que ahora se percibe como premio. Sin embargo, es un hecho generalizado que se conciba dicha ganancia como fruto de algo externo. La vieja contraposición entre trabajo y juego se expresa también aquí: se “agradece” porque el resultado final no ha sido producto del esfuerzo del jugador (a pesar que, como veremos, las apuestas pueden involucrar todo un “trabajo” de estudio previo), sino que es experimentado como algo que le corresponde pero por el que no ha trabajado en un sentido tradicional.

El dinero ganado en el juego no está mancillado por el sudor de la labor, por la penuria, sino que es un dinero glorioso: se halla íntimamente ligado a los estados personales o cualidades (de los cuales es signo) que se atribuye al jugador al momento de ganar (suerte, destino, pericia), cualidades todas que engrandecen no sólo su figura sino también la del dinero obtenido, el cual es signo de aquellos estados. En este sentido, se trata de un premio material y simbólico, cuyo plus se hallaría no solamente en el numerario sino en la fascinación de haber ganado. El dinero del premio tiene así un áurea gloriosa que hace que quiera ser tocado, sentido, incluso si ha de ser vuelto a

jugar: “hay gente que se juega mucha plata en el día o en el mes, y cuando aciertan una o dos veces quiere tocar el dinero. O sea, te debe plata, te dice ‘no, no me descuenten’ o ‘descontame una parte’; lo quieren como tocar. A los cinco minutos no lo tienen más, se lo gastó de vuelta en la quiniela” (Sandra, 25-01-2011). El dinero ganado se aleja así de la fría indiferenciación y fungibilidad para retomar los colores cálidos de las significaciones que adopta en su circulación (Blanc, 2011).

Esta particularidad se materializa en que el premio es diferenciado del dinero apostado –fruto del trabajo–: el saldo deja, para los jugadores, de ser negativo y por eso sirve para no ponerlo de “su bolsillo”. La significación le pertenece al instante, no al historial contable, de manera que se trata de un dinero fresco, fruto de la pequeña gloria del ganador. De igual manera, que deba distribuirse en forma de dones es congruente con esta percepción, dado que si el dinero no ha sido ganado mediante el trabajo (en el sentido lockeano que vincula la propiedad al trabajo), sino mediante el juego, existe una deuda que debe ser saldada a través de la socialización: sabemos desde Marcel Mauss (2009) que recibir y devolver son dos caras de la misma moneda. Dar (apostar), recibir (ganar) y devolver (agradecer), la tríada del don, puede ser así mismo la del juego para el caso de Adriana, puesto que cada momento de la tríada no se comprende si no es en su relación con los otros. Tanto las apuestas como las ganancias se ubican dentro de una circulación más amplia donde lo que importa no es necesariamente la adquisición de premios, sino la circulación misma. Los premios pueden ser vueltos a obtener y las pérdidas pueden recuperarse. Así, la regla de dicha circulación indica que el dinero ganado no puede ser utilizado de cualquier manera, sino que debe tener un efecto de reciprocidad debido a su carácter glorioso. Compartir la suerte es una forma de devolución y de festejo, de saldar dicha deuda y quedar en gracia con la prosperidad. En este sentido, es verdad que muchos jugadores utilizan sus premios (o al menos parte de los mismos) para hacer invitaciones o regalos a personas cercanas. Por el contrario, la tacañería y la avaricia llevarían a perder la suerte o, como nos advirtió Adriana, “no ganás más”.

Esta regla de la circulación y de la generosidad, se halla en correspondencia con otra que se ha plasmado en un dicho muy popular entre los jugadores –aunque no siempre practicado–: “el que juega por necesidad, pierde por obligación”. Este refrán sentencia la prohibición tanto de jugar ante necesidades económicas cuanto de jugar desenfrenadamente. El juego debe ser desde el inicio un acto “desinteresado” y no utilitarista, no debe perseguir fines económicos inmediatos y debe ser libre: conserva

aún aquel espíritu noble que lo hacía legítimo derecho de las elites, mientras que la diversión popular era fuente de miseria. “El objetivo del juego es el juego mismo” (Caillois, 1967: 323). El dinero gastado no debe comprometer a los gastos del hogar sino que debe ser un dinero superfluo, libre de las necesidades. Pero a su vez, este carácter del dinero jugado es el que hace que lo ganado también conlleve un sentido ocioso y no de riqueza o atesoramiento. No habiendo comprometido las obligaciones con su apuesta, lo ganado puede direccionarse hacia diversas clases de gastos libres.

Sin embargo, no todos los jugadores son tan altruistas como Adriana. Algunos invitan a seres queridos a comer, otros les llevan regalos (incluso para la persona que haya recepcionado la apuesta ganadora en la agencia), y otros simplemente gastan en darse gustos ellos mismos: “gastármelo a la noche”, como me dijera un obrero de la empresa Ford que diariamente concurría a La Quince.

El “Pelado” y Oliver pasan apenas los cuarenta años. El primero es argentino, mientras que el segundo es oriundo de la República Cooperativa de Guyana. Ambos trabajan como artesanos en una feria al aire libre en el centro de Escobar. De hecho están ubicados en diagonal a la agencia, con lo cual se pasean con mucha frecuencia desde sus puestos de artesanías hasta el local para realizar apuestas o, llegado el horario de los sorteos, simplemente para asomarse por la vidriera para revisar los resultados. Algunas veces llegan juntos; otras se turnan mientras el otro cuida sus respectivos puestos en la feria. En el caso de Oliver, quien juega desde muy joven a diverso juegos, sus ganancias se acomodan a las necesidades pero también a los gustos que pueda darse:

Oliver: Comer, vestir... depende, el movimiento, ¿no? Si me gusta un zapato y me gano seiscientos y vale seiscientos, me lo compro, así de una.

Pablo: Claro, ¿depende de cómo vengas acá [*en la feria*] también?

O: Claro. Pero más me lo como [*sic*] la plata...

Pelado: [*Se ríe*] Bueno, tenés que pagar el alquiler, ¿o no?

O: A veces el alquiler... pero bueno, si me gano platita hoy, me voy y me compro mariscos; me gusta el marisco. Voy, me gasto cien pesos en mariscos, y voy y me como y me cago de risa y mañana sigo jugando, ¿entendés?

Como dijimos, la quiniela parece insertarse como un sistema continuo de financiamiento, independientemente de las desventajas económicas que pueda conllevar. El hecho de jugar, ganar, disfrutar, y mañana volver a jugar (“me cago de risa y mañana sigo jugando”), implica que el dinero del juego también puede ser objeto de un regalarse, puesto que mañana habrá una nueva oportunidad con el primer sorteo. La dimensión temporal del uso del dinero en estos “gustos”, que deben tener lugar en el

presente contra toda planificación, llevan a considerar al dinero ganado en el juego como un derroche. Sin embargo, es posible señalar que en la medida en que el juego mismo tiene una estructura temporal cíclica (ganar una vez no implica que no se volverá a ganar), el dinero ganado también participa de esa cualidad, puesto que mañana volverá a abrirse una nueva posibilidad de acertar. El valor del dinero está marcado por lo que implica para el jugador en el día de hoy ese dinero, contra toda consideración posterior. Y el don hacia uno es una forma de consideración. El juego mismo es un regalarse en tanto es un gasto para con uno mismo.

En el caso del “Pelado”, considera que el dinero puede tener un destino útil y que el juego puede ser un multiplicador, aunque termine relativizando la función financiera de la apuesta. Al preguntarle por los destinos de los premios, me explica:

Pelado: invertimos para mercadería para acá, ¿entendés? O sea que esa plata que ganás la hacés mucho más. Por ejemplo, la otra vez yo gané y agarré, viste, y arreglé el coche. Y siempre vas teniendo tu pucho, así, (...) antes que gastarlo en boludeces y ahí lo duplicás un poco más.

Pablo: Claro, ¿como una forma de financiamiento?

Pe: Claro, ni hablar. Y capaz que perdés siempre, viste, pero no te duele jugar un peso, dos pesos y después cobrás ochenta o trescientos, ¿entendés?, es distinto. Pero sí, más para boludear, estás todo el día acá, y yendo a ver qué número sale...

Este fragmento resulta revelador en cuanto a la polifonía y ambigüedad del juego: la frontera entre el aspecto lúdico y dispendioso por un lado, y el utilitarista por otro, es lábil y no siempre distinguible. La cualidad del juego se halla en que hay apuestas de por medio, pero cuyo interés no se reduce únicamente a la adquisición de un premio. El juego vale porque hay apuestas, pero no se traduce de forma automática en la búsqueda de ganancia. Por un lado hay una “inversión” en términos económicos, con cuyos beneficios podrá afrontarse costos laborales u ocasionales, pero por el otro nos encontramos con el mero gasto improductivo de “pasar el día”, aún a costa de lo que pueda obtenerse en la jornada laboral. Esto puede observarse en varios rubros, como los choferes de taxis, para quienes realizar una parada en una agencia resulta tanto un momento de distracción como la posibilidad de retornar un poco antes a su hogar o hacerse de unos pesos más al final del día.

Jorge trabaja durante la noche en la recepción de un albergue transitorio, en el partido de Merlo, provincia de Buenos Aires. Oriundo de Salta, tiene 58 años y vive en Buenos Aires desde los 19, edad en la que vino junto a un amigo en busca de trabajo.

Empezó a jugar a la lotería en conjunto con un grupo de compañeros del bar en el que trabajó a su llegada, para luego seguir apostando de forma individual a la quiniela.

Jorge: más bien uno juega por... cómo se llama... algo tener, algo jugás... o sea, no juego a otra cosa, no tengo otro vicio, no fumo, no voy a jugar, así, al bingo, no me gustan los caballos. No, lo único que puedo jugar es la quiniela, esas cosas, loterías. Sí, y fin de año lotería. Un billetito entre compañeros y si no quieren ellos juego yo a veces... y bueno. Más bien pruebo siempre en navidad. Después año nuevo, reyes, ya no dan como bolilla... pero siempre la grande es de navidad. Entonces es la que trato siempre de jugar algún número (entrevista, 7-12-2010).

Lo único que *puede* jugar es la quiniela y la lotería. Se expresa así la dimensión más popular, menos grandilocuente, sin tantas luces, más oculta y aparentemente personal del juego de la quiniela. Juego menor, se justifica por la ausencia de otros “vicios”, quedando como la única actividad que se brinda a sí mismo. Como el tabaco (Derrida, 1995), es ese don puro y de lujo que se brinda el jugador, tras el cual puede no quedar nada.

Pablo: ¿Pero usted juega a la quiniela porque hay menos posibilidades de ganar en la lotería?

Jorge: No, no, en la quiniela, no, eso no... eso es digamos, para el momento, una apuesta por jugar, y no se va a salvar nunca, con eso no.

P: No, por eso digo...

J: tendría que apostar mucho...

P: Usted prefiere la quiniela, pero ¿por qué? ¿Por que hay más posibilidades de que salga? Porque en realidad no hay tanta diferencia [*con los juegos poceados*], o sea, hay diferencia pero, diez pesos tampoco es tanto.

J: Claro, claro

P: en relación al premio.

J: Sí, si... no, no. Lo que pasa que como eso es todos los días, se juega todos los días, entonces es como que uno, bueno, voy, me gusta un año, sí, voy a jugar a esto. Por ejemplo mi hijo cumplió ayer, 17 años. Y bueno, jugué, al 17, ayer. Hoy ya no jugué a nada. Ayer sí jugué porque era el día [*del cumpleaños*] (entrevista, 7-12-2010).

Preso de mi propio desconocimiento, intentaba razonar lógicamente las preferencias de un juego que parecía no otorgar ningún beneficio sustancial, frente a lo que me encontré con la lógica de una práctica que esconde todo el entramado institucional de las reglas que la rigen: siendo un juego que está disponible todos los días, cuenta con un sistema de referencias temporales y simbólicas precisas para que cualquiera pueda jugar en función de sucesos cotidianos, algo que los juegos que se sortean una o dos veces por semana no poseen. Al mismo tiempo, habilita una economía

de lo cotidiano –del financiamiento para hoy– a lo que parece ser un bajo costo, dándosele un uso muy rápido a lo obtenido bajo la ilusión de volver a ganar.

Pablo: ¿Y usted lleva el cálculo por ejemplo de, bueno, “aposté tanto en un mes y gané tanto”?

Jorge: No, no.

P: En el balance, ¿sabe si termina perdiendo o ganando?

J: Claro, por ejemplo... sí, porque si yo juego por ejemplo cinco pesos por día, y en la semana son 25 pesos, 25 pesos. Y esos 25 pesos, si no gano nada son...

P: sí, en el mes son...

J: 100 pesos. Y si uno gana, más o menos, 70 pesos, por lo menos tiene... sí, eso sí. La verdad que nunca recupera mucho (...) bueno, por ahí si gana tres cifras, sí puede ser que... y puede invertir en alguna cosa. Si no, no. Lo que pasa que uno a veces juega pensando por ahí que va a sacar, si no uno no jugaría, ¿no? Como dicen “la suerte hay que probarla”, sino...

P: Claro, la ilusión...

J: Sí, siempre está (entrevista, 7-12-2010).

De esta manera, al igual que el “Pelado”, Jorge dio cuenta de que es difícil recuperar lo apostado (“la verdad que nunca recupera mucho”), pero nos otorgó la clave del asunto: probar la suerte es asumir determinados riesgos sin realizar demasiados cálculos, bajo la esperanza de ganar: “lo que pasa que uno a veces juega pensando por ahí que va a sacar, si no uno no jugaría”. El horizonte de una recompensa monetaria no desaparece, sino que subyace al juego. Al acertar a las tres cifras el asunto puede volverse redituable y utilizar lo ganado para otras cosas, mientras que los 70 pesos con los que se premian las dos cifras terminará nuevamente apostándose. Pero si nos enfocamos en lo ganado y en lo perdido en términos monetarios, corremos el riesgo de encerrarnos en lógicas que no son las que estructuran la práctica del juego de quiniela, a pesar de que también estén presentes. Que la mayoría prefiera no jugar a las cuatro cifras, por la dificultad de acertar y los mayores costos que supone, es antes un marco dentro del que se desarrolla la práctica que el producto de una fórmula acerca del rédito o beneficio posible.

### *Aprovisionamiento*

A contramano de lo que pensábamos en un primer momento, los montos obtenidos en premios también pueden ser utilizados para el provisionamiento del día – como el almacén– en lugar de otros usos más dispendiosos a los que se ha asociado el dinero del juego. Junto al *seguir jugando*, prácticamente invariable entre los jugadores,

y a los pequeños lujos y dones que puede dársele, también se dan usos más prosaicos, menos gloriosos, pero sin embargo de gran utilidad para la economía cotidiana.

Pablo: Y la última vez que ganó, ¿se acuerda?

Jorge: Y la última vez que gané... y sí, hará como, no sé... como una semana hará, sí.

P: ¿Cuánto sacó?

J: Y, no, por lo general son setenta pesos, en las dos cifras, ¿no?

P: Y por ejemplo, esa vez, con lo que ganó, ¿qué hizo?

J: No, con eso... y bueno, nada, lo vuelvo a jugar por ahí, si tengo ahí, y si no, bueno... compro algo, compro alguna, si estoy por el almacén compro algunas cosas. Sí, eso sí. Y si no vuelvo a jugar... bah, ya que estoy, lo juego. Y después, bueno... sí, sí, no. Eso... Siempre y cuando haiga un pálpito, si no, no. No soy aquel que es compulsivo, que trato de jugar sí o sí, no, no. Por lo menos me sé controlar en ese sentido.

[...]

P: Si gana usted me decía que lo usa para comprar algo, o depende el pálpito juega otro poco...

J: Sí, lo puedo jugar... y después compro... por ejemplo, donde vivo yo, también hay una agencia, y agarro, compro verduras, arroz... bueno, ya que estoy...

P: cosas para la casa

J: claro... ya voy con ese propósito, ¿no? De las compras. Y juego ahí también de nuevo. Ahora, si sería algo... si es trescientos, se puede comprar algo... qué se yo, agregás algo, un televisor, le ponés lo que resta, le ponés novecientos, tenés los trescientos... te sale menos.

P: ¿Se compró algo de la casa, por ejemplo un televisor, algo así, con algún premio?

J: Sí, sí, me compré una vez... para poner una.... ¿Cómo se llama? Para poner una película, un video.

P: ¿Un DVD?

J: DVD, ese... Una vez que había sacado me compré ese.

P: ¿Tuvo que poner plata encima, igual?

J: No, porque agarré con tres cifras.

P: Ah, y con eso le alcanzaba

J: Claro, me alcanzaba, me alcanzaba. Sí, eso sí, sí... me alcanzaba. Con trescientos, doscientos pesos (entrevista, 7-12-2010).

Nuevamente vemos que en el uso del dinero es crucial el monto obtenido. Esto, que parece una obviedad si pensamos que en función de los distintos montos se podrá acceder a objetos de diversos precios, no lo es tanto si nos centramos en los usos específicos que reciben esos montos y como pueden repartirse entre diversos fines. Nadie piensa en el ahorro, y en esto es verdad que el dinero del juego parece “quemar” las manos. Pero tampoco se trata necesariamente de “derrocharlo”, sino que también puede tratarse de objetos de inversión para el hogar o, incluso, en el alimento mismo.

## *Desendeudamiento*

En algunos casos, las apuestas y las ganancias pueden inscribirse dentro de una trama de deudas de los jugadores. Muchos de ellos se hallan endeudados, tanto por préstamos de confianza realizados por familiares o amigos, cuanto por los sistemas crediticios que otorgan bancos, financieras y casas de consumo. Adquiridas en distintas circunstancias y por variados motivos, el jugador tiene (como cualquier no jugador) deudas que debe saldar, no sólo un mes particular, sino que son deudas que pueden extenderse indefinidamente, puesto que ya son parte del funcionamiento cotidiano de las economías domésticas (Wilkis, 2013). Pero esto no significa que el jugador establezca una relación utilitarista con el juego para saldar deudas, sino que encuentra allí, en el universo de un juego diario, la posibilidad (más del orden del deseo que de las probabilidades) de que este sea a su vez, entre otras cosas, una forma de financiamiento, de desahogo, al menos temporal, de esa trama de deudas. El juego, aquí también, funciona –lo admitan o no los jugadores–, como una forma extra de financiamiento, a pesar de que en términos totales sea “antieconómico”.

Pero ¿qué significa que sea antieconómico? Simplemente, que en el largo plazo las pérdidas monetarias son mayores a las ganancias. Ahora bien, en los préstamos con interés esto también es verdad desde que el capital prestado siempre es menor al devuelto. La diferencia reside en que, en el juego, no puede calcularse con antelación cuánto serán las pérdidas y cuánto las ganancias, ni tampoco en qué momento se sucederán respectivamente, lo que lo vuelve una actividad altamente incierta. Si bien pueden acaecer muchas pérdidas antes de un acierto que compense momentánea y parcialmente los sacrificios, el ingreso de un dinero que es mayor al que generalmente se juega tiene el efecto de presentarse como una ganancia. Así, las diferencias entre los montos pequeños repartidos en el tiempo y el ingreso de un monto mayor a cada uno de aquellos pero menor en cuanto al balance total, tiende a verse como un dinero que oxigena la situación actual del jugador, desconociendo las pérdidas anteriores. Se trata de la misma lógica que vimos en el hecho de apostar sin “poner del propio bolsillo”: Cada ganancia es como una vuelta a cero del balance anterior.



Agencia La Quince, detrás del mostrador.

Hernán –o el “Canario”, como lo apodan– tiene 52 años y es jugador desde hace 32, primero en su provincia natal, Santa Fe, y luego en Buenos Aires. Cliente diario de La Quince, trabaja como personal de mantenimiento en un club deportivo que dista a dos cuadras de la agencia, a la que se acerca en su bicicleta dos o tres veces al día durante su horario laboral. En realidad, “se hace escapadas”, aprovechando la ausencia de labores concretas o alguna diligencia que le han encomendado. A pesar de ser un hombre parlanchín y de buen genio, trata de no demorarse demasiado por temor a que alguno de los directivos del club donde es empleado note su ausencia. Además, trabaja por su cuenta realizando arreglos en jardines y piletas, así como labores de pintura, de donde obtiene un ingreso adicional. Al llegar a la agencia deja rápidamente la bicicleta en la vereda e ingresa silbando cual canario (de ahí su apodo), saluda de manera general a quienes se encuentren atendiendo y se dirige hacia una de las dos repisas ubicadas en la pared contraria al mostrador, donde hay un bolígrafo y papeles para que los jugadores puedan anotar sus apuestas. Luego de una revisión de los números que han resultado ganadores en los últimos días, exhibidos en una cartelera tras el mostrador y en otra junto a las repisas, anota sus números y realiza las apuestas.

Pablo: ¿Hace mucho que jugás? Digo, en agencia

Canario: ¿Acá en esta o...?

P: No, no, en cualquiera.

C: Y, que yo recuerde, cuando me acuerdo que salían unos cartones largos, duros... ¿te acordás? [*se ríe*].

P: Tengo un leve recuerdo.

C: Sí, sí, yo estaba, yo vengo de Santa Fe. Y bueno, y una vez gané con el 174, me acuerdo que era mucha plata. Y... las tres cifras. Y... después que me vine para acá, siempre jugué. Hace quince (calculando), dieciséis años que estoy acá. Siempre jugué y bueno... no en esta digo, ¿eh?. Yo tenía una agencia ahí, favorita, que jugué. Once años trabajé en la fosforera en León Suárez y once años jugué en la misma agencia.

P: Ah, ¿en Suárez?

C: En Suárez y después en de otro chico, que son dos hermanos, en Villa Ballester. (...) Tenía esa agencia y la de José León Suárez, la que está... en la av. Márquez, en la esquina. Ahí jugué siempre... y ganaba. Ahí ganaba. Ahí agarraba seguido, cada cuatro días, cada dos días, en la semana siempre ganaba. Tres cifras y dos cifras, siempre.

P: En general ¿en qué lo usabas?

C: Lo usaba en... como estaba solo en aquel entonces lo usaba en vestirme bien, mis buenas zapatillas, salía con mi novia, la invitaba, comía bien, eh... no me faltaba nada, gracias a Dios. Hasta que vine acá a Escobar y acá en Escobar hace ocho años que estoy. Bueno, formé pareja con mi señora, tengo mi nene y bueno, o sea, que a veces cuando gano lo invierto en lo que... en pagar cuentas, digamos. Por ejemplo, fui a Garbarino el otro día, con mi documento tenía, no tenía tarjeta yo, tenía mi señora, ¿viste?, y le entregué a la chica, le digo [*reproduce el diálogo*] “quiero sacar la tarjeta de acá de Garbarino, le digo, ¿qué tengo que traer?”. “Recibo de sueldo, documento y un servicio” [*me contesta*]. “Servicio no tengo, le digo, tengo el documento y el recibo de sueldo”. Lo chequea ahí en la computadora... “esto guárdelo, me dice. Espere un momentito”. Espero un momentito con el documento que estaba chequeando ella. Me dice, “señor usted tiene disponible diez mil pesos para gastar”.

P: ¿Por qué? O sea, ¿de acuerdo al recibo de sueldo...?

C: De acuerdo al recibo de sueldo...

P: ...Te dan un monto...

C: Sí, me hizo que guarde el recibo de sueldo. “Con el documento solamente usted puede sacar un valor de diez mil pesos, así que ya puede elegir lo que usted quiera”. Y bueno, me llevé un televisor de 29 pulgadas, una estufa que me hacía falta de 5.500 calorías, una cocina le regalé a mi señora y la campana. Siete mil pesos gasté. Y me quedaron tres mil a mi favor. Así que... por eso te digo, que lo que gano, por ejemplo gano mil doscientos, voy y achico la cuenta. Me adelanto. Tengo para pagar del 1 al 10 de mayo y cuando gano así voy y pago (entrevista Hernán, 14-04-2011, Escobar).

De esta forma, Hernán nos relata los usos del dinero en distintos momentos de su trayectoria como jugador. Primero soltero, utilizaba las ganancias para sus necesidades personales y gustos. Luego, ya casado y con un hijo, destina ese dinero para el pago de deudas. No interesa aquí si le convendría o no jugar antes que ahorrar lo apostado, sino que la quiniela se presenta como una forma más (además del trabajo estable y de las labores extras) de financiar sus deudas, como un reaseguro frente las obligaciones. Pero este uso del dinero se inserta en una trama particular de deudas en un punto específico de la trayectoria de nuestro jugador, lo que equivale a que el dinero no sólo es dinero del

juego, sino, llegado el caso, dinero. El tema de la significación social del dinero y de su marcaje, sin que sea negado, es así relativizado frente a las necesidades que obligan a hacer de él un mero numerario, devolviéndolo a una simple función.

A veces te digo, “no gano nada en todo el mes”, ¿eh? [*risas*]. Ni para los caramelos, ¿viste? Y bueno, cuando saco algo, ya te digo, lo cubro en la primera cuenta pesada que tengo. Así, con los ojos cerrados, voy y pago, voy saldando las cuentas (Hernán, 14-04-2011, Escobar).

Dos meses después, Hernán acertó cuatro cifras de un número que venía *siguiendo* con empeño desde Pascuas: el 3333 –el 33 es el Cristo en la simbología de jugadores–. Pero como dijimos, él también va *bajando* el número, por lo que además acertó las tres cifras. Fue un sábado, pero sólo se enteró el lunes al hablar con el empleado de la agencia, dado que el domingo permanecen cerradas. El jueves siguiente, Miguel, el empleado de La Quince, le refirió el hecho y le preguntó:

“¿y, qué se siente [*haber ganado*]?”. Hernán empezó a relatar que el domingo no había podido conciliar el sueño pensando en las cuentas que tenía que pagar. “Cuentas, la tarjeta, Garbarino, abogado... ¿cómo voy a hacer? Pensaba. Y me soñé contando plata”. El relato lo hizo con cierto dramatismo y en un tono que intentaba expresar la angustia de aquella noche, como si lo estuviera actuando. Como contextualizando su preocupación, aclaró que a él no le gusta tener deudas, sino ir con el dinero contante y sonante y pagarlas. Luego cambió el registro a un tono mucho más relajado, de serenidad: “Ahora tengo la plata separadita para la tarjeta, para Garbarino... Después dormí toda la semana como un chanchito. Eso se siente: paz” (nota de campo, 23-06-2011, Escobar).

El dinero ganando en la quiniela, si bien no implica un cambio en la vida de las personas, puede representar un respiro para la economía doméstica mensual e incluso diaria. Como dijimos, aunque se ha resaltado el carácter particularmente superfluo del gasto del dinero proveniente del juego (Weber, 2009), este no siempre es el caso para la quiniela. La variedad de usos del mismo va desde el *seguir jugando* y la compra de regalos para sí o para terceros, hasta el aprovisionamiento diario para el hogar y el pago de deudas. Esto depende más que de su origen “profano”, de las urgencias que tenga el jugador y del monto ganado. Por lo general, uno pequeño (por ejemplo de 35 o 70 pesos) es vuelto a jugar con la esperanza de obtener uno mayor (300 ó 600), el cual sí es utilizado en usos más variados. Pero incluso en el caso de que sea un ingreso menor, puede ser utilizado para la compra de aprovisionamientos, gastos inesperados e incluso en inversión productiva.

Menos visibles que los grandes gastos, quizás por eso menos señalados que estos, la quiniela se inserta así como una pieza ambivalente dentro de la economía doméstica, a veces a pérdida, otras a ganancia, pero que indudablemente se mantiene como un horizonte de posibles ingresos de dinero, cuyo destino depende de la situación particular del jugador, pero también de cuál sea el monto obtenido. Esta variedad de usos, debe verse a la luz del sistema que implica la quiniela como fuente de financiamiento. Si bien se trata de una ganancia de juego, no es un acontecimiento aislado, sino que se ubica dentro del conjunto de apuestas, pérdidas y nuevas ganancias de los apostadores, que los llevan a ver dicha ganancia como una más dentro de sus carreras como jugadores, al igual que las pérdidas. El dinero obtenido, no será el último y, por lo tanto, puede ser usado para lo que se considere más relevante o necesario en el momento de su adquisición. “La plata va y viene... no toda, pero bueno”, le refería un recolector de basura a su compañero mientras apostaba en El Veintidós (nota de campo, 16-08-2011). El juego presenta así, en su dimensión económica, una afinidad entre la circulación rápida de dinero que ofrece, en la que va y viene, con la propia experiencia de los sectores populares en relación a sus economías domésticas (Figueiro, 2013). Es especialmente en dichas economías donde el dinero “va y viene”, y no solamente en el juego.

Así, la quiniela es un sistema permanente de circulación de dinero que puede ser considerado como una fuente (no la principal ni la única, pero sí una más) de recursos legítima dentro de la actividad cotidiana. Como señala Martignoni-Hutin, el juego no es un medio ridículo de hacerse de dinero para los “pobres” (1997: 52), especialmente cuando ese dinero puede oxigenar no sólo la economía doméstica, sino especialmente reconfortar la propia situación al ser, como veremos, signo de una especie de nobleza momentánea que el ganar implica. Esa es la otra dimensión, diríamos la más importante, del hecho de *salvarse*. Indudablemente nadie deja de trabajar con la quiniela, pero aún así hay un aspecto casi mágico en el hecho de ganar que se refiere a esa salvación fugaz y precaria que reconforta el espíritu del jugador.

### **Un juego de “doble filo”**

Pero el dilema es que el juego también puede alimentar la esperanza de tener una mayor cantidad de dinero para los gastos que se deben cumplir. Los pequeños montos que puede hacer circular pueden incrementarse, como vimos, casi sin ser percibidos por

los propios jugadores, alentados por la siempre presente posibilidad de ganar, que es lo que le da vitalidad al hecho de jugar. Cualesquiera sean los motivos manifestados por los cuales se apuesta, el hecho de poder acceder a una nueva suma de dinero nunca desaparece del horizonte, y puede convertirse, dependiendo el momento financiero del jugador, en el móvil último. Esto mismo es lo que hace del juego un asunto peligroso contra el que advierte el ya mencionado dicho: “el que juega por necesidad, pierde por obligación”. La existencia de la norma, nos revela la existencia de la trasgresión que implica.

Estela concurrió a Jugadores Anónimos (JA) durante aproximadamente tres meses luego de una carrera como ludópata que le costó mucho dinero y dolor. Logró apartarse de las salas de juego (bingos o casinos) durante ese lapso, pero al dejar de concurrir a las reuniones de JA finalmente *recayó*. Su marido sufre la enfermedad de Alzheimer, y aunque se encuentra en su estadio inicial, Estela debe ocuparse del manejo del dinero familiar. “El jugador nunca tiene que tener plata encima, pero en mi caso, ¿quién va a pagar las cuentas? Tengo que hacerlo yo. Justo ese día tenía una plata para pagar varias cosas y, no me preguntes cómo, tomé [*la avenida del*] Libertador, lo que nunca. Y la plata que tenía no me alcanzaba para pagar todo, ¿viste?, y dije, ‘¿y si gano?’. Lo peor que me pudo pasar es haber ganado. Salí de ahí y fui a pagar las expensas” (Estela, 22-11-2012).

Aunque pueda pensarse que el “juego patológico” en Estela la vuelve un caso particular, tendemos a considerar por el contrario que allí pueden reconocerse en un grado de mayor dramatismo formas que ya se hallan presente en el “jugador normal”. En efecto, la pregunta “¿y si gano?” es la que se halla detrás de todo jugador que se precie de tal, y resulta esencial para comprender por qué se continúa apostando aún contra toda probabilidad. La distancia entre la probabilidad objetiva y la exasperación de la posibilidad es la que mantiene la apuesta recurrente. Aún cuando sabe que puede perder, el jugador hace hincapié en lo posible de esa oportunidad antes que en su improbabilidad, y la jugada pragmática de Estela, el destino urgente de su ganancia, no invalida el hecho de que el dinero también sea un simple medio para volver a jugar, y de ahí que lo peor que le pueda pasar es ganar.

Son esas mismas condiciones y la focalización sobre la posibilidad de la ganancia las que hacen que sea un juego de doble filo: la búsqueda de dinero no se detiene en su encuentro, acaso circunstancial, al tiempo que siempre mantiene la

seducción de recuperar algo de lo perdido, a pesar de que para ello deba volver a invertir.

Luego del sorteo de la matutina, Julieta [*la hija de Sandra*] no podía saber el número que había salido ganador en la quiniela de Montevideo debido a que no lograba sintonizar la radio, y en la televisión sólo emiten en directo los resultados de “la nacional” y “provincia”. Estando presente Mariana, le pidió que por favor viera por Internet desde su trabajo (al lado, en la delegación de la municipalidad) y que le avisara qué número había salido.

A los pocos minutos Mariana volvió con el dato: había salido el 718. Ella, que venía apostando fuertemente a dos números desde hacía varias semanas, le preguntó a Julieta, con cierto desánimo: –¿qué hago, Juli?

Julieta: –No me pongas en ese brete... ¿Cuánto llevás gastado?

M: –10 lucas [*10 mil pesos*] fácil... bah, 10 no sé, pero 8 seguro.

J: –Y bueno, contra 8 lucas, ponele que saques dos mil quinientos, no son nada... [*como queriendo decir que desista*].

M: –Bueno, pero llego a fin de mes.

Pablo: –Sí, bueno, recuperar no vas a recuperar, pero para llegar a fin de mes...

M: –Claro, es usar el último pico para ver si llego.

J: –Bueno, pero te seguís embargando.

M: –Sí, es un juego de doble filo... recuperar no vas a recuperar lo que perdiste... pero me sirve si sale ahora, la semana que viene ya no me sirve, porque perdí dos mil pesos más.

(Nota de campo, Martínez, 18-1-2012).

Pero pensar solamente el juego en los beneficios que puede dejar es ocultar una porción, quizás la más importante, del asunto. Si en vez de situarnos en las especulaciones económicas (que son las que, sin saberlo, nosotros habíamos presupuesto implícitamente en un principio) sobre las ganancias y las pérdidas, nos centramos en lo que el mismo juego habilita en la experiencia de los jugadores, quizás podamos entender mejor qué lugar ocupa el dinero dentro del mismo. Para ello, recurriremos a un autor que habiendo sido de gran influencia en las ciencias humanas, ha quedado no obstante en los anaqueles innobles de las ciencias sociales. Nos referimos a Georges Bataille<sup>108</sup>. Retomando de manera heurística algunas de sus indagaciones, trataremos de analizar el juego no desde lo ganado, sino desde el dinero en términos de su pérdida, de su trasgresión y del valor que ello puede tener en sí mismo en cuanto sacrificio, lo que nos permitirá ver el gasto en su positividad antes que en la negación inmediata que conlleva.

---

<sup>108</sup> Las ciencias sociales, en los años 50, eran denominadas más genéricamente en Francia como ciencias humanas, un campo dentro del cual sin dudas Bataille podía sentirse más cómodo e identificado. Autor polifacético e inclasificable, a pesar de ser raramente explorado dentro de las ciencias sociales, tuvo no obstante la admiración de autores que son interpelados y utilizados continuamente por ellas: Foucault, Heidegger, Lacan, Deleuze y Derrida.

## **Apuesta, sacrificio y soberanía.**

La casi nula contabilización del dinero gastado no excluye que exista una noción (imprecisa, por cierto) de las pérdidas que se tienen globalmente. A excepción del jugador ocasional, el jugador habitual siempre terminará pagando más de lo que obtiene esporádicamente en premios. Pero como dijimos, esto no es desconocido por los propios jugadores, quien a menudo citan la extendida sentencia que dice “de enero a enero la plata es del banquero”, en alusión al organizador o financista del juego. Aunque a ciencia cierta desconocen los montos de sus apuestas a lo largo de una cantidad de tiempo, por ejemplo en un mes, (desconocimiento que es condición para seguir apostando), existe una conciencia práctica de que en términos económicos no es un buen negocio y de que las ganancias no llegan a cubrir las pérdidas ocasionadas. En efecto, estas conviven en una trama de gastos junto a las cuales se van midiendo y priorizando en función de las necesidades cotidianas y de las obligaciones morales en las que se inscribe la utilización del dinero. Ahora bien, esto no significa necesariamente que se deje de sacrificar recursos en el juego para destinarlos a otros bienes y servicios más “legítimos” o prioritarios, sino que existe la conciencia de esta contraposición, a veces como dilema, sin que pueda resolverse en una ecuación simplificada. Al decir de Polanyi, “las punzadas del hambre no se convierten automáticamente en un incentivo para producir” (2012: 297), y el problema ético que parece conllevar el juego no es traducible directamente en una interrupción total de las apuestas.

Adriana iba al bingo antes de empezar con la quiniela: “me llevaba la tarjeta de débito y ¿sabés como bajaba con el bingo?”, pero dejó de concurrir aduciendo su prioridad para con sus hijos: “primero la comida, la ropa, la escuela”. Sin embargo, esta contraposición entre juego y hogar no se acabaría con el bingo: encontró en la quiniela un juego más razonable, al menos en principio. Ella discurre diariamente entre su trabajo, el cuidado de sus hijos y las apuestas, entre su pasión por los números y el gasto que representan. Muchas veces inicia un diálogo mencionando que no está apostando, que lo ha dejado cansada de soportar las pérdidas, para enseguida comentar cuál fue su jugada uno o dos días atrás y vaticinarme, confiada, el número que está pronto a salir: “haceme caso, jugale porque va a explotar”.

Gasto 500 mangos por mes. Yo tengo que mantener a mis hijos. No me compro nada para mí... Claro, si me la gasto en el juego (Adriana, 23-03-2012).

Me llegué a gastar 100 pesos por día... No puedo ser tan turra teniendo cuatro chicos. Estamos a 18 y no tengo un peso. Tengo las tarjetas, pero cualquier urgencia que pasa, necesito... Yo que no me compro ni un calzón... Ahora la más chiquita de cinco tiene una inflamación en la cadera y una infección en la garganta”, me dice mientras pone sus manos sobre ambas partes del cuerpo respectivamente. “Hoy por ejemplo no jugué a la primera, jugué a la matutina. Llega a salir en la primera y me mato...” (Adriana, 18-05-2012).

Pero el dilema del dinero no sólo se relaciona con las prioridades de sus usos posibles, sino también con la fuente de la cual proviene y a partir de la cual es válido gastarlo o no en el juego en determinadas circunstancias. La misma Adriana había reprochado ciertas formas de jugar, ejemplificándolas reiteradas veces con su suegra (“ex suegra”, aclara), a quien utiliza como contrapunto de su propio juego: “Tiene una jubilación ella, otra jubilación del marido y un sueldo de la política, y se lo gasta todo. El otro día llamaron de una agencia [por]que debía cinco mil pesos” (3-8-2011). Así, a pesar de sus propios lamentos, Adriana señala los límites que ella misma desconoce.

Claudia, de 45 años, es madre viuda y se dedica a vender productos cosméticos de manera ambulante por los negocios del centro de Escobar. Este trabajo le exige ir y venir por la calle en distintos horarios, y generalmente concurre a la agencia de lotería dos veces al día. Siempre lleva un catálogo consigo, y de vez en cuando logra venderle un perfume o crema a Cecilia. Su estadía en la agencia no se limita a sus apuestas, sino que generalmente se queda unos minutos antes y/o después de hacer sus jugadas, ya sea conversando o simplemente permaneciendo callada en el local, sentada o de pie, como si se tratase de un descanso en su trayecto cotidiano. Definiéndose a sí misma como “pobre” (“yo soy pobre, pero mi plata vale tanto como la tuya”, nos dijo al relatarnos un conflicto que había tenido en un local de productos para el hogar), en ocasiones trata de limitarse en sus apuestas, aduciendo que gasta demasiado dinero en diversas cosas “sin darse cuenta”. Un día, luego de haber jugado por la mañana y sin obtener ningún premio, volvió por la tarde para realizar nuevas apuestas. Como autoimponiéndose en voz alta, al tiempo que compartiendo con nosotros antes de retirarse, nos dijo: “Basta, no puedo jugar más porque no estoy ganando nada y no tengo plata. Estoy sacando de los ahorros” (1-04-2011, Escobar).

Tanto Adriana como Claudia señalan límites que no obstante traspasan. Propondremos que esa pequeña trasgresión se debe a que es la condición misma del

juego, en tanto la apuesta puede pensarse como una ofrenda sacrificial de dinero. Cuando iniciamos este capítulo, dijimos que el juego mantiene una posición ambivalente en nuestras sociedades. Por un lado, los Estados y las industrias vinculadas a lo lúdico tienden a incorporar cada vez más la actividad a lo mensurable y “racional” a través de su encausamiento “productivo”, incrementando las posibilidades de apuesta y de recaudación; pero por el otro, el juego sigue manteniendo la ambivalencia de aquello que atrae y al mismo tiempo puede ser visto como peligroso y destructivo. Justamente porque su terreno es el de un gasto sacrificial que desborda lo utilitario y que no deja de ser visto como una potencial amenaza para la economía doméstica y para la vida social. En este sentido, lo definimos como una actividad que se asimila a la parte heterogénea de lo social, aquella de lo inconmensurable y de lo excluido.

Estos relatos y escenas nos marcarían la tensión que muchas veces se establece entre el juego de apuestas, la economía doméstica y las obligaciones morales que esta implica, la cual es esencialmente una tensión expresada en clave económica: no se hace alusión a una cualidad del juego en sí mismo sino a una necesidad de priorizar los usos del dinero que afecta el juego y de diferenciar cuáles dineros pueden ser jugados y cuáles no. El dilema del juego es, en primer lugar, el problema por el dinero en juego, por el derecho a jugar que habilita o no habilita determinado dinero (del trabajo propio, de la jubilación, de la “política”, de los ahorros) frente a determinadas necesidades (los hijos, las deudas, el hogar). No se trata de la improductividad de la actividad, como lo opuesto al trabajo, sino del dinero disponible para ser jugado, lo cual no se racionaliza *a priori*, sino que es experimentado a lo largo de una trayectoria muchas veces amarga en cuanto a los beneficios que pueda reportar. Así, la improductividad del uso del dinero en el juego es puesta en escena en los momentos de tensión que provoca otro tipo de necesidades en los que se hace sentir el carácter trasgresor de la apuesta.

La jerarquía de valores que se expresa a través del destino legítimo del dinero nos lleva a preguntarnos cómo convive esa jerarquía con las apuestas. Muchas mujeres que se dedican al trabajo y a su hogar, como Adriana, lo han justificado por la ausencia de otra diversión (“yo no salgo”, “no tengo vicios”, “juego porque me distrae”, “no me voy de vacaciones”), apelando al aspecto lúdico y recreacional de la actividad por sobre alguna especulación económica. Los hombres también suelen justificarse en idénticos términos, pero mientras estos lo hacen sólo en el caso de ser interpelados al respecto<sup>109</sup>,

---

<sup>109</sup> Hernán, por ejemplo, refirió una demarcación entre un juego legítimo y el ilegítimo a partir del cumplimiento de sus obligaciones domésticas: “Yo no voy a permitir que trabaje mi señora y quedarme

las mujeres parecen más propensas a sentirse en la obligación de explicitarlo, quizás más constreñidas por la vinculación simbólica y afectiva que las vincula al hogar. Ahora bien, podemos observar ese aspecto lúdico en términos de lo que Daniel Miller ha conceptualizado como un “agasajo” (1999), es decir, como una especie de recompensa personal por la subordinación de los esfuerzos y deseos propios a la atención hacia otros (los hijos, la esposa, el hogar, el trabajo). Pero dejando de lado ese componente algo idealizado, la particularidad que nos interesa del concepto de “agasajo” es que se trata de un gasto indulgente para con uno mismo y “ligeramente trasgresor”, algo que está por fuera de la norma y que se expresa, en el juego, por su onerosidad e improductividad.

A diferencia de las loterías tradicionales, en las que muchas veces se realizan jugadas entre varias personas (Garvía, 2009), la quiniela es un juego del que se participa individualmente. Como los números pueden jugarse en la cantidad que se quiera y por montos bajos, lo razonable parece ser que cada jugador realice la apuesta a los números y por la suma que desee. Así, compañeros de trabajo (obreros de la construcción, empleados de comercio y municipales, policías) e incluso familiares (generalmente esposos, pero también padres e hijos) realizan sus jugadas cada uno por separado, a pesar de que puedan ir juntos a la agencia. Incluso si alguien juega por una tercera persona (por ejemplo una hija por ella y por su madre), las apuestas se realizan y se pagan por separado, con dinero previamente diferenciado. Pero detrás de esta aparente razonabilidad pragmática, podemos suponer que la individualidad responde además a que la quiniela se presenta como un espacio y un momento propio, un paréntesis en el que uno se aboca a una actividad lúdica y, en este sentido, uno se dona esos momentos de manera personal. Esto, como veremos, no significa que desaparezcan las relaciones sociales que atraviesan al apostador, siempre presentes tanto en las apuestas como en los destinos del dinero ganado, pero sí que la apuesta le corresponde a uno (aún cuando se la realice otra persona en su nombre) y es, en este sentido, una actividad inalienable: pone en juego un momento soberano que, no desprovisto de contradicciones para los propios jugadores, es esencialmente personal.

---

yo en casa porque... y jugando y jugando y le pido plata a mi señora para jugar. No. Yo laburo, salgo de acá y me voy al Cazador<sup>109</sup>, estoy pintando, hago trabajo de pintura y pego el mango. Yo en diez días que me voy para ahí ya me gané ocho mil pesos. ¿Me entendés? Que me deben una parte y estoy cobrando todos los meses dos mil pesos. A mí me sirve. Pero lo tengo ahorrado. Sé que llega el cinco y viene la señora acá y me paga. ¿Me entendés?” (Hernán, 14-04-2011).

Entonces, la quiniela parece particularmente propensa para cumplir con ese agasajo que es un acto de darse, de donarse algo de manera aparentemente trasgresora, incluso cuando el dinero que puede ser obtenido como premio es casi idéntico al apostado: No pocos son los jugadores, generalmente los más desprovistos de todo tipo de capital (económico, pero también cultural y simbólico), que juegan cincuenta centavos a varios números de dos cifras, alcanzando tal vez los 30 o 35 pesos en apuestas... 35 sería lo que pudieran ganar en caso de acertar a uno de ellos. Pero comprender esto sin caer en un miserabilismo (Passeron, 2011), nos obliga a alejarnos del enfoque sobre el premio y la utilidad y centrarnos en el gasto y la dimensión trasgresora que ella ocupa. Puesto que el dinero importa y es objeto de variados registros morales en torno a su uso, puede ser por eso mismo objeto de una trasgresión:

(...) el dinero representa, tanto para el avaro como para el jugador, un elemento sagrado. Pero el avaro, que lo acumula sin atreverse a tocarlo, lo idolatra y, retirándolo al mismo tiempo de la circulación, lo sustrae a todo uso profano. Es decir que adopta el comportamiento de lo “sagrado de respeto”. Por el contrario, el jugador que lo arriesga sin cesar, lo trata siguiendo las leyes de lo “sagrado de trasgresión” (Caillois, 1950: 205, n. 1).

Si recordamos la explicación de Jorge, aquel trabajador nocturno de un albergue transitorio en Merlo, podemos ejemplificar nuestro punto. Señalando a cada instante que lo suyo no es un juego compulsivo, que él no juega “de más” (“no soy aquel que es compulsivo, que trato de jugar sí o sí, no, no. Por lo menos me sé controlar en ese sentido”), se distanciaba así del estereotipo estigmatizado del jugador descontrolado, pero para poco a poco ir brindándonos algunas claves interpretativas de los jugadores a través de su relato: “no juego a otra cosa, no tengo otro vicio, no fumo, no voy a jugar, así, al bingo, no me gustan los caballos. No, lo único que puedo jugar es la quiniela, esas cosas, loterías”. Más que una justificación *ad hoc* del por qué juega, podemos resaltar el hecho de la posibilidad que le otorga la quiniela y que la vuelve un juego razonable: cuando nos dice que lo único que puede jugar es ese juego, podemos tomar literalmente la expresión para decir que justamente la quiniela le otorga algo que no le otorgan otros juegos, y es esa posibilidad. “Lo único que **puedo** jugar es la quiniela” implica que la quiniela es lo único que le está disponible a él, tanto por la adecuación subjetiva que le brinda (sin grandes luces ni sonidos, sin necesidad de aglomeraciones ni euforias) cuanto objetiva a través de una economía del dinero y del tiempo que se acomoda a su posibilidad diaria, a sus recorridos, a sus horarios, siempre presente en la

bajada del colectivo o de vuelta al hogar por unas pocas monedas o algunos escasos billetes.

No, cuatro [*cifras*] no [*apuesto*], porque es mucha [*plata*], no, no. De tres sí, cuatro no. Juego de tres y de dos. Nada más. Es lo que suelo apostar. En el día, yo le digo, en el día hay uno, dos, tres, cuatro sorteos. A las once y media de la mañana, a las dos, a las cinco y a la noche. Y yo de las cinco cuando me encuentro por ahí... cualquiera, si me encuentro al mediodía juego al de las dos. Si me encuentro a las diez de la mañana juego al de las once. Y las otras no juego. Y ahí está que uno juega a veces en una y sale en la otra (Jorge, 7-12-2010).

Pero ese agasajo, ese darse algo, aún cuando razonable no es gratuito y puede entrar en tensión con otros aspectos de la vida social por intermedio de un dinero que es consumado a usos no productivos o ilegítimos y, en este sentido, podemos decir que es sacrificado. La quiniela se presenta así como una trasgresión menor, casi irrisoria al lado de las grandes pérdidas de los casinos, de las apuestas deportivas o el *turf*. Nadie se salva y nadie se arruina jugando a la quiniela. Juego de pérdida, es sin embargo una pérdida razonable, diríamos mediocre: la popularidad de la quiniela no puede entenderse sin esa media tinta que ofrece, ese gasto superfluo pero aún así accesible, no calculado pero dentro de los parámetros de lo posible.

La ambivalencia que expresa el gasto en la quiniela es aquella que resalta Bataille al considerar la dualidad de los hombres y de las sociedades. En la medida en que la humanidad tiene conciencia del futuro y de la finitud de la vida, intenta conjurar la muerte a través del trabajo y la ley (es decir, de la subordinación a fines y de la prohibición mediante los tabúes<sup>110</sup>). Se niega, de esta manera, la inmediatez animal y se afirma el cálculo racional, donde todos los fines son relativos a fines posteriores, y así el ser se demora indefinidamente en el proyecto, puesto que este es el aplazamiento de la existencia (Bataille, 2002). Justamente por esto los hombres se subordinarían a una condición de subsistencia, a “una vida que se limita a reproducirse con la sola voluntad de perdurar” (Campillo, 1996: 19) y que por ello es del orden de la perduración y no de la intensificación.

Pero junto a esta tendencia coexiste otra dimensión que se vincula a la satisfacción inmediata del deseo, donde los objetos dejan de ser útiles para ser consumados en la destrucción. En *La noción de gasto* (2008) [1933], y posteriormente

---

<sup>110</sup> Las grandes prohibiciones, según Bataille, son las sexuales y las de asesinato, dado que ambas estarían destinadas a evitar la interrupción repentina y desordenada del proceso de trabajo.

en *La parte maldita* (2007) [1949], Bataille postula el principio de pérdida por oposición al de utilidad clásica. A través de una lectura de Mauss que enfatiza el carácter agonístico y destructivo del don, y fundamentalmente del *potlatch*, destaca la importancia de un conjunto de gastos que no están dirigidos a la producción o reproducción de la vida, sino que tienden a la pura consumación, a la destrucción fatua de la energía: los juegos, las guerras, los sacrificios, las joyas, los monumentos, las artes, entre toda una gama de actividades que no tienen por objeto nada fuera de sí mismas. Sin negar el papel decisivo de la producción y de la base material de las sociedades, Bataille dirá que en realidad, la producción y la acumulación se hallan subordinados al gasto. Dado que el hombre acumula mucha más energía de la que le es necesaria para la reproducción de la vida, y que no es posible acumular la misma indefinidamente, es inevitable que el excedente sea utilizado de manera dispendiosa. Pero no se trata sólo de una cuestión aritmética de utilización del sobrante, sino que en el fondo toda actividad útil se hallaría subordinada a ese principio general de pérdida, pues sería la fuente en la que el hombre reencontraría su soberanía al desplegar la subjetividad en la experiencia de los límites, es decir, de la trasgresión (Foucault, 1999). Dicha experiencia es aquella de la *deslimitación* de la subjetividad, de su apertura a un mundo proscrito y de su emancipación de los grilletes utilitaristas (Besnier, 2005): “La apertura hacia el ámbito de lo sacro no significa sometimiento a la autoridad de un destino indeterminado, sólo sugerido en su aura; la trasgresión, el rebasamiento de límites en dirección a lo sacro, no significa el sumiso autoabandono de la subjetividad, sino su liberación, la apertura a la verdadera soberanía” (Habermas, 2012: 234).

Esta soberanía es aquella de los hombres que buscan en el presente el instante “milagroso” en el que el miedo a la muerte y la subordinación a lo útil desaparecen, donde las leyes de lo homogéneo son transgredidas en la destrucción pura y simple de una consumación. Al desaparecer la trascendencia de Dios, que era la fuente de razón y que subordinaba todas las cosas a lo posible, sólo la puesta en juego de sí mismo en la trasgresión y en la experiencia de lo imposible puede ser soberana (Richman, 1982). El sacrificio aparece así como el remedio a un mundo desprovisto de trascendencia, al restituir mediante la pérdida una soberanía que había quedado anclada a la utilidad. Siendo lo contrario del proyecto (Bataille, 2002), el sacrificio se centra en el acto, en la destrucción presente: “es el consumo que no tiene interés sino por el instante mismo. En este sentido es don y abandono, pero lo que se da no puede ser un objeto de conservación para el donante: el don de una ofrenda la hace pasar precisamente al

mundo del consumo precipitado. (...) Hasta tal punto éste es el sentido preciso del sacrificio que se sacrifica *lo que sirve*” (Bataille, 1998: 53). Sacrificar el dinero, es negar la relación utilitaria que se mantiene con él, por eso en el juego se destruye aquello a lo que se consagra. La posición paradójica del dinero en el juego se da justamente porque, siendo su objetivo más aparentemente inmediato, deja de tener valor dentro de él.

La dimensión que quisiéramos remarcar es aquella del carácter sacrificial y trasgresor del dinero en juego que habilita, por un lado, la posibilidad de disponer libremente, por un instante, de sí mismo: la soberanía, al transgredir los imperativos del mundo de la utilidad, desborda las condiciones que reducen los seres sociales a no ser más que simple soportes de funciones unidimensionales (empleado, madre, jubilado, obrero, etc.). Es la destrucción del excedente lo que señala siempre la vida detrás de la función y que, lejos de ser un proyecto deliberado, implica una espera sin objeto, una apuesta de sí mismo (Besnier, 2005). La apuesta ya tiene en sí misma, independientemente del resultado esperado, un valor que es tal justamente porque lo que se apuesta importa, es un útil que se halla asociado a vínculos y obligaciones morales determinados (hijos, ahorros, hogar) que le otorgan un sentido más improductivo –y por eso más vital– al dinero.

Sólo aquel gasto improductivo posibilita, por un instante, el acceso al ser soberano que escapa a la razón y a la modernidad. En la medida en que sirve, él mismo es una cosa. En la medida en que consume improductivamente, sólo vive el momento “milagroso” del presente, dejando de ser un útil:

A mi entender, *esencialmente*, si el obrero se permite una copa, es porque encuentra en el vino que traga un elemento *milagroso* de sabor, que es justamente el de la soberanía. Es poca cosa, pero al menos el vaso de vino le da durante *un corto instante* la sensación *milagrosa* de disponer libremente del mundo. El vino se traga maquinalmente (apenas tragado, el obrero lo olvida), pero es sin embargo el principio de la embriaguez, cuyo valor milagroso nadie podrá cuestionar. [...] Más allá de la necesidad, el objeto del deseo es, humanamente, el *milagro*, es la vida soberana más allá de lo necesario que el sufrimiento define (Bataille, 1996: 65 –en cursivas en el original).

Si tratamos de aprehender ahora el papel del dinero en el juego a través de los diversos relatos, veremos que ocupa ese lugar ambivalente en el que se sacrifica porque sirve, pero que al mismo tiempo es descentrado de su mera utilidad y, por eso mismo, se destruye. Las ganancias pueden insertarse en el ciclo de la economía doméstica a través

de la apuesta de pequeños dineros que retribuyen, de vez en cuando, sumas mayores que, no obstante, difícilmente puedan cubrir lo apostado. Pero este hecho, que también es cierto, no llega a explicar por qué muchas veces se sacrifica un dinero que tiene fuertes componentes morales por los destinos a los que deja desiguales. Lo que proponemos es que el sacrificio de ese dinero es condición de la búsqueda que el juego abre y cuya lógica es el de la expansión de la propia subjetividad a través del paréntesis que abre en la vida social. Mientras que la razón solo extrae equivalencias de la diversidad del mundo, y en este sentido la homogeniza, el juego produce lo contrario en tanto “transforma una equivalencia en diferencia” (Bataille, 2005: 215-16). La experiencia de esa diferencia, de esa deslimitación, es la que requiere que el dinero sea trasgredido en sus usos utilitarios y sacrificado en aras de la suerte.

La apuesta –es decir, el dinero– es un gesto que vincula a los hombres con los dioses por medio de un contrato sacrificial que abre un paréntesis en el mundo de la necesidad y de la función, aquel de lo homogéneo, para relacionarse con el “universo mítico de la abundancia” que es custodiado por la suerte (DaMatta y Soárez, 1999). El dinero debe ser sacrificado para acceder a la suerte y en este sentido la destrucción es la que produce la diferencia de ser ganador. Tomar esto como un don hacia sí mismo, como una oportunidad que uno se regala, es apuntar hacia lo que hay de irreductible detrás de la utilidad. Al decir de Karsenti: “[t]omar el don como perspectiva es ubicar el gasto improductivo como fundamento de la producción, lo superfluo como fundamento de lo útil, la locura como fundamento del cálculo racional que estructura en apariencia la economía mercantil” (2009: 111).

Evidentemente esto no lo vuelve un objeto romántico, y en este sentido también tratamos de alejarnos de una visión populista (Passeron, 2011) e idealizada del juego. Como bien saben los especialistas en marketing, esto también puede ser (y lo es) aprovechado por las estrategias de venta<sup>111</sup> (Howland, 2010). Pero lo que nos interesa en este capítulo es remarcar la condición ambivalente del juego que se expresa en el lugar central del dinero: relación de deseo y de pérdida, es lo que hace de aquel una

---

<sup>111</sup> Las mismas Loterías cuentan con gerencias de mercado dedicadas al estudio sociodemográfico de los jugadores y a la implementación de estrategias de posicionamiento. Así, en un artículo aparecido en la publicación oficial de Lotería Nacional (Revista *Abrazar*), sugestivamente titulado “La apuesta por entrar en la mente del consumidor”, puede leerse: “Todos los esfuerzos del área comercial radican en la obligación de identificar las necesidades del mercado, definir el público a seducir y/o conquistar, para luego dar lugar a la estrategia de posicionamiento, que tiene como objetivo principal ubicar la oferta y la imagen de la empresa en un lugar privilegiado en la mente del consumidor. En marketing, el terreno es el mercado, el rival la competencia y el objetivo la mente del consumidor” (Año 4, N° 22, marzo-abril 2012, p. 32).

práctica paradójica en la que al tiempo que se busca un premio, se sacrifica pequeñas sumas que son relativamente importantes dentro de la economía doméstica. Si esto es así, como habremos de ver, se debe a que su destrucción entraña la producción de un valor que no es del orden de la acumulación, sino del sentido (Fouillet, 2010). Esto nos aleja de la búsqueda de racionalidad y de las objeciones morales contra el juego. El problema de las apuestas no es la irracionalidad de los jugadores, sino la expansión política de la que son objeto.

### Capítulo 3: Las formas sociales de la apuesta

*Yo he trabajado con números toda mi vida, claro está, y al cabo de algún tiempo empiezas a pensar que cada número tiene su propia personalidad. Un doce es muy diferente de un trece, por ejemplo. El doce es honrado, concienzudo, inteligente, mientras que el trece es un solitario, un tipo turbio que no se lo pensaría dos veces si tuviera que infringir la ley para conseguir lo que quiere. El once es duro, deportivo, le gusta caminar por los bosques y escalar montañas; el diez es bastante bobo, un blando que siempre hace lo que le mandan; el nueve es profundo y místico, un Buda de la contemplación. No quiero aburrirles con esto, pero estoy seguro de que entenderán lo que quiero decir. Es todo muy privado, pero todos los contables con los que he hablado me han dicho siempre lo mismo. Los números tienen alma, y uno no puede evitar relacionarse con ellos de una forma personal.*

**Paul Auster, *La música del azar*.**

–Y tú, Alexei Ivánovich, ¿no has probado aún tu suerte?

–No, abuela.

–Pero los ojos te brillan, lo he visto.

**Fiódor Dostoyevski, *El jugador*.**

#### Un saber hacer

Como vimos en el capítulo anterior, Roberto no se inmiscuye en los usos del dinero por parte de los jugadores, y mucho menos si son sus clientes. De igual manera, tampoco se entromete en las formas en que realizan las apuestas. No obstante, él tiene su propia opinión sobre el modo “correcto” de realizarlas, sobre el saber jugar. En una conversación con un jugador (Aníbal) que se encontraba apostando en la agencia, aproximadamente de su edad y con el que mantenía un trato de confianza que parecía más dado por la afinidad lúdica que por la cotidianeidad, se explicita una determinada concepción del juego que implica un saber hacer:

Aníbal: [*Realiza su apuesta*] 3 pesos al 161, 171, y dos pesos al 61 y 71.

Pero viste que cuando no es para uno... porque ¿yo sabés lo que soy de pensar?

Yo soy de... vos pensás lo mismo que yo... si vos estás jugando un número y yo estoy jugando al otro número, al otro me estoy jugando yo en ese momento en contra. No es lógico. Si te toca, te toca y punto.

Roberto: Totalmente.

A: Ahora, ¿viste que juegan doscientos números, veinte pesos para cobrar setenta?

R: nooo, cada uno juega como quiere.

A: No, no, hay cosas que... nosotros tenemos otra edad. Vamos a jugar a la ruleta y veo como juegan y... yo he estado en el...

R: 38 números juegan<sup>112</sup>.

A: Te juegan contra las chances. Sale el 0 y pierde el... resulta que sale hecho y sale el cero y pierde las dos. Vos decís, “este no tiene noción de lo que está jugando”. Son formas... Ahora, después de ahí, lo que decís vos, cada uno hace con la plata después lo que quiere.

R: Totalmente. Vos lo ves acá, salvando las distancias, viene un tipo y te juega cuatro cifras en provincia, otras cuatro cifras en nacional, otras tres cifras distintas de las cuatro cifras...

A: [*interrumpe*] Puede tener suerte y acertar también.

R: Y después aciertan a las cuatro cifras, y vos andá a decirles que están jugando mal. Andá a decirselo.

[...]

Yo por eso, cuando viene gente que uno no conoce...

A: [*Continúa la frase*] No podés hablar.

R: “Haceme el 7171”... le hacés el 7171, y vos lo mirás al tipo... “bajemeló”... que es la lógica pura. Se lo bajás. Viene otro y te dice “haceme el 7171”, y vos le decís “¿te lo hago 171?”, “no, no, no, no. Haceme el 7171, el 328 y el 43

A: Te volvés loco [*se ríe*].

R: Entonces, si le preguntás parecés un boludo, “no te das cuenta que tenés que jugar en las cuatro, en las tres y en las dos [*cifras*]”. Y si no le preguntás y se las hacés, te dice “¿por qué te metés? Yo no juego así, yo juego a unas cuatro, otras tres y otras dos”. Y he visto tipos que juegan las cuatro cifras, y andá a decirles “no, loco, estás jugando mal vos”.

(...)

La lógica es jugar así, las cuatro, las tres y las dos iguales, el mismo número (Nota de campo, 30-3-2011, Escobar).

Aunque es verdad que algunas personas no juegan de esta manera “lógica”, también es cierto que la mayoría juega como señala Roberto, es decir, apostando a las tres y a las dos cifras de un mismo número. Sin embargo, esto no agota para nada el asunto. Todas las formas de racionalización se hallan muy lejos de responder a una estrategia probabilística y no pueden comprenderse sin la relación particular que se establece con los números y que, por otra parte, el mismo Roberto mantiene. Aquellos no son símbolos inertes y neutros, sino que adquieren un carácter afectivo y se hallan dotados de una personalidad propia que, en la mayoría de los casos, se constituye en referencia a relaciones sociales y a significaciones ya institucionalizadas. Los números del juego están marcados socialmente, insertos en una trama de significaciones que actúan como marco de referencia común para los apostadores y que llevan implícitos una connotación superior a ellos mismos, lo cual los dota de tal carácter afectivo. Así,

---

<sup>112</sup> Roberto habla con ironía, a sabiendas de que la ruleta cuenta con 37 números.

hay números buenos y malos, lindos y feos, atrasados y repetidos, en un antropomorfismo que nos indica desde el inicio que el trabajo de las apuestas nunca depende únicamente de una lógica matemática sino, principalmente, social; lo cual a su vez se expresa en los distintos montos apostados y en la confianza en que los números elegidos van a ser los premiados.

De esta manera, no nos interesará tal cosa como la manera Lógica de jugar, sino los diferentes sentidos que se hallan detrás de los sistemas de apuestas, casi siempre entremezclados y contradictorios, que se presentan no obstante como un conjunto de reglas públicas de acción y de pensamiento y que, por tanto, pueden ser consideradas instituciones dentro del universo de jugadores (Hubert y Mauss, 2010). Dado que tienen un carácter eminentemente social, sus apuestas “no profesionales”, legas, no son entonces menos valiosas, puesto que deben verse en el contexto mismo del juego, de su universo de significados y, además, de las formas de apuesta que el juego mismo y su industria ofrecen y reproducen. Esto, a su vez, implica considerar que se tratan de prácticas y pensamientos que se despliegan en el juego y que no necesariamente se aplican a todos los dominios de la vida del jugador, lo cual nos evita pensar en términos de racionales o irracionales para ubicarnos más bien en un ámbito finito de sentido (Schütz, 2008) que, no obstante, se presenta como un gran traductor: Si las formas de apuestas no son utilizadas en otros ámbitos de la vida de los jugadores, todo lo que en ella suceda puede finalmente referirse, mediante fórmulas de transformación, a ese universo particular que es el de la quiniela, actuando así como un operador simbólico que enlaza todo con todo.

Por otra parte, las emociones que se expresan en el juego y que se hallan implicadas en las formas de apuestas, no hacen menos racional al jugador, sino que parecen ser constitutivas del hecho mismo de apostar. Esto, siguiendo a Hubert y Mauss, también es cierto para una multiplicidad de hechos sociales: “hablar de sentimientos religiosos es como hablar de sentimientos económicos o sentimientos técnicos. A cada actividad social le corresponde pasiones y sentimientos normales” (2010: 69). De esta manera, podremos evitar la contraposición heredada del racionalismo entre razón y sentimientos (es decir, lo no racional), puesto que “cuando se estudian estas dos lógicas en la conciencia de los individuos que viven en grupos, se las encuentra natural e íntimamente ligadas” (ídem: 58). Al mismo tiempo, podemos alejarnos del psicologicismo mentalista –tan en boga en los *gambling studies*– al recordar el vínculo estrecho que existe entre “lo social, lo psicológico y lo fisiológico”

(Mauss, 1979: 282). “[H]ay maneras de pensar en común como hay maneras de actuar en común. Los calendarios son cosas sociales como las fiestas, los signos y los signos premonitorios y las expiaciones de los malos presagios. Los unos y los otros son instituciones” (Hubert y Mauss, 2010: 66). Las emociones que se evidencian en los juegos –como las maneras de las apuestas–, si bien mantienen un componente de espontaneidad personal, son así ellas mismas formas incorporadas de lo social (Halbwachs, 1947).

### **Una gramática lúdica**

Como dijimos, las formas de apuesta, por más que puedan parecer más o menos alejadas de las posibilidades objetivas de acertar, siempre se presentan como un conjunto de variaciones más o menos singulares en torno a preceptos, normas y saberes comunes a los jugadores. Si bien existen, como Roberto y Aníbal, quienes intentan apearse a formas más “racionalizadas”, incluso bajo sus propios parámetros del buen jugar, nunca lo logran enteramente. En la práctica recurren a una variedad de instrumentos y de razonamientos las más de las veces contrapuestos y contradictorios que, no obstante, se presentan como formas típicas de juego y que pueden ser reconocidas y entendidas como tales por cualquier apostador habitual, aún cuando alguna de ellas se le presente como novedosas. Se tratan, en este sentido, de una gramática lúdica (Lemieux, 2009), en tanto se vislumbra un sentimiento de evidencia en torno a las maneras de apostar esgrimidas, no habiendo tal cosa como una apuesta puramente individual en su forma. Aunque las variaciones en torno a esta pueden ser amplias, subyacen no obstante un conjunto de normas y saberes comunes tales como los significados de los números, pero también hechos, fechas y sueños que son significativos, y que son reproducidos incluso de manera escrita por “especialistas” que contribuyen a la reproducción de lo que es típicamente apostable.

Una de mis entrevistas con Hernán fue realizada en su trabajo, un club deportivo ubicado a dos cuadras de La Quince. Allí me recibió en un gimnasio techado que hace de cancha para diversos deportes: voley, handball, fútbol, basket... Una mesita sobre un lateral del amplio salón y un par de sillas eran todo el mobiliario de su puesto. El eco del lugar lo hacía parecer aún más solitario en esas primeras horas de la tarde, en las que no hay actividades. Mientras conversábamos, recibió un llamado en su celular, que atendió con prontitud:

Hernán: [Atiende su celular] ¿Sí? Sí. Nació en el año 1965. Ah, ah, en el año '45, sí. ¿Y cumple cuánto? Sesenta y seis. Bueno, bueno. Listo, ahora hago los números entonces. Aha, ¿cumple sesenta y seis me dijiste? Bueno, listo. Bien, bien. Aha. Entonces nació en el año mil... cuarenta y cinco. Así que cumple ¿sesenta y...? Listo. Listo, gracias negrita. Chau, mi amor, chau.

[Termina su llamado y continuamos con la entrevista]

Hernán: Ahí está, ¿ves?

Pablo: ¿Te pasaron un dato?

H: Una amiga cumple hoy sesenta y seis años. Nació en el año mil... ahí está, ¿ves? [me muestra el papel donde había anotado los números]. Desde esta mañana que nos estamos preguntándonos, nosotros [la jugadora que lo llamó], cuántos años cumplirá. Entonces le mandó un mensajito ahora y... Entonces ahora me gusta este número de cuatro cifras, ¿ves? [me muestra nuevamente el papel].

P: diecinueve cuarenta y cinco.

H: Así, diecinueve cuarenta y cinco, y las tres cifras le pongo el sesenta y seis solo, ¿sí? Con el uno, que es una persona que cumple los años, es ciento sesenta y seis.

P: Ah... claro. Porque yo muchas veces me preguntaba, “tienen las dos cifras, ¿cómo le agregan la tercera?”.

H: Claro, entonces... me pasó una vez, una chica trabajaba acá en el comedor, el año pasado, me dice [reproduciendo el diálogo] “hoy es mi cumpleaños”. “¿Cuánto cumplís?” “Treinta y tres”. “Uh, mi número que me gusta a mí”, le digo. “Treinta y tres, le digo, lo voy a jugar”. “Bueno, jugalo”. Agarré [acerté] el treinta y tres, y el tres treinta y tres. Y le digo, “oy, las cuatro cifras...” entonces, después aprendí. Yo aprendí de que tenía que contar la persona, ¿sí? aprendí a contar la persona. Claro, ella cumple años, es una sola, y salió mil trescientos treinta y tres.

P: ¿Y el tres de la... digamos, el tercer tres? Ella cumplía treinta y tres, vos le agregaste un tres...

H: Porque me gusta el tres.

P: Ok, y después le agregaste el uno de la persona.

H: El uno de la persona.

P: Salió.

H: Salió el mil trescientos treinta y tres, o sea que no agarré las cuatro cifras porque no puse el uno de ella, que era una sola persona.

P: Y por ejemplo, si ves una pelea, serían la pelea y el dos.

H: Si son dos personas que están peleando, el dos. Acá, justamente en la esquina, un chabón, no sé si era la novia, la mujer o qué; él venía en una moto y la chabona en una camioneta. Se paró adelante, y fue y la agarró del cuello y la zamarreaba, ¿viste?, a la chabona, ¿viste? Y no la largaba, y la gente de atrás empezó a tocar bocina. Y yo salgo corriendo a defenderla. Y el chabón la largó y agarró viaje. Agarró la moto él y se fue. Y digo yo, “la pelea”. Dos... son dos: dos ochenta y dos. Y salió. Sí, salió. O sea que siempre contando a la otra persona. O sea que ahora (nosotros le decimos la abuela), la abuela cumple... nació en esta fecha, de mil novecientos cuarenta y cinco, ¿sí? Entonces cumple sesenta y seis. Yo le agrego el uno. Ella cumple los años. Ciento sesenta y seis. Es así lo que uno va haciendo, ¿viste?

P: ¿Y a las cuatro cifras le apostás más que a las tres?

H: Las cuatro cifras sí, a veces sí. A veces no y a veces sí. Según. Pero como ella es una persona muy especial para nosotros, viste, lo voy a cargar, por ejemplo el día de hoy lo voy a cargar. Lo voy a jugar bien. O sea, acá juego las cuatro cifras y las tres cifras. O sea, el nueve cuarenta y cinco y el mil nueve cuarenta y cinco. Y acá le pongo el uno, ¿sí? El ciento sesenta y seis y el sesenta y seis.

P: Y ahí depende también que esa persona, que uno la aprecia, que vos le pongas más... la cargues más...

H: Sí, si, si, si. Es una persona muy especial para nosotros [él y la mujer del llamado], ¿viste?, le ponemos. O sea, le pongo yo este, sólo lo cargo, el sesenta y seis y las tres cifras. E igual acá.

P: Claro, si fuera otra persona cualquiera por ahí le ponés menos.

H: Le pongo menos. Por ejemplo, estos números yo acá los voy a jugar tres días seguidos. Hoy es jueves, viernes y sábado.

P: Siempre se juegan tres días, ¿no?

H: Tres días antes o tres días después. En esos tres días antes sale, o sale en los tres días después.

P: En uno de esos seis días sale.

H: Exactamente. Es como te decía, están poniendo todo ahí cerquita, que falta un tres para el tres treinta y tres, ¿viste? pusieron el treinta, treinta. Faltó un tres, y así lo van poniendo. Y bueno esa es la forma de ir estudiando yo (Hernán, 14-04-211, Escobar).

Si nos hemos permitido transcribir este extenso fragmento, es porque nos parece ejemplar por la diversidad de formas de apuestas que presenta. Hernán también habla de “jugar bien”, de “ir estudiando” y de “hacer” los números, apostando a las dos cifras y a las tres cifras respectivamente. Aunque el contenido de la apuesta es, en este caso, del orden de su universo social próximo, no dejan de observar la regla (pública) a partir de la cual los números son seleccionados, es decir, aquellos que corresponden ser jugados (los años que cumple la persona, el año de nacimiento, la inclusión del 1 en las tres cifras, los días que debe jugarse, etc.). A su vez, el número a jugar es dado por una relación social específica, cuya intensidad se expresa en el incremento de los montos apostados para la ocasión (“Es una persona muy especial para nosotros, ¿viste?, le ponemos”). El dinero apostado puede actuar como un revelador de la estimación personal, dado que es la obligación moral que esa estimación genera la que intensifica la apuesta, como si fuera a la persona misma a la que se apuesta y no a un número. Pero al mismo tiempo, y justamente por lo anterior, subyace una esperanza más vívida en obtener un premio, debido a la confianza que genera la relación social “en juego”<sup>113</sup>. En una cantidad de casos se juega a fechas de cumpleaños, aniversarios o números vinculados de alguna manera a gente muy cercana que ha fallecido. La carga emocional que porta el número parece incrementar la esperanza en la posibilidad de que sea ganador, llevando así a *seguirlo* por largos períodos.

En efecto, es la relación social la que se encuentra en juego y no alguna ley de probabilidad o estadística la que otorga la certeza de una ganancia próxima. Con la

---

<sup>113</sup> En efecto, podemos decir que si los hombres siempre se encuentran clasificando y jerarquizando personas y cosas (Dumont, 1979), el dinero puede ser pensado como un revelador de las intensidades con las que ambos son socialmente valorizados.

misma creencia en la eficacia, lo casual de un incidente callejero también puede ser objeto de una apuesta que será corroborada por el juego. Y sin embargo, aparece al mismo tiempo la idea de que los números no dependen de nada de eso, ni siquiera de algo tal como la aleatoriedad, sino que son controlados por la institución organizadora (“están poniendo todo ahí cerquita”). Pero estas pautas y nociones no son inventadas por Hernán sino que, como dijimos, son reglas públicas de acción y de pensamiento. Si bien la eficacia de las mismas no está garantizada, constituyen no obstante una gramática que, sin ser explícitamente reflexiva en sus reglas, proporciona los esquemas materiales y simbólicos mediante los que se constituye la certeza en la posibilidad real de un acierto. Las contradicciones que muchas veces presentan no imposibilitan que en su conjunto se estimen como igualmente válidas. Como en la magia, “[l]as contradicciones vienen de la riqueza de contenido de estas nociones y no les impide ser portadores, para los creyentes, de los atributos de lo empírico y de lo racional” (Hubert y Mauss, 2010: 59).

### **La quiniela y los números**

En la quiniela los números no son simplemente soportes funcionales y neutros, puesto que representan algo exterior a ellos que no es del orden de las propiedades físicas. Constituyen un código a través del cual se traducen sucesos de la vida cotidiana, eventos y relaciones personales en apuestas y, en este sentido, se trata de símbolos (Schütz, 2008)<sup>114</sup> de un ordenamiento que es posible descifrar. Los números configuran un mundo dotado de sentido al permitir relacionar dichos eventos con un orden que los trasciende pero el cual a su vez constituyen. De esta forma, serían inmanentes al orden mismo al ser una “verdadera esencia, una realidad cualitativa que expresa un estado específico de la manifestación cósmica” (Wunenburger, 2006: 63). Esta idea no es novedosa: de hecho está en el origen mismo de la aritmética en Egipto como una ciencia sagrada y en la tradición hermética retomada por Pitágoras o Platón, en la que se describe a un demiurgo que organiza la materia según una geometría simbólica. Pero volvamos a la quiniela: a partir de datos extraídos del decurso del día, se revelan para el jugador relaciones que los trascienden a través de los símbolos objetivados que deberán

---

<sup>114</sup> Alfred Schütz define un símbolo como “una referencia presentacional de un orden superior en la cual el miembro representante del par es un objeto, hecho o suceso dentro de la realidad de nuestra vida cotidiana, mientras que el otro miembro presentado del par alude a una idea que trasciende nuestra experiencia de la vida cotidiana” (2008: 295).

ser confirmados por el juego. Así, la vida cotidiana les otorga un caudal de eventos particulares que son percibidos como *pálpitos* traducibles en algoritmos numéricos (DaMatta y Soárez, 1999).

Aunque cada número puede tener más de un significado (por ejemplo de nombres, animales, oficios, signos zodiacales), el más extendido y utilizado es el de los sueños, lo cual no parece sorprendente si consideramos que estos han sido objeto de interpretación y de búsquedas premonitorias desde la antigüedad. Si bien es incierto el origen de las asociaciones específicas para el caso de la quiniela, revelan gran parecido con la *smorfia napoletana*, otra tabla de interpretación de los sueños utilizada para jugar al loto. En nuestro caso, también responderían a la larga clandestinidad con la que se realizaron las apuestas, frente a la cual se utilizaban señas para tal propósito.

A cada número, del 00 al 99, le corresponde un significado preciso que puede verse en el cuadro 3.1. Todas las agencias de quiniela (de LN y del IPLC) –e incluso en la página Web oficial de LN– cuentan con un cartel en el que se exponen los significados, junto a otras variantes en los que se establecen distintas relaciones entre números<sup>115</sup>. A través de dichos significados, es posible traducir no sólo sueños sino también eventos de la vida cotidiana a una apuesta. Las peleas, el mal tiempo, una caída, un incendio o el avisoramiento de una rata son algunos de los sucesos que pueden adquirir un carácter significativo y premonitorio para los jugadores. Así, casi todo para ellos es susceptible de contener una significación que, aunque no esté prevista de antemano en los significados ya establecidos, puede indagarse y armarse por aproximaciones y combinaciones. Si bien las apuestas no se agotan en estos significados, los mismos son uno de los recursos básicos de cualquier jugador habitual de quiniela y, de hecho, su utilización traspasa el ámbito mismo del juego y no es extraño escuchar su mención en conversaciones por fuera del mismo.

---

<sup>115</sup> Un ejemplo son los números “simpáticos”: se tratan de una relación de “simpatía” entre dos números, de tal manera que al salir ganador el primero, se supone que seguidamente saldrá el segundo. Se observa una de dichas tablas en la fotografía expuesta en el presente capítulo.

**Cuadro 3.1****Significado de los sueños**

00	Huevos	20	La Fiesta	40	El cura	60	La virgen	80	La Bocha
01	Agua	21	Mujer	41	El cuchillo	61	Escopeta	81	Las Flores
02	Niño	22	Loco	42	Zapatillas	62	Inundación	82	La pelea
03	San Cono	23	Cocinero	43	Balcón	63	Casamiento	83	Mal tiempo
04	La cama	24	Caballo	44	La Cárcel	64	Llanto	84	La iglesia
05	Gato	25	Gallina	45	El vino	65	El cazador	85	Linterna
06	Perro	26	La Misa	46	Tomates	66	Lombriz	86	El humo
07	Revolver	27	El Peine	47	Muerto	67	Mordida	87	Piojos
08	Incendio	28	El Cerro	48	Muerto que habla	68	Sobrinos	88	El papa
09	Arroyo	29	San Pedro	49	La carne	69	Vicios	89	La rata
10	La Leche	30	Santa Rosa	50	El Pan	70	Muerto Sueño	90	El miedo
11	Minero	31	La Luz	51	Serrucho	71	Excremento	91	Excusado
12	Soldado	32	Dinero	52	Madre e hijo	72	Sorpresa	92	El Médico
13	La yeta	33	Cristo	53	El Barco	73	Hospital	93	Enamorado
14	Borracho	34	La Cabeza	54	La vaca	74	Gente Negra	94	Cementerio
15	Niña bonita	35	Pajarito	55	La Música	75	Los Besos	95	Anteojos
16	Anillo	36	La Manteca	56	La caída	76	Las llamas	96	Marido
17	Desgracia	37	El Dentista	57	El jorobado	77	Pierna Mujer	97	Mesa
18	Sangre	38	Piedras	58	Ahogado	78	Ramera	98	Lavandera
19	Pescado	39	Lluvia	59	Las plantas	79	Ladrón	99	Hermano

Pero, como dijimos, estos significados no agotan la utilización de los números. Las patentes de los autos, fechas de cumpleaños, aniversarios, direcciones, efemérides de todo tipo, fiestas religiosas... prácticamente todo puede adquirir un carácter simbólico que sea traducible en una apuesta. Para el jugador, la interpretación de su

mundo está mediada por los números, que a su vez ayudan a organizar. Cada cosa puede reducirse, como en la filosofía pitagórica, a una combinación de cifras. Si bien cada uno aduce una o varias estrategias particulares al realizar las apuestas, casi siempre se trata de una variación dentro de un conjunto de formas más o menos establecidas de combinaciones en la que conviven diversas maneras de “estudiar” los números y de interpretar la vida cotidiana en relación a ellos. Así, sucede que la creencia en una “estadística” se combina a su vez con *pálpitos*, sueños y eventos de todo tipo, y con una interpretación de las cadenas de significado que se van armando a partir de los números ganadores. De esta manera, en los juegos de apuesta convergen dos formas de conocimiento que se presentan a través de los números: tanto una vertiente “cientificista” en la que se los observa como una fuerza explicatoria en sí misma, la cual gobierna la mecánica del juego mediante la teoría de la probabilidad; cuanto una visión mágico-religiosa que les atribuye un significado que los supera (Reith, 1999: 168). Pero en cualquier caso, el azar como ausencia de causa no se presenta en los discursos de los jugadores de quiniela, sino que siempre es posible atribuir algún tipo de sentido al juego. Desde el inicio mismo, lo que podría ser considerado como un juego de puro azar, mantiene una arista agonística que se revela en que, para nuestros apostadores, a los números “los ponen”.

### “¿Cuál pusieron?”

En la red social Facebook existe una página dedicada a los jugadores de quiniela a la que se hallan adheridos más de 10.100 usuarios, administrada por uno de los garúes de las apuestas: el ingeniero Datelli<sup>116</sup>. Allí se ofrecen efemérides diarias y distintas variantes de números para los apostadores. Pero además, funciona como una red de contacto entre los mismos, quienes a menudo se alientan, piden *datos* y comparten sus *pálpitos*. Publicado el día 6 de septiembre de 2013, puede leerse el siguiente fragmento<sup>117</sup>:

**Ezequiel:** vamosss todaviaaa agarre el 232 de 10 pesos

**Daniel:** QUE HIJOS DE P ... QUE SON LOS DE LOTERÍA OTRA VEZ EL 675 ME TIENEN PODRIDO MANGA DE LADRONES

**Norma:** bien ay con el 3232 !!!!!!!!!!!!!

<sup>116</sup> <https://www.facebook.com/oraculosemanal?fref=ts>. La cantidad de usuarios fue verificada por última vez el 18 de diciembre de 2013. Para el 24 de septiembre del mismo año, la cantidad era de 8.200.

<sup>117</sup> Se transcriben textualmente los comentarios, dejando solamente los nombres de pila de los foristas.

**Isabel:** De enero a enero ganancia del quinielero ....jaja  
**Delia:** tenes razón Daniel, ponen los números con la mano, nosotros somos los tontos que seguimos jugando. Manga de chorros  
**Delicia:** yo por bronca perdi 232 y 52 cagada  
**Ezequiel:** que especiales dejo el inge para mañana?? me pueden decirr??  
**Ana:** Espero para la noche 834 y 128 y 035 besos  
**Olguy:** si siempre lo mismo dos dias ponen tres cifras perla y despues los otros 28 dias, numeros horribles el 22 no lo ponian y cuando salio lo ponen 022 asi nadie agarra las tres cifras se la estudian todas y bueno siempre gana la banca y las personas k juegan porque les gusta, solo perdemos plata y la realidad es k nadie juega para salvarse ni para hacerse millonario pero seria bueno k sea mas parejo un poco la gente y otro poco la loteria nooo.....  
**Rosa:** el reemplazo del 35 es el 51 ya salio cuantas vecessss q salga el 708 y 248 SUERTEEEEE  
**Olguy:** basta de repetidosssssssssssssssssssssssssssssssssss  
**Maria:** Loteria nunca va a perder plata, tienen todo friamente calculado ellos hacen grandes negocios con la plata que ponemos todos nosotros, pero lo mas importante es preguntarse que hacen con toda esa plata que ellos administran. quinelas - bingos casino totales de fortuna increible.

El jugador de quiniela puede afirmar que “*salió* tal número”, pero junto a esa expresión combina otra que es incluso más utilizada que aquella: “*pusieron* tal número”. El término *pusieron*, que al principio escuché con desconcierto, se me iba extendiendo en la medida misma en que realizaba el trabajo de campo. La respuesta era sencilla: “en este país todo está arreglado”, “seguro saben lo que se apuesta”, “irán viendo qué juega la gente” y otras frases por el estilo, acompañadas algunas veces de una historia sobre alguien que sabía de algo que habría acontecido en forma aparentemente fraudulenta. El hecho de que las apuestas sean digitalizadas y enviadas en tiempo real a un servidor central, abona este tipo de hipótesis. Si por un lado el capital simbólico de la industria de los juegos de azar, que uno supondría que es una de las condiciones de posibilidad de la misma, se sostiene en gran medida en la transparencia de los procesos técnicos y del pago de los premios –y en este sentido las instituciones organizadoras se hallan constantemente publicitando los estándares de calidad de sus tecnologías y las certificaciones internacionales a ellas asociadas<sup>118</sup>–, por el otro, el hecho de que los servidores puedan registrar la cantidad de apuestas realizadas a determinados números es tomado por los jugadores como evidencia innegable de una manipulación de los resultados.

---

<sup>118</sup> De esta manera las Loterías no hacen más que insertarse en la normalidad de la standarización mercantil y de las garantías públicas que la certifican (Thévenot, 2009).

Un trabajo sobre la lotería clandestina en una zona rural de China (Bosco *et al*, 2009), muestra que allí también se presume que los números no son obra de la aleatoriedad, sino que existe entre los jugadores la creencia de que la Lotería (legal) – sobre cuyo sorteo se realizan las apuestas clandestinas–, manipula los números ganadores. En este caso, los autores señalan que esto se debe, en parte, a que en China todo el mundo reconoce la importancia de los vínculos personales para obtener cualquier cosa y de las conexiones de los grandes apostadores para hacer sus apuestas más seguras en detrimento de los pequeños jugadores. Sin embargo, al mismo tiempo, esto les otorga un grado de simetría a los apostadores de dicha zona rural frente a los corredores clandestinos de apuestas locales, dado que es contra ellos que juegan y no contra la Lotería que sortea, la cual aparece a sus ojos en una posición imparcial dentro del juego ilegal. De esta manea, es reintroducida la suerte como un factor que influye en el éxito o no de cada jugador.

En nuestro caso, se podría aducir cierta desconfianza con la que a partir de los años '80 y especialmente los '90 suelen mirarse las instituciones públicas en Argentina. Pese al relativamente bajo perfil que mantienen tanto LN como el IPLC y sus respectivos funcionarios en la arena pública, y a que estos no se han visto involucrados en “escándalos” de corrupción<sup>119</sup>, subsiste una percepción generalizada entre los jugadores de que existe un manejo discrecional de los sorteos. Pero justamente no se trata de una sospecha sobre alguien en particular, sino más bien de una certidumbre sobre el control institucionalizado que se ejerce sobre los resultados para incrementar la recaudación del juego y, en este sentido, de que una parte del proceso mismo residiría en su manipulación. De esta forma, no habría una corrupción en el sentido de un delito privado, sino que la manipulación sería inherente a la intervención estatal debido a una lógica fiscal. Incluso Sandra, cuyo trabajo es vender juego, sostiene esta visión. Una jugadora, bromeando con ironía acerca de la buena cantidad de sorteos diarios que se ofrecen para la quiniela, le dijo: “A ver cuándo ponen otro sorteo”. Esto disparó el comentario de Sandra:

–Sí, en cualquier momento ponen una a las tres de la mañana. Cuando salió La Primera no la jugaba nadie, entonces ¿sabés lo que hicieron? Pusieron todos los números lindos, que juega la gente, a la mañana. Entonces la gente tuvo que empezar a jugar a la mañana. En una época se sabía en la Lotería Nacional qué

---

<sup>119</sup> Sobre el concepto de “escándalo” referido a los casos de corrupción en la Argentina y a la construcción de la misma como tema público, puede verse Pereyra (2013).

números ponían a los premios. Te decían “jugale a los premios a tal número que sale”... ¡y salía! (Nota de campo, 31-5-2012, Martínez).

Hernán lo explica de esta forma:

Hernán: [...] Vos fijate que cuando la gente deja de jugar, el tres treinta y tres no te lo van a poner ni a las dos de la tarde, ni a la mañana ni a la noche. Te lo van a poner a las cinco y media. ¿Por qué cinco y media? La gente está trabajando, se olvida...

Pablo: ¿Es cuando menos se apuesta?

H: Exactamente. Entonces, ¿quién lo agarró? Y bueno, fueron poquitos. En cambio a la mañana hay más gente que lo juega. O a las dos de la tarde. O a la noche. La gente sale de trabajar, lo juega.

Esto no es sólo para el caso de la quiniela, sino que también se repite en otros juegos, como el Quini 6.

Ya había pasado el mediodía cuando ingresó un empleado de seguridad privada, con su uniforme puesto, para cotejar los resultados del Quini 6. Sandra tomó los extractos que le había traído el comisionista –entre los cuales estaba el del Quini– y se dispuso a traspasar el mostrador para colocarlos. Le ofrecí que me los diera para que yo hiciera la tarea, frente a lo cual me entregó alguno de los afiches con los resultados para que los colocara. El empleado de seguridad, que no debía llegar a los cincuenta años, tomó un papel para anotar los números ganadores. Mientras anotaba en la repisa, dijo: “que números altos... ¿cómo vas a acertar seis números, así?”. Yo acoté “y... es difícil”. Seguramente mi comentario le debió parecer de gran ingenuidad o bien de cierta indiferencia. Continuó: “Sí, fácil no te la van a hacer, si lo que quieren es recaudar... de enero a enero...”. Sandra, ya del otro lado del mostrador, concluyó la frase: “...la plata es del banquero” (Nota de campo, 19-7-2012, Martínez).

En cada caso subyace la misma idea: que las Loterías juegan a ganadoras y manipulan de diversas maneras los sorteos para recaudar la mayor cantidad posible de dinero. En efecto, es posible hablar en plural porque nunca se hace referencia a una persona en particular. Siempre se trata de un tercero más o menos indefinido que englobaría a todas las instituciones organizadoras, ya se trata de un “ellos” o de “la Lotería” a secas. Por otra parte, lo que para los jugadores es parte de un mismo juego<sup>120</sup> (no importa en el sorteo de qué institución ganen o pierdan, simplemente ganan o pierden), en la práctica depende de organismos diferentes (la LN, el IPLC, la Lotería de Santa Fe, etc.), lo cual implicaría una confabulación en contra de los jugadores, o bien

---

<sup>120</sup> De hecho, si bien se hallan diferenciadas, las apuestas a LN y al IPLC se imprimen en la misma boleta. Para el caso de lotería de Montevideo sí se debe realizar la operación en una boleta aparte. Esto no quiere decir que los jugadores no reconozcan una diferencia entre las diversas Loterías, pero tampoco dicen “agarré tal número en la nacional o en la provincia”, sino simplemente “agarré tal número”.

que la sospecha se vincule con aspectos propios del juego. Pero podríamos decir que ambos son en parte ciertos: como cualquier juego de apuestas, la quiniela y las demás loterías están diseñadas para que la banca obtenga beneficios. Aunque esto no significa que se manipulen los sorteos, los jugadores perciben la asimetría con las sucesivas pérdidas. Justamente, la idea de una manipulación de los sorteos es solidaria de la experiencia del carácter muchas veces frustrante del juego, ubicando en el origen de la misma no a la probabilidad o a la mala suerte, sino a una entidad superior que regiría los resultados. Es lo que Goffman denomina un “determinismo defensivo”, ubicado en el polo opuesto de la creencia en la pura suerte, aunque señala que ambas maneras pueden proteger al individuo “del remordimiento de saber que podría y habría debido hacer algo para protegerse” frente al riesgo (1970: 161).

Un jugador, mientras miraba el tablero con los números ganadores en El Veintidós, manifestó su fastidio por los resultados obtenidos al espetar: “...y yo soy un estúpido que sigo jugando”. Sin comprender la reacción, Julieta (la hija de Sandra) y yo nos quedamos en silencio, hasta que finalmente se justificó: “y sí, porque te forrean [*vilipendian*]”. La aparición de números *invertidos* (por ejemplo el 08 y el 80) fue tomado como una burla por parte de las Loterías hacia los apostadores (nota de campo, 4-1-2012, Martínez). Las instituciones controlan el juego, pero –seguramente– no de la manera que los apostadores creen: simplemente lo hacen a partir de los cálculos entre las probabilidades y los premios que deben otorgar, colocando a la probabilidad como garante de la recaudación. En los casos excepcionales en que puede suceder un “salto de banca” (cuando los premios superan a la recaudación respectiva del sorteo), la LN y el IPLC pueden establecer –en el caso en que lo crean conveniente– “topes de banca” para realizar pagos proporcionales menores a los correspondientes, como reaseguro de mantener la estabilidad financiera<sup>121</sup>.

El IPLC es conciente de esta sospecha. En un comunicado que envió a los permisionarios de agencias, indicaba que ningún medio televisivo transmitía su sorteo en directo, pero que éste se realizaba bajo la certificación de normas externas. Sucede que el canal de televisión *Crónica* emite de forma oficial (a través de un convenio) los sorteos de LN en vivo, mientras que lo hace de manera informal para el caso del IPLC. En dos ocasiones, pude ver que los números que anunciaban como ganadores en televisión, finalmente no eran tales, y lo que a primera vista parecía un acierto luego era

---

<sup>121</sup> Se establecen en el artículo 16 del reglamento de la Quiniela de LN y en el artículo 19 del reglamento de la Quiniela del IPLC.

desmentido por la institución. Más allá de la explicación que esto tenga y de las responsabilidades sobre el hecho, lo cierto es que contribuye a reforzar, a los ojos de los jugadores, los argumentos que estos sostienen acerca del manejo de los sorteos.

Circular N° 05/2011

Sres. Permissionarios oficiales:

Comunicamos a usted y a vuestros clientes que en la actualidad ningún medio televisivo transmiten [sic] en forma directa los sorteos que se realizan en el Instituto. Por lo que se aconseja utilizar exclusivamente el extracto oficial emitido por el sistema on line, que se confecciona en base al alta del sorteo correspondiente, rubricado por el Escribano actuante de la Escribanía General de Gobierno. Por último se recuerda que todos los sorteos están certificados por normas ISO 9001-2008 por la empresa Alemana [sic] TUV Rheinland.

Instituto Pcial. de Lotería y Casinos, Agosto de 2011.

Pero la hipótesis de una sospecha generalizada sobre los entes públicos que, por extensión, recaería sobre las Loterías, no logra explicar porqué los jugadores continúan apostando y valorizando sus formas de hacer las jugadas. En un sentido, se puede decir que esto le agrega un elemento agonístico al juego: ahora se juega contra alguien, más bien indefinido, pero que actúa como un Otro a partir del cual el juego se torna competitivo (“juego al 33 por ser pascua... por ahí lo ponen... aunque capaz no lo pongan porque lo juega mucha gente”. Mujer, La Quince). Sin embargo, las formas de apuesta no siempre se vinculan a una estrategia basada en la anticipación, como podría ser en juegos como el ajedrez, sino que junto a esa percepción, se mantiene un conjunto de lógicas que pueden corresponder o no con los juegos de competencia. Pero más allá de esto, la idea de jugar contra Otro le agrega un carácter agonístico al juego que iría en el mismo sentido propuesto más arriba: no existe lo puramente azaroso para nuestros jugadores. Más bien, existe un conjunto de saberes para apostar de determinadas maneras cuyos fracasos pueden ser explicados por este elemento de arbitrariedad que vendría desde las Loterías. Presentaremos, a continuación, cuáles son algunas de las creencias más difundidas que subyacen a las formas de apuesta de los jugadores de quiniela.

## Los *atrasados*

*Seguir* los números atrasados es una de las maneras corrientes de realizar las apuestas, quizás la más cercana a una estadística espontánea de los jugadores y la cual revela un componente moderno de creencia en el cálculo matemático. Se basa en la idea de que los números que hace un tiempo que no resultan en primera posición, deben estar pronto a salir ganadores. Esto implica un trabajo de seguimiento sobre los distintos sorteos: ver cuáles *salieron*, cuáles no, informarse a través de *pronósticos*, en diálogo con otros jugadores o con el mismo agenciero. Algunas personas –las más “profesionalizadas”– llevan su propia anotación de los números que van premiando los distintos sorteos, otras simplemente confían en los *pronósticos* que se publican semanalmente en periódicos o en folletos especializados o, incluso, en los servicios de telefonía celular que envían *datos* diarios, y otros se respaldan en su propia memoria (construida muchas veces en diálogo con otros jugadores) para saber cuál el *atrasado*. En cualquiera de los casos, existe una aplicación legítima de la estadística que implica el manejo de cierta información –errada o no– sobre la que se genera una creencia en la futura posibilidad de acierto. Nacida de los juegos de azar (Carnap, 1969), la estadística ha estado vinculada a los mismos desde entonces. Pero un análisis riguroso de aquellos mediante dicho conocimiento, habría despojado desde hace mucho tiempo a los jugadores de la creencia en la posibilidad que ganar antes que de perder en la quiniela. Sin embargo, el uso de tales “estadísticas” se orienta hacia la posibilidad de saber qué número podría salir próximamente antes que a un cálculo de los costos que implica jugar. Esto se debe a que lo importante es saber a qué número apostar, no cómo maximizar las jugadas.

Una de las formas de apostar que tiene Mariana es seguir los *atrasados*. Estos últimos son, para ella, aquellos que “hace dos meses que no salen”, por lo cual deberían aumentar sus posibilidades. Esto se debe a que mantiene el supuesto de que no pueden haber números atrasados por más de tres meses, por lo que durante ese último mes se intensificarían las probabilidades de que obtengan el primer lugar. Es así que Mariana ha perdido gran cantidad de dinero por *seguir* un número, creyendo que con cada nueva oportunidad se encontraría más cerca de obtener un premio. Así, el paso del tiempo reforzaba la idea de que con más razón debería estar por salir ganador su número, encerrándose cada vez más en su propia convicción.

Pero por otra parte, no es a través de la utilización correcta o no de la estadística como deben observarse estas prácticas, sino sobre la base de su anclaje a otras creencias. Como evidenció Adorno (2002), la divulgación de la literatura científica y del conocimiento acerca del universo y de la insignificancia de nuestro sistema solar dentro del mismo, no socavaron sin embargo la creencia geocéntrica y antropocéntrica en la astrología. De la misma manera, la utilización creciente de la estadística en la vida social (por los Estados, pero también por empresas, medios de comunicación, académicos) se ha convertido en un hecho corriente no sólo reservado a los expertos, lo cual no implica que se haga un uso científico de la misma. Esta utilización no docta no debe imputarse a un conocimiento imperfecto ligado a una falta de información (Bronner, 2003) o a límites cognitivos (Boudon, 1995). Pareciera que este tipo de realización de la apuesta debiera verse antes como una creencia que como una aplicación mal hecha de los cálculos. No importa cómo se determine el número atrasado, sino la fe en un sistema que le otorgue un orden al resultado y, de ahí, la posibilidad de acertar dicho número. En este caso, se trata de un sistema moderno basado en el cálculo matemático, pero junto al cual conviven otros modos igualmente idóneos (por su creencia) para acertar números.

### **Hermeneutas de los números**

Hacía apenas un rato que Hernán había estado en La Quince cuando volvió apresurado, como de costumbre, dirigiéndose directamente a una de las repisas dispuestas para los apostadores. Miguel, mientras atendía a otro jugador, le preguntó: “¿Qué pasa, Canario?”. Hernán le respondió al pasar: “me olvidé de jugar uno”. Sin detenerse, tomó un papel e hizo una anotación. Luego se detuvo un momento a mirar los números que habían salido premiados el día anterior, repasándolos uno por uno en voz alta: “pescado, negro, la virgen, el ahogado...”. Con convicción, reafirmando el número que estaba por apostar, remató: “...y tiene que salir, tiene que salir” (Nota de campo, 5-4-2011, Escobar).

Esta es una de las maneras en que Hernán organiza sus apuestas, la cual, como vimos, no es la única. Se basa en la construcción de un relato o de un encadenamiento entre los significados de los números. Así, cada uno de los ganadores puede ser leído como una parte de un relato mayor que está en construcción y cuyo devenir puede ser

develado y apostado. Esto tanto en el caso de que se le atribuya a alguna fuerza superior como a una treta de los organizadores del juego:

Ahora me encapriché con el tres treinta y tres porque, te digo, de arriba hasta abajo salieron todos: la virgen, la misa, el cementerio, el Papa, el niño y falta Jesús. Y siempre lo ponen, porque no dejan de ponerlo. Para semana santa siempre. Es como cuando la hija de Maradona cumplió 15 [años], ese día lo pusieron. No es casualidad. Lo ponen (Hernán, 14-04-2011).

Pero este relato no fue ocasional. Ese mismo día, una semana antes del jueves Santo, había salido en *la nacional* el 0409. Dos señoras ingresaron a La Quince y vieron el resultado en términos del significado del 09: el arroyo. Inmediatamente comentaron: “vamos a jugar al pescado ahora, seguro viene, a ver si salvamos el filete”, en alusión al consumo de pescado que se realiza tradicionalmente para aquellas fechas. Este tipo de interpretaciones no es sólo del orden de lo prescriptivo, sino que también de las vinculaciones que pueden establecer entre los números que ya han salido. Así como Hernán encontró varios números que podían relacionarse entre sí desde el punto de vista religioso, estas dos señoras también encontraron en los hechos una relación simpática entre algunos de ellos. Mientras miraban el cartel de los sueños, una le refirió a la otra: “salió el gato y ahora el pajarito”. Ambas terminaron jugando al 19, o sea, al pescado.

- “Le voy a jugar al 98 porque siempre que sale el marido después sale el ‘cornudo’” (Mujer, La Quince).
- “Salió el fuego, salió el humo, faltan las llamas” (Mujer, El Veintidós).
- “Salir sale cualquier cosa, pero siempre que sale el 52 sale el 56. Y el 02 fijate que después sale el 22. Y a la mañana a veces repiten los de la noche, ¿viste?” (Mujer, La Quince)
- “Ayer salió el 10... con el 10 y el 47 tiene que salir el 77” (Mujer, La Quince).
- “Anoche salió el 14, y más o menos relacionados vienen el 22 o el 24” (Hombre, La Quince).

Este tipo de sucesos podría multiplicarse, siempre bajo la misma lógica de una relación entre un número precedente y otro próximo a venir. Por otra parte, esto no necesariamente implica un encadenamiento de los significados, sino que también puede darse a partir de una mezcla entre la estadística del jugador y la creencia en una conexión que existiría entre determinados números, más allá del significado particular que tengan en forma aislada. En el mundo de juego, estos se llaman números

*simpáticos*, es decir, aquellos que saldrían ganadores secuencialmente por mantener una relación de simpatía. Así, la imagen de abajo refleja ese tipo de vínculos que pueden ser de los más diversos. A diferencia de los significados de los sueños, que pueden encontrarse de igual forma en todas las agencias, los números simpáticos son relativamente contingentes y existen variaciones en torno a los mismos. La tabla de la fotografía, por ejemplo, fue realizada por Roberto a partir de un viejo libro (“El libro de San Cono”) para apostadores, pero no es la única. Sin embargo, lo importante de la misma es que revela relaciones formales, más allá del contenido, que en este caso son de vinculaciones afectivas entre los números.

Simpáticos			
0026	2537	5047	75 67
0119	2642	5150	76 48
0236	2752	5278	77 76
0316	2827	5351	78 55
0430	2994	5413	79 75
0521	3019	5528	80 08
0633	3122	5630	81 77
0717	3221	5777	82 05
0836	3358	5835	83 28
0917	3471	5956	84 63
1020	3580	6088	85 00
1116	3664	6140	86 57
1294	3753	6285	87 07
1392	3860	6386	88 37
1422	3971	6429	89 47
1522	4082	6511	90 43
1695	4161	6661	91 64
1732	4292	6789	92 33
1822	4365	6801	93 23
1927	4470	6931	94 18
2098	4536	7067	95 14
2117	4621	7104	96 91
2296	4773	7209	97 73
2394	4863	7362	98 83
2498	4947	7403	99 15

“Números simpáticos”, agencia La Quince, Escobar.

## Pálpitos

Si bien la noción de *pálpito* es más bien vaga entre los jugadores, sin límites precisos, puede definirse como el convencimiento íntimo de que un número está próximo a salir ganador, y en este sentido se trata de una creencia antes que de un método. La actitud del jugador es más bien receptiva, puesto que el *pálpito* viene de afuera, se le impone al jugador, el cual sólo lo *sigue*. En este sentido puede distanciarse de las jugadas “estratégicas” en torno a los números atrasados, presentándose a veces como revelaciones en sueños o eventos, pero también puede tener un origen más prosaico como los anuncios semanales que se realizan en la agencia o en secciones de diarios y folletos especializados.

Jorge: Cuando tengo así un pronóstico o un pálpito juego.

Pablo: Y del juego, cuando usted va a jugar, ¿qué le gusta? O sea... ¿es sólo por el pálpito?

J: Claro, el pálpito, y si no me gusta miro que, siempre veo que también hay pálpitos de la misma agencia que jugamos... o del diario mismo, te vienen ahí unos pronósticos en el diario, que vienen ahí... dicen “hoy numerazo”, o a veces dice “juegue sin miedo”, en fin, ponen unos números... y por ahí juego lo que veo en la agencia, ¿no?

[...]

P: ¿A qué llama pronóstico?

J: Pronóstico, que yo tenga un pálpito.... Que vaya a salir.

P: ¿Y salen habitualmente?

J: A veces sí, pero a veces no. Pero a veces sí sale.

(Entrevista Jorge, 7-12-2010).

Hernán me explica su noción de *pálpito* de la siguiente manera:

Hernán: Claro, es como decir, “mirá, me gustó un número y bueno”. O a veces me ha pasado que he soñado que ganaba con tal número y me levantaba y... “¿será que sale?” O me levanto y me pica la mano... “oh, me pica la mano...” y voy a agarrar plata entonces. ¿Qué es la plata? El dinero, el 32. Me pasó el otro día. Y no gané porque no lo jugué como era debido, acá a los chicos. Le digo “haceme el dos mil trescientos treinta y dos, y el dos treinta y dos”.

P: ¿Y qué salió?

H: Salió el tres treinta y dos. Y el treinta y dos no lo jugué. Así fue. Al treinta y dos no lo jugué. Ya te digo, porque se me pasa por alto y no lo juego. Cuando viene la chica me dice “¿viste?, no jugaste a las dos cifras”. Me levanté, te digo, y me picaba la mano. Voy a agarrar plata. Plata. El dinero: 32. Salió el tres treinta y dos.

[...]

He ganado muchas, de esas así, muchísimas veces. Así que ya te digo, los míos, los pálpitos, te digo que cuando se me cruzan... y te digo que se me cruzan en la cabeza y...

P: Y le jugás.

H: Y le juego. Sí porque va a salir, va a salir seguro.

Antes que ser una forma de encontrar un número para apostar, es más bien la creencia en la eficacia que puede conllevar un número, originado en un conjunto de hechos de la vida diaria, tanto si son ordinarios como si son extraordinarios. En el límite, cualquier número independientemente de la manera que haya llegado al jugador, puede ser un *pálpito*. Si este es el producto de un cálculo, de un sueño o de un simple cartel en una agencia, puede presentarse de igual forma siempre que haya una confianza en que tal número puede resultar ganador, confianza que es transmisible: los *pálpitos* de los diarios y de las agencias son igualmente buenos si uno no lo posee en el momento. Pero como vemos, estos números no se elijen, sino que más bien se presentan de entre un abanico amplio pero no infinito de posibilidades más o menos combinadas de la vida cotidiana de los jugadores. Como señalan DaMatta y Soárez (1999), esto requiere la suspensión de los intereses vinculados al flujo ordinario y abrumador de las rutinas diarias y un modo de percepción atento a los eventos que puedan ser reveladores. Como veremos, la percepción de los jugadores se dirige hacia campos colectivamente demarcados como significativos para la generación de *pálpitos*, en tanto se hallan valorizados como buenos productores de números.

### **Sueños, eventos, cumpleaños, efemérides**

A pesar de que puedan tratarse de sucesos personales, y en este sentido varíen los números que juega cada persona, subyacen criterios comunes para la construcción de una apuesta que se presentan como evidentes. De ahí la idea de una gramática lúdica en la que determinados campos son significativos para adquirir números y *pálpitos*. Entre ellos, sobresalen ciertos sucesos de la trayectoria personal o familiar del apostador que, por su carga afectiva (nacimientos, cumpleaños, aniversarios, incluso la compra de un automóvil, etc.), son propicios para ser apostados. Lo mismo sucede con ciertas efemérides que, en general, son de público conocimiento entre los jugadores a través de diarios, folletos y programas radiales. Por su parte, los sueños sean quizá el elemento al que más se han visto asociados los juegos de azar desde que aquellos eran considerados un medio de comunicación con el reino de lo sagrado para develar designios (Reith, 1999) y, en este sentido, no es casual que el significado por antonomasia de los números

esté asociado a los sueños. Si hay un elemento común a todos los jugadores, es el sueño como uno de las maneras de acceder al *pálpito*. A su vez, los sueños suelen presentar situaciones y/o personas que mantienen un vínculo con el apostador, por lo que se le suma una carga afectiva que lo vuelve aún más premonitorio, especialmente cuando se tratan de personas fallecidas.

Emma es una señora ya anciana, siempre bien arreglada, que juega cada viernes en El Veintidós al doble cero para los sorteos nocturnos. Es lo único que suele jugar. Sin embargo, un día tuvo un sueño que, por la impresión que le había causado, nos compartió a Julieta y a mí para saber qué debía jugar: “soñé que invitaba a comer a mucha gente, y estábamos todos en una mesa grande, pero eran todos muertos...”. Julieta, sin prestarle mucha atención, le contestó: “y, el 47, los muertos”. Emma continuó relatando extrañada su sueño. Lo contaba pausadamente y como recordándolo con desasosiego: “me desperté y dije ‘pero esa es gente que está toda muerta’, ¿viste? familiares, amigos...” (Nota de campo, 17-02-2012, Martínez).

Los sueños constituyen la fuente de pálpito más indiscutible para los jugadores. La vinculación que establecen en ese estado liminar del sueño con un “más allá” a partir de imágenes, sonidos y personajes, constituye excelentes presagios para *agarrar* a los números. La expresión *agarrar* un número cuando alguien gana, es significativa de que el movimiento no es automático puesto que, como vimos, los números parecen escurrirse. Su fluidez requiere justamente de pálpitos antes que de cálculos racionalizados, por más que no falten componentes modernos que los aproximen a las vertientes “cientificistas” de estos últimos.

Como vimos más arriba para el caso de un cumpleaños, soñar con personas que han sido o son cercanas, también dota de mayor relevancia a la apuesta y la vuelve más seria aún, lo que generalmente se traduce en una mayor cantidad de dinero jugado. A su vez, la afectividad puesta en juego incrementa la “fe” en el número, en que resulte ganador.

El “Tucumano” entró a la agencia haciéndole burlas a Roberto [el agenciero] por el triunfo del día anterior de River frente a Independiente, equipo del cual es hincha. Mientras le jugaba 5 pesos al 48, se dirigió a mí diciéndome: “le tengo fe”. Yo sabía que el 48 en los sueños significa “el muerto que habla”, así que le pregunté por qué lo había elegido. “Soñé con mi mamá y con mi abuela. Las dos muertas”, me respondió. Eso solo bastaba para que la apuesta tuviera sentido.

Cuando se retiró el “Tucumano”, Roberto hizo una jugada para él mismo. Mientras sacaba la boleta de la máquina me miró con complicidad y la

dejó a un costado, como suele hacer con sus jugadas. Guiñándome un ojo, me explicó: “una fija para hoy”. Le había jugado al 28 por ser el aniversario de casamiento de sus padres (Nota de campo, 28-2-2011, Escobar).

En ambos casos (tanto el “Tucumano” como Roberto) se trata de apuestas relacionadas con números de sus círculos familiares, a pesar de que uno haya sido provisto por un sueño y el otro por el propio calendario. Pero se tratan de diferencias que no parecen sustanciales, puesto que son alternativas a una misma lógica. Lo que le otorga significatividad al juego es, en este caso, la relación social que se apuesta, lo cual a su vez otorga una creencia (una *fija* o una *fe*) en los números. Por fuera de cualquier cálculo “estadístico”, la percepción de la posibilidad real del acierto viene dada por las relaciones sociales que la apuesta pone en juego. Es la *fe* en dichas relaciones antes que en el número como símbolo matemático lo que le otorga la creencia en este último. Si en el capítulo anterior dijimos que la quiniela es un juego individual, en tanto se realizan apuestas de manera personal y no colectivamente, diremos ahora que también se trata de un juego (como todo juego) profundamente social, puesto que una parte importante de las apuestas se realizan en función de determinadas relaciones sociales que son relevantes para los jugadores y, en este sentido, cristalizan en ellas sus afectos.

Esto se ve especialmente en el caso de los cumpleaños y aniversarios, fechas obligatoriamente jugadas por los apostadores, para quienes revisten una importancia central.

Jorge: Si yo juego, juego un día por ejemplo, un cumpleaños, en mi caso un cumpleaños de mis hijos, o algún aniversario, en fin, tanto de mi mamá, que murió... si no de casamiento o...

Pablo: o sea fechas...

J: Sí, sí, sí, fechas... y si no cuando a uno le pasa algo, una desgracia, o se cayó, en fin... Uno conoce los números, bah, no sé si sabe, pero sabiendo qué significado tienen los números... Si perdió River: ¿A River qué le dicen? gallina, el 25... entonces... todas esas cosas... si uno fuera a misa, misa que es el 26, por ahí que voy siempre en los aniversarios, de mi padre... eso es lo que más o menos juego.

[...]

Por ahí si me gusta algún número más le pongo un peso más en otro número. Pero, poniendo así un aniversario, mío nomás, que me casé, cumpla, qué sé yo... 28 años. Juego el 28. Y el día que me casé, 29: 928 los dos. Y bueno, “póngale al...” si me gusta le pongo a las cuatro cifras.

P: ¿y de qué depende cuatro, o seis pesos, o diez? ¿De lo que tenga ese día, de los números que quiera jugar?

J: ¿De qué depende? No, si me gusta y si tengo, como se dice, un pronóstico, sí, juego. Ya le digo, justo en la fecha exacta juego (Jorge, 7-12-2010).

En estos casos, las apuestas se construyen (independientemente del contenido, que varía con caja jugador) de forma más o menos similar en torno a las fechas: atendiendo “a los años que se cumplen” y “a los que se dejan” (por ejemplo, 28 y 27), realizándolas “al derecho y al revés” (28 y 82), durante un período determinado de días (tres días antes y tres días después), etc. Cada caso responde a un mismo saber que circula bajo pequeñas variaciones, todas apuntando a las pautas de juego que deben observarse so pena de *perderse* el número. Por esto Jorge nos indica que juega “en la fecha exacta”, dado que no resulta para nada una obviedad.

Los pequeños episodios de la vida barrial también se ofrecen un repertorio de números que pueden ser jugados. Irma trabaja como personal de limpieza en la delegación municipal de Martínez, a unos metros de la agencia. Ella, al igual que Mariana, es apenas una de los empleados municipales que se acercan sucesivamente a jugar en distintos horarios. Un día Irma ingresó a la agencia con una jugada precisa. Al llegar, preguntó: “¿qué número es la rata?”. Inmediatamente, Julieta le respondió: “el 89”. Nos contó que una mujer había llevado a la municipalidad una rata muerta dentro de una caja, dirigida a una persona específica, y que al entregársela le dijo: “tomá, te traigo un regalo”. En el momento nos causó cierta repugnancia, pero el asunto se tornó simpático cuando, al poco rato, vino la señora que había llevado el “obsequio”. Al igual que Irma, preguntó “¿qué número es la rata?”, a lo que Julieta volvió a responder “el 89”. La señora, de 88 años, vive del otro lado de la plaza ubicada frente a la agencia. Nos contó que había llevado una rata a la municipalidad tras aparecer muerta en su casa, aduciendo que era un problema de la limpieza del municipio.

Este suceso local, sin embargo, nos indica ya el carácter social de determinadas apuestas y números, no ya solamente en su forma sino también en su contenido. Las efemérides y los acontecimientos públicos son ocasiones magnificadas de este mismo relato. El nacimiento y la muerte de Carlos Monzón o de Eva Perón, el cumpleaños de Maradona, la elección de un nuevo Papa o el atentado a las torres gemelas representan algunos de los sucesos sobre los cuales se concentran las apuestas de la comunidad de los jugadores.

Al cumplirse un nuevo aniversario de la muerte de Eva Perón, el 26 de julio de 2011, resultó ganador en el sorteo provincial el número 9792. Este sólo dato desplegó un conjunto de conexiones por parte de Julieta: El 92 era la edad que hubiese tenido Eva Perón, aunque la gente había estado jugándole mucho al 33, edad que tenía cuando falleció. El 92 también es el médico, y el viernes siguiente sería el aniversario de la

muerte del reconocido cirujano René Favaloro. Por otra parte, el día anterior había salido ganador el 52 –año de la muerte de Eva– y el 21 –que es la mujer–, y la semana anterior había sido el 33, por lo que ella había pensado en jugar el 92 (el número que hubiese *faltado*), pero finalmente desistió porque “los muertos no cumplen años” (Nota de campo, 26-07-2011, Martínez).

Estas conexiones de fechas y significados pueden volar como espectros a lo largo de una semana entre las expectativas de los jugadores, quines buscan todas las variantes y asociaciones posibles sobre las cuales apostar. El encuentro, incluso *ex post*, de relaciones requiere de un seguimiento tanto de los números como un conocimiento de los hechos con los que podría relacionarse, los cuales son publicitados y ofrecidos por agentes especializados a través de folletos y periódicos.

Pero el indicador más claro de la importancia de ciertas efemérides o hechos públicos los dan los saltos de banca. Estos se producen casi siempre debido a un número que es apostado frente a determinado suceso con el que se lo relaciona y que reviste alguna significación de importancia en la vida popular. Así, por caso, cuando Jorge Bergoglio fue elegido como nueva cabeza de la Iglesia Católica, en varias provincias del país se registraron grandes sumas en premios debido a los números ganadores y sus vinculaciones con el hecho. En una nota publicada en la página oficial de la Lotería Chaqueña el 14 de marzo de 2013, puede leerse:

En una jornada histórica por la designación del cardenal Jorge Bergoglio como máxima autoridad de la Iglesia Católica Universal, ayer la suerte estuvo del lado de aquellos que apostaron por los números 88, “el Papa” y 40, “el Cura”, según el significado de los sueños, por lo cual Lotería Chaqueña debió desembolsar más de 2,3 millones de pesos en concepto de premios.

En idéntico sentido, la edición impresa del Diario Popular del día siguiente señalaba:

En tanto, en la **Lotería de Córdoba** confirmaron que se pagaron premios “por más de 10 millones de pesos”. Además, agregaron que “no saltó la banca, pero tembló”.

Por su parte, ayer, en la primera matutina de Misiones salió el 88 a la cabeza e hizo saltar la banca. En ese sentido, el Instituto deberá abonar en concepto del primer premio cerca de 1,8 millones de pesos. Cabe resaltar que ayer cayó el 76, edad de Bergoglio, con lo que la lotería misionera abonó 800 mil pesos a los apostadores ganadores.

La traducción de los sueños en números ya aporta un repertorio de elementos sobre los que se tiende a focalizarse la percepción de los jugadores. A su vez, ciertos significados dentro de ese repertorio son más proclives a ser apostados, dada la simpatía que pueden ejercer sobre los jugadores. De ahí que exista una adjetivación de los números en términos de “lindos” o “feos”, que a su vez refuerza la mayor apuesta de los mismos. El 32 (el dinero), el 48 (el muerto que habla), el 17 (la desgracia), son algunos de los que son considerados “lindos”, pero la cantidad de números otorga una posible apuesta para prácticamente cualquier suceso del día: siempre es posible encontrar algún hecho que refiera a uno de los números.

Entra Daniela y juega al 87. Roberto, mientras realiza la operación, le pregunta “¿por?”, refiriéndose al monto por el cual quería jugar, y Daniela le contesta que por 50 centavos. Entonces Roberto le responde, “no, por qué jugás a ese número”, haciendo una broma. Daniela le empieza a explicar, pero Ricardo le dice que no, que era un chiste, aunque igual ella prosigue con la explicación. Resulta que su hijo se había estado rascando mucho la cabeza, hasta que ella lo examinó y observó que estaba lleno de piojos, así que antes de llevarlo a la escuela le había pasado crema de enjuague y el peine para liendres. De ahí que jugó al 87: los piojos (Nota de campo, 28-03-2011, Escobar).

Los *pronósticos*, constituyen uno de los instrumentos de información y de construcción de apuestas para muchos de estos casos, en los que no sólo se ponderan hechos significativos para la cultura popular de Argentina, sino que incluyen datos de la historia universal como el nacimiento de un rey o el desastre de Chernobyl.

### **Los *pronósticos***

Dalmiro había estado jugando *raspaditas* más temprano, a la mañana. Luego de probar con un par de ellas, le había demandado a Cecilia que trajeran otras para vender, porque esas “cada vez vienen peor”: los escasos premios que pueden obtenerse le parecieron cada vez más ocasionales. Él trabaja en su propio puesto, en la feria de ropa que está paralela a la vieja estación de tren de Escobar, a unos 150 metros en diagonal a la agencia. Cuando volvió más tarde, luego del mediodía, pidió un “Oráculo Semanal” y se sentó a leerlo en una de las sillas de plástico que hay en el local, junto a una de las repisas. En eso llegó Hernán, quien también pidió uno de estos periódicos hechos para los apostadores. Son apenas dos hojas de diario en las que se exponen los números más relevantes de la semana para que los parroquianos tengan en cuenta a la hora de apostar.

Primero se sentó junto a Dalmiro, para rápidamente pararse y continuar la lectura apoyado sobre la repisa más próxima. No había ningún otro jugador en la agencia. Roberto tomó él también un “Oráculo” y se sumó al pequeño club de lectores, pero leyendo en voz alta, como si leyese para los compañeros del café. De entre los diversos números que se presentan como *pronósticos*, las efemérides de cada día de la semana ocupan un lugar no menor. Resultan de gran interés por las curiosidades históricas que presenta, pero sin olvidar jamás que son números para apostar. Conocimiento histórico y apuestas se confunden en las columnas del pequeño pasquín lúdico. De entre las diversas fechas que Roberto leía sin que los demás emitieran palabra, mencionó finalmente el 38. Dalmiro, que parecía absorto en su propia lectura, dijo: “El 38. A ese le voy a jugar yo ahora. Pero hay que ver si le dan bolilla. Al 01 le dieron bolilla hoy. El sábado salió el pescado, y entonces le jugué al arroyo y al agua... Hoy salió el agua” (Nota de campo, 28-3-2011, Escobar).

Paralelamente al incremento de los sorteos, ha ido desarrollándose un pequeño mercado de las cifras que, a la manera de una consultora financiera, ofrecen *pronósticos* sobre los cuales poder basar las jugadas semanales<sup>122</sup>. En ellos, los números se anuncian bajo el auspicio de la certeza: “sale o sale”, “la fija”, “sale seguro”, “sígales que salen” o “el ganador”, son algunos de los rótulos bajo los que son anunciados. La cantidad de sorteos diarios parece sobrepasar a los cumpleaños, aniversario, sueños y sucesos cotidianos que podrían proveer a los jugadores de sus números, quienes por otra parte no siempre cuentan con un *pálpito* para apostar. No obstante, no se trata necesariamente de una segunda opción, sino que se ha incorporado como una de las vertientes por las que, junto a las otras, beben alternativamente los jugadores.

En El Veintidós hay un pequeño tablero digital sobre el mostrador, al alcance de los apostadores, que otorga de manera aleatoria un número de dos, tres o cuatro cifras al presionar el botón correspondiente según se desee. Sin embargo, nadie lo utiliza. Por el contrario, si no tienen una jugada ya preparada o desean agregar más números, prefieren consultar los *pronósticos*, incluso aquellos que confecciona la agencia como *pálpitos* de la casa: se tratan de carteles escritos a mano colgados en la reja que se alza sobre el mostrador, con números elegidos de forma puramente circunstancial o bajo la

---

<sup>122</sup> Sin embargo, no se trata de un fenómeno novedoso. Como señala Cecchi, desde la creación de la Lotería de Beneficencia Nacional en 1893 “la confianza depositada en los números de la lotería configura un conjunto de rituales urbanos sobre agencias estrella, boletos ganadores y números de la suerte publicados por la *Guía de la Lotería de Beneficencia Nacional* de lectura tan obligada como el libro *El ermitaño adivinador de sueños*, con datos claves para interpretar los sueños y sus números correspondientes según las artes adivinatorias de la entonces célebre Madame de Thésbes” (2012: 58).

ocurrencia de quien los realice. No obstante, son bien recibidos entre los jugadores, y la creencia en ellos parece estar dada por el carácter social de la pronosticación: en el letrero electrónico es lo aleatorio quien decide el número, mientras que en los pronósticos (cualquiera sea) se supone que alguien estimó las posibilidades a partir de un método (aunque no se conozca cuál), sea “científico”, esotérico o simplemente *pálpito*. Lo importante son las conexiones que puedan hacerse, puesto que es lo que le otorga continuidad y causalidad a la relación que se establece entre los sorteos (es decir, el universo de la suerte) y el orden de la vida. En este sentido, siguiendo a Descola (2011), podríamos decir que se trata de una episteme dualista dada por la combinación entre un sistema de identificación naturalista –donde nada es producto del azar, en su sentido de ausencia de causa, ni de la voluntad humana– y un sistema animista que conceptualiza una continuidad entre humanos y no humanos a través de los números.



Jugar en forma abusiva es perjudicial. Los datos expuestos son meramente pronósticos. Utilícelos con moderación.

El “Oráculo semanal” sea quizás uno de los más conocidos de estos *pronósticos*, al menos en el ámbito de la Ciudad de Buenos Aires y del Gran Buenos Aires. Se trata de un pequeño diario de tirada semanal, en el que se presentan las efemérides de dicha semana junto a números “demorados”, horóscopos y toda suerte de jerarquizaciones muy lábiles entre “salidores”, “sale o sale”, “muy probables”, “dato principal” y otros

rótulos por el estilo que promocionan en igual medida diversos números. El “Oráculo” aparece escrito bajo la pluma del “Ingeniero Datelli”, un hombre que desde 1994 se dedica a proveer de números a la vasta población de jugadores. Pero no sólo se trata del “Oráculo”, sino que también cuenta con afiches (“La grilla de Datelli”), un espacio radial en los instantes previos al sorteo de *la primera*, un sitio de Internet, un perfil en la red social Facebook y hasta un número telefónico (el 1515) a través del cual se pueden recibir los números previstos para la fecha por mensaje de texto en el celular.

¿DE QUÉ SIGNO ES?			
♈ <b>ARIES</b> <small>(nacido entre el 21/3 y 20/4)</small> <b>N°22</b>	♉ <b>TAURO</b> <small>(nacido entre el 21/4 y 22/5)</small> <b>N°97</b>	♊ <b>GEMINIS</b> <small>(nacido entre el 23/5 y 21/6)</small> <b>N°67</b>	♋ <b>CANCER</b> <small>(nacido entre el 22/6 y 21/7)</small> <b>N°44</b>
♌ <b>LEO</b> <small>(nacido entre el 22/7 y 21/8)</small> <b>N°70</b>	♍ <b>VIRGO</b> <small>(nacido entre el 22/8 y 22/9)</small> <b>N°40</b>	♎ <b>LIBRA</b> <small>(nacido entre el 23/9 y 22/10)</small> <b>N°71</b>	♏ <b>ESCORPIO</b> <small>(nacido entre el 23/10 y 21/11)</small> <b>N°90</b>
♐ <b>SAGITARIO</b> <small>(nacido entre el 22/11 y 21/12)</small> <b>N°12</b>	♑ <b>CAPRICORNIO</b> <small>(nacido entre el 22/12 y 20/1)</small> <b>N°07</b>	♒ <b>ACUARIO</b> <small>(nacido entre el 21/1 y 19/2)</small> <b>N°32</b>	♓ <b>PISCIS</b> <small>(nacido entre el 20/2 y 20/3)</small> <b>N°11</b>

Sin embargo, Datelli no es el único que “elabora” estos productos. Ciertos diarios (como *Crónica* y *Popular*) cuentan con secciones en las que se publican semanalmente las propias previsiones. También existe una pequeña industria de folletos que, como el “Oráculo”, son ofrecidos a las agencias por un pequeño costo semanal y que estas a su vez reparten gratuitamente entre los apostadores (“Los favoritos”, “La ayudita de Villate”, entre otros)<sup>123</sup>. En general, esta folletería no sólo es repartida ante el

<sup>123</sup> Durante el trabajo de campo, la agencia El Veintidós contaba de manera permanente con: “Los favoritos”, con un costo semanal de 12 pesos por 20 revistas; y el “Oráculo semanal”, a 15 pesos semanales por 20 revistas. Estas se distribuyen a través del comisionista, la persona que oficia de intermediaria entre las agencias y el IPLC realizando todo tipo de trámites y que lleva las folleterías y comunicados oficiales. Otros pronósticos circularon de manera temporal, bajo alguna promoción, como uno llamado “La ayudita de Villate”. Al concluir el trabajo de campo, la agencia había adquirido una nueva modalidad ofrecida por “Los favoritos”: un servicio telefónico que informa día por día 10 números

pedido del público sino que también es colocada a la vista del mismo en alguna pared o cartelera, dado que la gran cantidad de números que son “pronosticados” bajo diversas categorías llevan a generar una mayor cantidad de apuestas; pero además, debido a que son asimismo un elemento que es pedido por el público y se ofrece como un servicio para el mismo en un universo competitivo en el nivel de las agencias y, en este sentido, no se trata simplemente de una estrategia utilitarista de los agencieros. Sin embargo, funciona como un dispositivo material y simbólico de gran importancia en la evaluación y selección de números para realizar las apuestas.

Muchas personas creen en la eficacia de dichos números y de sus “adivinos”, especialmente en el caso de “Datelli”, quien se ha hecho de un renombre en su profesión frente a otros pronósticos que aparecen más bien de carácter anónimo (como en el caso de los suplementos de diarios). Aunque los números puedan fallar, la gran variedad de posibilidades (18 números de dos cifras que pueden combinarse con una tercera y una cuarta) para toda una semana le otorga mayores posibilidades de obtener aciertos. Pero como sabemos, la fuerza de estos números y personajes vienen dadas por el mismo público que cree en ellos y los agregan a sus jugadas, ya sea como un contenido adicional a las mismas o como sus apuestas principales. “Si, ponele, hay doscientas personas jugando a un número, esperan que lo dejen de jugar y ahí te lo ponen y lo repiten”, me explicaba Adriana tratándome de hacer entender por qué ella repite las jugadas con las que gana. Pero los números, además de los cumpleaños y aniversarios de su familia, salen principalmente de los *pronósticos*. Ella busca los que son anunciados por varios de éstos, los cuales estarían por resultar ganadores próximamente. La unanimidad con la que se presentan ciertos números incrementaría la creencia en los mismos.

De esta forma, esta pequeña industria agrega una especie de saturación numérica al otorgar relaciones de todo tipo entre dos, tres y cuatro cifras, no sólo al interior de las agencias, sino también mediante los teléfonos celulares, fuente a la que recurren muchos apostadores. En la página de Facebook del “Oráculo semanal”, puede leerse el día 23 de mayo de 2013<sup>124</sup>:

**Cristian:** datos del 1515: 603-645-122-913-029-69-14-09

---

pronosticados que la agenciera deberá escribir en un afiche provisto para tal efecto. Este servicio tenía un costo de 25 pesos semanales.

<sup>124</sup> Se transcriben textualmente los comentarios, dejando solamente los nombres de pila de los foristas.

**Susana:** gracias Cristian!no te imaginas el gran favor que nos haces a los que nos quedamos sin credito y sin dinero para recargar!!ojala hoy sea un gran dia!y ACERTEMOS TODOS algun numerito!!suerte para todos!!

**Elizabeth:** gracias cristian!!!!!!! a mi el 14 me fundio!!!!!!! no se que jugar.....

**Alejandra:** gracias Cristian por poner los numeritos temprano!!! SUERTE!!!

**Cristina:** me gusta el 12

**Ana:** Alguien tiene los agreg . Gracias

**Marisel:** yo tambien quiero el 999 cumplen mis mellizos 24 que salga el 8999 la clase con los hermanos

**Norma:** pra hoy 999 o 40 cuple año elpadre santiago de la iglecia sagrado corazon de san justo

**Alejandra:** inge estara potable el 2522 me gusta suerte para todos !!!!!!!!!!!!!

**Griselda:** alguien tiene los agreg y la perla gracias

**Valeria:** juego el 348-448-548-748-y me sale 547- aver si sale hoy un dia como hoy salia el 48 muchas mer

**Luis:** los elegidos son 22 y 45 suerte para todos

**Maria:** yo mande anoche y tambien me mandaron los resultados

**Silvina:** Vamos con el 518 y 98 suerte para todos

**Laura:** cuales son los elegodos x fa

**Roxana:** Voy con el 3092 y 3192

**Roxana:** Hoy se conmemora muerte d atahualpa yupanqui el alfa de atahualpa es 449 83 por ahi sirve el dato oal reves 38

**Fani:** Y mi me gusta 1133 6518 suerte y 2599

**Marta:** gracias cristian por los datos

**Debora:** buenas , buenas yo hoy voy x 4517 19 11 y lo sigo al 2232

**Fani:** Gracias cristian. Por los numeros ojala q no repitan mucha suerte para todos

**Roxana:** El alfa numerico d obelisco es 903 93 si lo ponen uno abajo del otro y bajamos la tercer cifra da 993 lo q salio ayer en montevideo.

**Alicia:** me gusta el 122..suerte para todos

## Comentario de Datelli

Actualizado al 22/04/2013

La nota es actualizada los días lunes

Si bien la semana que pasó fue generosa en sucesos que marcaron a fuego la historia, los números afines con dichas efemérides estuvieron un tanto mezquinos para salir. Frente a condiciones poco ventajosas, todos aquellos que las asumimos como parte del juego sabemos que no hay más que lanzarnos a jugar hasta agarrar por puro azar. Obviamente, siempre es divertido inmiscuirse en los enredos del Capitán y tratar de descifrar como va a manifestarse; puesto a que muchos de los números que fueron apareciendo se dieron a través de tablas numéricas. Ante una irregular semana para los apostadores, creo que es tiempo de parar y reflexionar. En primer lugar, da que pensar el por qué al haber tantas efemérides puntuales, los aciertos se complican más. La primera respuesta que me viene en mente, incluso teniendo en cuenta que los aparecidos durante la pasada estaban relacionados en cierta medida con los hechos, es que ocurrieron muchas repeticiones, berretines con números y negación de otros. A tal punto que el **33** (número propicio a salir) fue el más apostado de la semana pero no dio señales de vida, al menos en los primeros puestos. Sin dudas esta reflexión (a diferencia de lo que muchos pueden pensar), junto a otras que surjan en ustedes, nos obliga a redoblar cualquier postura. Conocer en profundidad la mayor cantidad de efemérides y ambos asociados para estar en posición de alerta. Arrancando con la nueva semana nos encontramos con el nacimiento de Isabel I de Castilla “La Católica” que casualmente nace el mismo año en que Cristóbal Colón, **1451**. Este acontecimiento y, principalmente, el hecho de que dos

personajes cuyas misiones se cruzaron en la historia (hay quienes sostienen que Isabel I financió con sus joyas el viaje que llevaría a Colón al descubrimiento de América) posean un origen temporal común podría ser muy tenido en cuenta por Garfio durante la presente semana. Isabel I de Castilla nació, el **22** de abril de **1451**, en Madrigal de las Altas Torres (Ávila). Su madre, Isabel de Portugal, había recibido esta villa como dote de su boda con Juan II, rey de la dinastía de Trastámara de Castilla y papá de la niña. Su padre, el rey, murió tres años después por lo que, Isabel La Católica pasó su infancia con su madre en el castillo de Arévalo. Son pocos los datos que se tienen de la primera infancia de la futura reina, seguramente por ser un personaje secundario en la línea sucesora del trono castellano. Sin embargo, es de conocimiento común que Isabel se creció en un ambiente con fuerte influencia portuguesa (éste era el origen de las damas del séquito de su madre) y quizás por ello, Isabel tendrá siempre inclinación a buscar la alianza con el reino vecino. A sus **16** jóvenes años el destino



cambió la suerte que la historia tenía reservada a Isabel, el problema de su hermano de padre, el rey Enrique IV (apodado el Impotente, incapaz de reinar) y la prematura muerte (en 1468) de su otro hermano, de doble vínculo, Alfonso, convierten a Isabel en candidata al trono de Castilla. En esta efeméride es importante destacar a los números **92-562-61-97**, el **497** que corresponde al nombre Isabel. Si cambiamos de efeméride y nos ubicamos, de vuelta en nuestro país, en la circulación del Tranvía en Buenos Aires, que tomando en cuenta el año y el significado (**1897** y **96**), la tracción que finalmente dominaría la escena, y también la mejor documentada, fue la eléctrica. Aparece en Buenos Aires en el año 1897 y desaparecerá, en la localidad de La Plata, en el año 1966. Si bien como derivaciones históricas de los mismos hoy contamos no sólo con la extensa red de subterráneos sino también con la línea ferroviaria a Campo de Mayo (en Buenos Aires) y las de trolebuses (en Rosario y Mendoza). Tras su primera aparición porteña, durante el período de ocho años que transcurrió entre 1906 y 1914, aparecieron diez servicios en otras tantas ciudades. Y, finalizada la Primera Gran Guerra, se completaría la nómina con las tres redes restantes del interior, la última de ellas en el año 1928. Luego tras la terrible crisis económico-financiera de 1930 (y sus consecuencias locales) y hasta 1995 no se importarán más coches nuevos. Así como la guerra de 1914 podría haber atrasado el proceso de electrificación de algunas ciudades, la de 1939 dejó sin repuestos al parque automotor, recargando en los servicios tranviarios el transporte de los pasajeros de los ómnibus. Ya desde la década de 1920 se diseñan y fabrican tranvías en nuestro país, en los talleres de las empresas porteñas y rosarinas y en fábricas como CATITA y las pertenecientes a Fabricaciones Militares. Los últimos en MATERFER, ciudad de Córdoba. En varias ciudades se reconstruyeron carrocerías en base a diseños locales. En cuanto al juego, nuestra fuente de apuesta nos señala, claramente, que son varios números de la decena de 90 que aun pueden salir o incluso repetirse, ya sean el **96-97-92** o bien el **16** por los **116** años del tranvía eléctrico en Buenos Aires. Otro tema que no podemos dejar de citar es el fallecimiento, el 22 de abril de **1616** de Miguel de Cervantes Saavedra, sin lugar a dudas el más insigne escritor de las letras españolas. Cervantes nació el 29 de septiembre de 1547 en Alcalá de Henares (Madrid). Si bien la verdadera y sumamente merecida fama le viene a Miguel de Cervantes por su inmortal novela "Don Quijote de la Mancha", presentada en dos partes (la primera de ellas, sin dudas la más importante, *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* publicó en 1605 con

un éxito inmediato) el autor es dueño de obras de menor repercusión pero de igual maestría. El **16** y el **116** son importantes en esta efeméride, completan este hecho el **28-52-03-04-404-23** este último como repetición. En la central nuclear de Chernobyl, en la antigua Unión Soviética, tuvo lugar, el **26** de abril de **1986**, lo que ha sido el peor accidente que nunca ha ocurrido en una planta nuclear. Ese día unas explosiones en uno de los reactores nucleares arrojaron grandes cantidades de material radiactivo a la atmósfera. Esta radiación no solo afectó a las cercanías sino que se extendió por grandes extensiones del Hemisferio Norte, afectando especialmente a los países de la antigua URSS y a los del Noreste de Europa. Como consecuencia de este accidente muchas personas sufrieron gravísimas exposiciones a la radiactividad y muchos murieron. Mas de 300.000 personas tuvieron que ser evacuadas de los alrededores de la central. Para intentar paliar los efectos del accidente la central ha sido encapsulada en 300.000 toneladas de hormigón y varios edificios y grandes cantidades de suelo han tenido que ser descontaminados. Les dejo para esta semana, **86-17-68-28-58-56-97-96-69-586-914-917**. Juegue con moderación. Busquemos una buena semana, para ponernos al día, por lo que no pudimos hacer, la semana pasada.

Extraído de: <http://www.oraculosemanal.com/libro.htm> (25-04-2013).

## Números y antropomorfismo

“Que lindos números... que lindos números que salieron” repetían dos albañiles que miraban los resultados antes de hacer sus respectivas jugadas en la agencia de Martínez. Eran nada menos que el 14 (el borracho) y el 22 (el loco), dos números particularmente atrayentes entre los apostadores, especialmente para los hombres. Como dijimos más arriba, los números no son simples símbolos inertes, sin cualidad, sino que se hallan socialmente marcados y, en este sentido, se presentan como poseedores de cualidades humanas. Dado que hacen referencia a eventos, situaciones, objetos y personajes dotados de una carga afectiva, esta es trasladada al mismo número que lo representa. La significación de los sueños les otorga ya una vinculación con ciertas representaciones sobre aquello que traducen, pero también se encuentran vinculados a partir de la propia trayectoria del jugador, quien casi siempre cuenta con “su” número: se trata de alguna cifra con la que se identifica especialmente y la cual es apostada de manera regular, en tanto expresa alguna vinculación afectiva con su significado o con lo representa para él que sería propicia para representarlo en el universo de la suerte.

El carácter social de los números se revela especialmente a través de la preferencia que algunos de ellos suscitan entre los apostadores, preferencia que es entonces la expresión de la cualidad social de dichos números antes que la confluencia de simpatías individuales. Como puede observarse en el cuadro de abajo, de un total de 1.249 apuestas realizadas a los números de dos cifras, 17 de estos concentraron más del 50% de las mismas, en tanto que 41 alcanzaron el 80%. Aunque algunos pueden mostrar una mayor frecuencia de manera ocasional debido a algún suceso

circunstancial, es claro que no se trata de una distribución equilibrada como la que uno esperaría de formas de apuestas tan disímiles como las vistas, y que algunos números no tienen nada de causal. El primero de la lista, el 32, es quizás el caso más típico, dado que focaliza todas las esperanzas asociadas al hecho más inmediato que implica ganar en nuestras sociedades, es decir, obtener dinero.

#### Frecuencia y porcentaje de apuestas por número

Nº	Significado	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	% Acum.	Nº	Significado	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	% Acum.
32	Dinero	79	6,3%	6,3%	38	Piedras	7	0,6%	86,9%
10	La leche	54	4,3%	10,6%	41	El cuchillo	7	0,6%	87,5%
14	Borracho	53	4,2%	14,9%	72	Sorpresa	7	0,6%	88,1%
19	Pescado	47	3,8%	18,7%	73	Hospital	7	0,6%	88,6%
02	Niño	44	3,5%	22,2%	84	La iglesia	7	0,6%	89,2%
29	San Pedro	43	3,4%	25,6%	89	La rata	7	0,6%	89,8%
11	Minero	36	2,9%	28,5%	92	El médico	7	0,6%	90,3%
33	Cristo	34	2,7%	31,2%	16	Anillo	6	0,5%	90,8%
22	Loco	31	2,5%	33,7%	47	Muerto	6	0,5%	91,3%
13	La yeta	30	2,4%	36,1%	74	Gente negra	6	0,5%	91,8%
24	Caballo	30	2,4%	38,5%	01	Agua	6	0,5%	92,2%
52	Madre e hijo	28	2,2%	40,8%	06	Perro	6	0,5%	92,7%
17	Desgracia	27	2,2%	42,9%	30	Santa Rosa	5	0,4%	93,1%
82	La pelea	27	2,2%	45,1%	66	Lombriz	5	0,4%	93,5%
09	Arroyo	27	2,2%	47,2%	76	Las llamas	5	0,4%	93,9%
18	Sangre	24	1,9%	49,2%	91	Excusado	5	0,4%	94,3%
44	La cárcel	24	1,9%	51,1%	00	Huevos	5	0,4%	94,7%
25	Gallina	23	1,8%	52,9%	07	Revolver	5	0,4%	95,1%
27	El peine	23	1,8%	54,8%	37	El dentista	4	0,3%	95,4%
12	Soldado	22	1,8%	56,5%	49	La carne	4	0,3%	95,8%
99	Hermano	22	1,8%	58,3%	57	El jorobado	4	0,3%	96,1%
48	Muerto que habla	21	1,7%	60,0%	61	Escopeta	4	0,3%	96,4%
35	Pajarito	19	1,5%	61,5%	93	Enamorado	4	0,3%	96,7%
94	Cementerio	19	1,5%	63,0%	51	Serrucho	3	0,2%	97,0%
21	Mujer	18	1,4%	64,5%	54	La vaca	3	0,2%	97,2%
53	El barco	16	1,3%	65,7%	63	Casamiento	3	0,2%	97,4%
23	Cocinero	14	1,1%	66,9%	81	Las flores	3	0,2%	97,7%
34	La cabeza	14	1,1%	68,0%	88	El papa	3	0,2%	97,9%
08	Incendio	14	1,1%	69,1%	03	San Cono	3	0,2%	98,2%
62	Indundación	13	1,0%	70,1%	28	El cerro	2	0,2%	98,3%
77	Pierna mujer	13	1,0%	71,2%	31	La luz	2	0,2%	98,5%
04	La cama	13	1,0%	72,2%	40	El cura	2	0,2%	98,6%
20	La fiesta	12	1,0%	73,2%	50	El pan	2	0,2%	98,8%
26	La misa	11	0,9%	74,1%	78	Ramera	2	0,2%	99,0%
42	Zapatillas	11	0,9%	74,9%	79	Ladrón	2	0,2%	99,1%
45	El vino	11	0,9%	75,8%	80	La bocha	2	0,2%	99,3%
59	Las plantas	11	0,9%	76,7%	87	Piojos	2	0,2%	99,4%
65	El cazador	11	0,9%	77,6%	55	La música	1	0,1%	99,5%
67	Mordida	11	0,9%	78,5%	60	La virgen	1	0,1%	99,6%
43	Balcón	10	0,8%	79,3%	64	Llanto	1	0,1%	99,7%
71	Excremento	10	0,8%	80,1%	69	Vicios	1	0,1%	99,8%
90	El miedo	10	0,8%	80,9%	83	Mal tiempo	1	0,1%	99,8%
05	Gato	10	0,8%	81,7%	85	Linterna	1	0,1%	99,9%
15	Niña bonita	9	0,7%	82,4%	95	Anteojos	1	0,1%	100,0%
46	Tomates	9	0,7%	83,1%	70	Muerto sueño	0	0,0%	100,0%
56	La caída	9	0,7%	83,8%	75	Los besos	0	0,0%	100,0%
58	Ahogado	9	0,7%	84,5%	86	El humo	0	0,0%	100,0%
39	Lluvia	8	0,6%	85,2%	96	Marido	0	0,0%	100,0%
68	Sobrinos	8	0,6%	85,8%	97	Mesa	0	0,0%	100,0%
36	La manteca	7	0,6%	86,4%	98	Lavandera	0	0,0%	100,0%
<b>Total apostados</b>							<b>1249</b>		

Fuente: Elaboración propia en base a muestreo de 500 boletas jugadas entre enero y marzo de 2012, agencia "El 22", Martínez.

Luego del mediodía, horario en el que llega a su trabajo en la municipalidad, Mariana entró a la agencia y, sin saludar, se dirigió directamente a Julieta:

–¿Puedo hacerte una pregunta?

–Sí.

–¿Qué mal se tiene que estar para que de todos los atrasados que había los únicos dos que no pusieron fueron los que sigo yo?

Lo dijo con una seriedad y una pesadez tales que parecía una verdadera tragedia. Enseguida acotó, en voz baja: –Para mí que me *lechucoó* el *mufa* de Sergio. –Se trata del hombre que trabaja también en la delegación de la municipalidad como ordenanza en la plaza de enfrente.

–¿Ganó un premio ayer?, porque salió un número que él estaba siguiendo y me debe plata.

–Creo que sí, porque *bajó* 20 pesos su cuenta, –le contestó Julieta. Mariana aseguró que hoy iba a ser el último día que seguía el 46 y el 15. Mientras, Julieta revisaba los pagos para confirmar que Sergio hubiera ganado. Efectivamente, había jugado por 0,50 centavos a un número que había salido ayer. Cuando le dijo que había jugado por ese monto, Mariana estalló en risa, despreciando la operación y repitiendo irónicamente: “¿cincuenta centavos?, ¿cincuenta centavos?”. Parecía poca cosa frente a los 25 pesos que venía jugando ella a cada número. Aunque se había mostrado dubitativa, finalmente decidió continuar su apuesta a aquellos dos números, manteniendo el monto.

Luego del sorteo de la matutina, más desanimada que antes, volvió Mariana. –Ya no sé más que hacer, –dijo con amarga resignación. Estaba en duda de si reducir el monto de la apuesta de uno de los dos números o el de ambos. Julieta le recomendó que o redujera lo mismo en los dos o que deje de jugarlos, pero que no le “bajara” la apuesta a uno solo porque, si saliese ganador el que menos hubiese apostado, le daría mucha bronca. Mariana se mantuvo indecisa durante unos minutos, sin saber qué hacer, hasta que finalmente optó por continuar jugando a los dos números por 25 pesos nuevamente.

Luego de retirarse, Mariana volvió a los pocos minutos con una factura en la mano. Se trataba de la factura de un insumo que le habían llevado a la delegación municipal. Acercándosela a Julieta con el brazo extendido por sobre el mostrador, con risa nerviosa le dijo:

–Mirá el número de la factura.

Era el 1746. Simplemente se había acercado para mostrársela, cosa que hizo y luego enfiló hacia la puerta para retirarse. Mientras retrocedía, de espaldas a la salida, dijo: –Yo no sé si me hace pito catalán o me dice “esperame que ya llego” (Nota de campo, 11-1-2012, Martínez).

Dos días después, en el sorteo del viernes por la noche, finalmente resultó ganador el 15 en una de las loterías. Sin embargo, a Mariana le quedó pendiente el 46, número que continuó apostando. La siguiente vez que la vi, me contó cómo se había divertido llamando al número gratuito del IPLC para reclamar por el número. Me lo relató así:

–Buen día, señorita, quería saber qué tipo de garantía dan ustedes a sus clientes.

–¿Cómo garantía?

–Sí. Si yo voy a comprar cualquier cosa a un negocio me dan una garantía. Si yo juego un número, soy clientes de ustedes, ¿verdad?

–Sí...

–Y bueno, ¿qué garantían me dan por un número que hace dos meses que no sale? ¿Dónde está el 46?

– Señora, nadie hace nada con los números. Puede ir a ver el sorteo el sorteo, si quiere.

–Sí, puedo ir a ver el sorteo, pero quiero pesar las bolillas a ver si pesan más o menos de diez gramos.

–No, pero usted también puede ver el pesaje.

–¿Y de qué me sirve a mí eso? Si tienen la balanza arreglada. Se fueron todos de vacaciones y los pobres que nos tenemos que quedar acá y que nuestro único esparcimiento es la quiniela nos están estafando. Dejé todo el sueldo en ese número y cómo puede ser que no salga nunca. Además no es a mí nada más que perjudican. Están desprestigiando a gente de mucho prestigio, como al ingeniero Datelli.

–¿A quién?

–¿Cómo? ¿No sabe quién es el ingeniero Datelli? ¿No leen el Horóscopo Semanal?

–No señora, no leemos eso acá...

–Es la revista que saca los pronósticos de los números. Deberían leerla, así saben las tramoyas que hay ahí adentro. Encima ponen todos números de mierda: el 92, el 90, todos números de mierda (Nota de campo, 18-1-2012, Martínez).

No era la primera vez que escuchaba acerca de la maldad o fealdad de los números, de manera que aproveché para preguntarle a qué se refería: –Algunos números son muy populares, como el 22, el 32, el 17, los juega todo el mundo. Otros no los juega nadie: esos son los feos, –me respondió. Aunque sería erróneo pensar que ciertos números no son jugados nunca, es cierto que algunos de ellos son apostados con mayor ahínco. Así como hay números “lindos” también los hay “feos”, por la misma razón que los primeros son tales: por el carácter social que subyace a ellos y que, como en la novela de Paul Auster, los dota de una personalidad. El 14 es el borracho, el 33 es el Cristo, el 22 el loco, el 48 el muerto que habla, y así sucesivamente; números todos que están siempre presente en el mundo de los jugadores (por estarlos en la vida popular) y que, por su significación, están investidos de una simpatía que refuerza la creencia en ellos. Incluso pueden llegar a ser objetos de indulgencia o enojo: “pero ya va a salir, yo no me hago problema, porque yo no estoy enojada con ellos”, decía Aurora, con resignado optimismo al ver que su número seguía sin aparecer entre los primeros puestos. En sentido contrario, un hombre mayor se lamentaba empecinadamente: “tiene que salir este hijo de puta”. En ambos casos, los números presentan un espíritu, un *hau*.

Si esto es así, se debe a que actúan como mediadores entre el universo de la vida cotidiana y de la necesidad –que no es sólo el de los acontecimientos que le sucedan al jugador sino también del mundo que lo rodea– y el universo mágico de la suerte. Los

números son así seres híbridos, en el sentido de que transportan significaciones y representan al jugador en aquel segundo universo a través de la apuesta, ese contrato sacrificial que es realizado mediante el dinero.

### **Suerte (y destino)**

Si hay una noción que parece estar ausente entre los jugadores es la de lo aleatorio como ausencia de causa u orden. Cada uno de las diversas maneras de realizar las apuestas, siempre combinadas y alternativas, son justamente distintas formas de reintroducir un orden y un sentido en los números. Las impresiones de Simmel a este respecto parecen ser muy sugerentes cuando señala que

[I]a típica superstición del jugador no es sino la forma tangible e individualizada, y por lo tanto también infantil, de este esquema profundo y omnicomprendido de su vida, a saber: que en el azar existe un sentido, que en él habita algún significado necesario –aunque no sea necesario según la lógica racional. A través de la superstición, con la que trata de introducir el azar en su sistema finalista mediante designios y recursos mágicos, el jugador se exonera de su inaccesible aislamiento y busca en él un orden que funcione de acuerdo con leyes, sin duda fantásticas, pero leyes al fin y al cabo” (1988: 14).

Siempre hay causas, ocultas o evidentes para los jugadores, que podrían explicar la disposición de los números, incluso recurriendo a la manipulación del sorteo por parte de la banca. Y, como en la magia, los resultados de la contrastación empírica no invalidan la creencia en la misma (Mauss y Hubert, 1979). No lo invalida porque junto a dichas causas se enfrenta la suerte del jugador particular, su fortuna, que es otra forma de introducir una explicación en ganancias y en las pérdidas. La noción de suerte se destaca sin lugar a dudas como una especie de fuerza en presencia capaz de explicar los aciertos particulares de los jugadores. Ganar implica *tener* la suerte, siempre de manera individual, aunque esta posesión sea transitoria. Evidentemente puede haber quien acierte más cantidad de veces, pero la eficacia no es constante y de ahí que la suerte circule y sea esquiva.

La noción de suerte parece participar de algunas de las propiedades de la de *mana*. Como ésta, se presenta entre los jugadores de quiniela como una fuerza impersonal (Durkheim, 2003), “no determinada, repartida entre los seres, hombres o espíritus, entre las cosas, los acontecimientos, etc.” (Mauss y Hubert, 1979: 125). En las agencias es común escuchar hablar acerca de la suerte de alguna persona por la

obtención de una ganancia más o menos importante. Sin embargo, no es algo inmediatamente poseído ni una cualidad estable, aunque se crea que haya gente que nace con más suerte que otra. En primer lugar, es algo que se debe buscar: “acá andamos, buscando la suerte”, me contestó Hernán en uno de sus diarios arribos a La Quince, cuando le pregunté cómo estaba. Este simple comentario me permitió releer las prácticas y los sentidos de los jugadores en clave de acción. Justamente, el hecho de jugar no implica una actitud pasiva ante fuerzas extrañas, sino más bien una búsqueda. Se halla así a medio camino entre la autodeterminación del obrar positivamente en el mundo y la heteronomía de quien se somete a la arbitrariedad de su destino. Pero el destino es algo que debe ser indagado y para esto es preciso arriesgar, es decir, ofrecer algo de uno, movilizarse ante la posibilidad: “Hay que arriesgarse. Después te agarra una enfermedad y no te quedás con nada... si sale, sale, y si no, bueno...”, me explicaba una señora que repetía semanalmente una combinación de sueños en La Quince. Si por un lado se presenta una lectura del mundo focalizada en determinados campos socialmente reconocidos y valorizados como generadores de *pálpitos* (y en este sentido no es generado por el propio jugador, quien solo lo reconoce o lo recibe), por otro, es necesario que se pase al riesgo de la apuesta, es decir, *seguir* ese palpito. Este arriesgarse es el componente noble del juego sin el cual no se accede a la ganancia que, como veremos, es material y simbólica.

El jugador, por el sólo hecho de apostar, busca entonces la suerte activamente. Pero esta búsqueda es constante, dado que aquella no se halla anclada ni fija, y siempre puede circular tocando diferentes personas por vez. Una jugadora que conversaba con Miguel, el empleado de La Quince, le refirió cómo un vecino suyo había ganado mucho dinero e inmediatamente abandonado el barrio, sin dar ningún aviso. “Encima le había dicho a mi suegro que le cuide la casa”, explicó.

Miguel: –Qué bárbaro, de tener que levantarte todas las mañanas para ir a laburar a sacarte eso. Si me decís que es un chabón que tiene diez autos, pero....

Jugadora: –No, es gente que necesita. Él es albañil, pero no puede trabajar porque tiene problemas en el corazón, cosas livianas nomás.

M: –Que bueno. Encima hay gente que viene y se juega una pila así y por ahí no saca nada, y capaz con un numerito gana.

J: –Sí, así como juego yo. Vamos a ver si tengo suerte, aunque no creo porque la suerte no va... porque él vive enfrente mío (Nota de campo, 3-5-2011, Escobar).

La suerte no va a tocar dos veces en la misma cuadra. Hay algo de escurridizo en ella, aunque manteniendo ciertos parámetros de circulación que hacen prever la

dificultad de que se repita la bienaventuranza de aquel vecino. Esta idea parece fundarse en un conocimiento práctico de la probabilística, pero a su vez bajo el carácter de una fuerza activa y fluida, de difícil previsión. Justamente por esta imprevisión, debe el apostador seguir buscándola, o sea, arriesgándose.

Pero la suerte, en ciertos casos, parece también estar asociada a determinados lugares y personas que podrían transmitirla. Jugar en esa agencia o ser atendido por determinada persona en vez de otra porque “me trajo suerte”, son escenas que pudieron observarse durante el trabajo de campo y que condensan la relación que mantienen los jugadores con la suerte y las cábalas a ella asociadas. Sin duda pueden ser episodios asilados y sin continuidad en el tiempo, pero se manifiestan ante un triunfo (o fracaso) que es coincidente con algún cambio en la práctica habitual (como cambiar de agencia y ganar en la nueva, o jugar a un número que ha dicho un empleado o agenciero ocasionalmente), imputándole causalidad al suceso. Juan trabajó durante ocho años en la agencia de su padre, que a su vez había heredado del suyo, hasta que debieron cerrarla en el 2003. Ubicada en Adrogué, provincia de Buenos Aires, me relató en sus palabras lo que yo vería luego a lo largo de mis estancias en las agencias La Quince y El Veintidós.

Yo he tenido problema con gente que decía que yo le daba mala suerte. Entonces, entraban, en vez de decirte buen día, buenas tardes [te decían]: “a ver pibe, si me das suerte hoy”. Entonces esa carga emocional yo la sentía, porque yo creo mucho en la energía, ¿viste? Lo que se transmite mente a mente es algo que yo creo mucho. El tipo me tiraba mala onda, entonces yo, de la mala onda no la podía transformar en buena, no soy dios, no soy un mago que te va a hacer... entonces ese tipo no ganaba, ese tipo me tenía bronca. Ese tipo se iba a otra agencia, se iba a otra agencia porque no ganaba en la mía. Entonces yo era el responsable, no él que elegía el número [risas]. Están locos. Así como al revés, “uh, pibe, me diste suerte...”, que venían, venían, venían... “vos me das suerte, vos me das racha” (Entrevista Juan, 1-12-2010).

Si por un lado la suerte debe ser buscada, ella tiene su propia lógica y cada uno es portador de su destino. De ahí que la búsqueda sea condición necesaria pero no suficiente para encontrarla y que junto al optimismo que con cada nueva jugada se embarcan los jugadores, exista una contrapartida de resignación con la que deben afrontar las pérdidas. Esto se expresa en un extendido dicho según el cual, “cuando no es para uno, no es para uno”, repetido ante el develamiento de resultados negativos. Pronunciado especialmente cuando se tiene la sensación de que la suerte ha pasado por al lado de uno, como en los casos en que resulta ganador un número “próximo” al

jugado, o bien en los que por algún motivo no se ha jugado una cifra que, habiendo estado en el *pálpito* del apostador, resulta ganadora. El destino que implica el “ser o no ser para uno”, refiere así a un sentido que le otorga cierta dignidad a la pérdida, puesto que suprime toda contingencia para llenar de sentido el hecho fortuito: “Es una elevación del hombre tener un destino –afirma Simmel–, es decir, formar una suma de azares según un sentido que, por más problemático que sea, sin embargo, sigue refiriéndose siempre a nosotros” (2012: 34). El carácter híbrido del jugador se presenta como aquel que buscando activamente la suerte, la fortuna momentánea de un número, asume al mismo tiempo el destino precario, también momentáneo, que le toca al perder. La acción de jugar se ubica así entre el aspecto subjetivo de una voluntad de arriesgar y la determinación que recae sobre sus hombros y a la que debe, en última instancia, someterse. El jugador es así quien busca continuamente –y en este sentido obra– pero sin poder doblegar por completo las fuerzas que parecen imponérsele desde afuera. Acción y estructura, el hacer y el padecer, se hallan como trasfondo de los juegos de azar, replicando la experiencia que el mundo de la vida “real” le impone. Aunque deja traslucir cierta resignación, contiene a su vez la idea de que hay veces en que sí es para uno y por eso no se abandona el juego. Subsiste allí la esperanza de encontrar ese momento mágico de la suerte que el ganar revela.

Un hombre entró y se ubicó en la repisa. Anotó sus números y luego se dirigió hacia el mostrador para jugarlos. Mientras Miguel tomaba la apuesta, el hombre le preguntó a él y a Cecilia por su padre, ante lo cual le contestan “no, somos empleados nosotros”. Los jóvenes le explicaron que en realidad se refería al dueño de la agencia (Roberto). El señor nos contó que hacía unos días había jugado al 43 por un cumpleaños, y que le había dicho a Roberto que hiciera la jugada para todos los sorteos del día por diez pesos a cada uno. Roberto interpretó que también debía hacerla para la lotería de Montevideo, pero el hombre no quiso esta última y le pidió cancelar la jugada correspondiente. Finalmente, dijo con pesar que había resultado ganador el 43 en Montevideo. Concluyó con un “y bueno, cuando no es para uno...” (Nota de campo, 5-7-2011, Escobar).

Un hombre pregunta qué salió ayer. Le contesto que el 01, a lo que indignado exclama, como reclamando: “¡¿Otra vez?!”. Se lamenta por no haber jugado: “lo tenía, lo tenía y... Cuando lo tiene en la cabeza hay que jugarlo”, asevera como una regla (Nota de campo, 30-3-2011, Escobar).

La saludo a Adriana preguntándole cómo está. Me contesta “mal”. Casi sin darme tiempo a preguntarle el por qué, me explica, como desahogándose, que estuvo siguiendo todo el día de ayer el número 1311, y que salió hoy a la mañana y no pudo jugarlo. “Estoy envenenada. Hace poco falleció mi suegro y gasté un montón de plata, y encima se le rompió el termotanque a mi suegra y me venía al pelo para comprarle uno, ¿viste? No eran tres cifras, ¡eran las

cuatro! Y bueno, no era para mí. Yo digo que debí haber sido muy turra en la otra vida. Envenenada estoy...” (Entrevista Adriana, 14-08-2012).

Justamente para evitar estas situaciones, los jugadores no dejan pasar oportunidades. Los habituales errores de tipeo en la terminal de las apuestas, o de interpretación que puede haber entre el jugador y el agenciero, llevan a que regularmente se realice una jugada que no ha sido querida por el apostador. La terminal deja cancelar estas jugadas hasta media hora antes del sorteo y quince minutos antes de que se cierren las apuestas. Cuando suceden errores de esa índole, quien realiza la apuesta ofrece siempre la posibilidad de cancelarla, a menos que el sistema ya no lo permita. La respuesta, si el jugador tiene el dinero para afrontarla, casi invariablemente se remite a un: “no, dejalo, por algo será”. Casi nadie quiere arriesgarse a que el número mal habido resulte ganador.

En definitiva, la suerte podría estar detrás de cualquier hecho fortuito que uno sepa interpretar. Los números que anuncia la agencia como posibles ganadores, escuchar una conversación ocasional en el que se menciona una posibilidad, el último billete disponible en la vidriera... todas son ocasiones para realizar una jugada más, un intento por acercarse a la suerte.

Habiendo jugado algunos números por su cuenta, una señora le pidió a Miguel que elija un número de tres cifras, pero sin que se lo diga, “que sea sorpresa”. Miguel bromeó diciendo que, de ganar el premio, se lo repartirían a la mitad, a lo que la señora le rebatió: “bueno, si pagás la mitad”. Ambos se rieron. Ya retirándose, la jugadora fue hasta el pasillo de salida y luego volvió sobre sus pasos. Le pidió a Roberto el último bingo que había en la vidriera: “lo ví ahí solo y por ahí me da suerte” (Nota de campo, 1-4-2011, Escobar).

Apenas quedaban dos billetes de la lotería de fin de año colgados en la pared, detrás del mostrador. Alberto, un hombre de unos setenta años, le pidió a Julieta que le diera los dos, pero justamente por el hecho mismo de que fueran los últimos: “siempre en el final, es lo que queda para uno”. Quedaban además tres números para la polla que organiza la agencia<sup>125</sup>, los cuales también compró con el mismo argumento (Nota de campo, 28-12-2011, Martínez).

---

<sup>125</sup> Para el año 2011, el IPLC distribuyó 20 “enteros” de la lotería de fin de año por cada agencia, los cuales constan de 10 cupones cada uno. Los mismos eran de venta obligatoria, es decir, no era posible devolverlos al IPLC y, en caso de no venderlos, debía pagarse el importe del mismo descontando la comisión que le correspondería al agenciero. Como es difícil vender 200 cupones de 40 pesos cada uno, la agencia “El 22” organizaba “pollas” (loterías) en las que se sorteaban dichos cupones. Los sorteos constaban de números del 0 al 9, a un valor de 4 pesos cada participación, con lo cual lograban cubrir el valor de un cupón. No obstante, esto implicaba realizar muchos sorteos sucesivos, por lo que empezaban a organizarse desde el momento en que la agencia recibía los “enteros”.

Evidentemente, la noción de suerte como una fuerza capaz de producir un efecto singular, no se trata de un hecho aislado (y ni siquiera exclusivo) dentro de los juegos de azar, sino que parece ser consustancial de este. En efecto, la suerte es lo que puede integrar al individuo dentro de un conjunto más vasto dotado de sentido. Según Simmel, “la atracción puramente sociológica del predominio y de la superioridad se combina” en dichos juegos “con el favor de la suerte, que nos otorga una mística relación de armonía con las potencias residentes allende el individuo y los acontecimientos sociales” (Simmel, 2002: 152-153). Para Huizinga, por su parte, “los conceptos de fortuna y suerte se hallan, para el espíritu humano, constantemente cercanos a la esfera de lo sagrado” (Huizinga, 1972: 75), justamente porque comunican a sus creyentes con un universo que no es el de la vida cotidiana, sino con fuerzas que el sorteo revelaría y por las cuales es posible ordenar y significar los sucesos y la posición del jugador en aquella.

Por esto es que no importa realmente el uso correcto de la probabilidad, puesto que lo que se encuentra detrás de las formas de la apuesta es la búsqueda del sentido y de la suerte en un universo caótico. Todas las cosmogonías hacen referencia a un caos originario a partir del cual se constituyó un orden que dispositivos simbólicos y rituales actualizan (Balandier, 1996). Las figuras del desorden han sido encarnadas en dioses, personas y lugares determinados, volviéndolos así reconocibles y exteriorizados a la propia comunidad. Existen allí claves interpretativas que les permiten a los hombres tomar determinados cursos de acción o aceptar las vicisitudes que los afectan. En todo caso, parece que siempre han existido explicaciones que vinculaban lo aleatorio a algo exterior a él mismo que les devolvía un sentido dentro del binomio orden/desorden. La probabilidad misma podría pensarse como una forma (racionalizada) de reintroducir el orden en un universo incognoscible y, en este sentido, no sería menos válida que otras formas de circunscribir lo real. Como señala Martignoni (1992), la contradicción entre métodos en apariencia más o menos racionales y las formas más esotéricas o asociadas a elementos afectivos y/o circunstanciales de elección de los números, es sólo aparente, puesto que ambas son igualmente válidas para encontrar la suerte.

### **Las formas sociales de la apuesta**

Como vimos a lo largo de este capítulo, el juego mismo puede implicar un trabajo y, en términos más generales, una acción. En este sentido, no se opone al

trabajo, sino que son dos tipos de actividad (Varenne y Bianu, 1990). Las apuestas requieren de un escudriñamiento, un análisis, una indagación y, por lo tanto, de un estado perceptivo para acceder al número a apostar. “Estudiar los números”, frase habitual entre los apostadores, condensa ese trabajo, el cual puede consistir en distintas estrategias pero que, en cualquier caso, siempre requiere una dedicación no desprovista de seriedad y de cierto algo solemne y ritualista. A pesar de que la aprehensión de los números pueda darse por fuera de la agencia, la misma ofrece todos los elementos que expresan la labor de la apuesta. En su interior, en efecto, se condensa un conjunto de elementos materiales y simbólicos que marcan el espacio de juego al que se ingresa y que a su vez posibilitan llevarlo a cabo. Pequeños recortes de papel y bolígrafos sobre repisas dispuestas para anotar los números, carteles con sus significados, *pronósticos* que anuncian los posibles ganadores, las sugerencias de la casa, distintos juegos preimpresos colgados en la vidriera, la saturación visual de números y de publicidades son algunos de esos elementos. Pero también por fuera de la agencia encontramos publicidades alusivas, pronósticos por mensajes de texto (pagos), en secciones de diarios, programas de radio y televisión, elementos que configuran un conjunto de dispositivos tendientes a organizar las apuestas sobre la base de los números y de ciertas vinculaciones más o menos formalizadas.

Esto puede verse en que, siendo un juego aparentemente sencillo, requiere sin embargo de un aprendizaje de sus reglas y de las diversas formas (esa gramática) de realizar las apuestas que, aunque pueden ser contradictorias, apuntan todas a una búsqueda de orden en lo que aparenta ser azaroso. Es, en este sentido, un sistema polimórfico de ordenamiento a través de los números, lo que nos aleja del binomio racional-irracional para comprender las operaciones que realizan los jugadores. Por más naturalizado que estén para éstos sus modos de jugar, la llegada de quien accede por primera vez a una agencia y pide –como he podido observar– que se le explique cómo se realiza el juego, corrobora ya la existencia de un saber que no es naturalmente accesible. Al decir de Callon y Latour (2011), los jugadores deben estar *equipados* para apostar y calcular, puesto que se trata de una práctica colectiva compleja y “la realización material del cálculo, las cifras, los medios de escritura, las inscripciones importan de manera decisiva en la *performance* del cálculo” (2011: 180). De dicha *performance* colectiva, según los autores, no puede deducirse ninguna competencia individual de los agentes, como ser un pensamiento mágico o racionalista. Dicho de otra manera, los agentes se hallan atravesados por determinado tipo de cálculo. En el caso de

la quiniela, y de las lógicas de apuesta en general, puede decirse lo mismo, puesto que no se desprenden competencias diferentes de los agentes en relación a un inversor, un matemático o un ingeniero sino en cuanto a las operaciones que realizan en cada tipo de práctica. Esto se ve en el hecho de que también hay ingenieros y hombres de negocios entre los jugadores que no necesariamente reproducen en el juego las operaciones que requieren sus oficios, sino que se imbuyen, igual que el más iletrado, en los cálculos “esotéricos” del buen apostador.

Las formas de la apuesta no son entonces más que las distintas maneras colectivas de organizar una creencia en la eficacia de los números, de organizarlos en una continuidad bajo la esperanza del acierto. La analogía del juego en ciencias sociales no es casual y podemos decir, retomando a Bourdieu (2000), que se tratan de maneras adquiridas por la experiencia misma de la apuesta y de los múltiples recursos que el juego y su industria ofrecen, permitiendo engendrar una serie de estrategias que se adaptan a las situaciones variables que son observadas como susceptibles de ser apostadas. Pero esto es sólo la forma, podríamos decir, y resta ahora indagar el contenido que subyace a dicha apuesta.

## Capítulo 4: La esperanza del juego. Una ludodicea de la vida cotidiana.

*[...] jamás podremos saber si hemos averiguado el sentido y la función de una institución si no podemos revivir su incidencia sobre una conciencia individual.*

**Claude Lévi-Strauss, *Introducción a la obra de M. Mauss.***

*[...] en el burdel y en la sala de juego se trata del mismo gozo pecaminoso: poner el destino en el placer.*

**Walter Benjamin, *El libro de los pasajes.***

### Un juego serio

Gerardo es empleado en el mostrador de la carnicería que se encuentra a pocos metros de El Veintidós. Hombre corpulento, pasados los cincuenta años, deja momentáneamente su puesto de trabajo dos o tres veces al día para llegar, con su delantal rojo que no deja distinguir las manchas de su labor, a la agencia. Si bien no dilata el asunto, tampoco muestra impaciencia por volver a su tarea. Aunque es un hombre afable y de tono jocoso, el momento de la apuesta es *su* momento. Ingresando con seriedad y cierta solemnidad, focaliza inmediatamente la mirada (ceño fruncido) sobre la tabla de resultados semanales y analiza concienzudamente los números mientras espera ser atendido. De no haber otros jugadores antes que él, se toma un tiempo de prudente análisis antes de indicarle sus apuestas a Julieta, en voz alta y segura, para que ella los digite en la máquina. Luego de realizada la operación, toma una postura más distendida e intercambia bromas o palabras casuales con Julieta. Pero lo primero es realizar las operaciones necesarias para las apuestas –es decir, la *determinación* de los números–, lo que puede implicar un trabajo que, como vimos en el capítulo anterior, no es evidente para los no jugadores. No le es necesario anotar sus jugadas, pero sí realizar el análisis de los últimos números premiados. Es ese momento el que parece distanciarse más de la vida cotidiana al ponerla entre paréntesis hasta realizada la apuesta.

Si el juego de la quiniela se presenta como un tiempo intersticial que suspende momentáneamente las obligaciones corrientes, esto no implica que se oponga a una dimensión “seria” de la vida que revestiría mayor importancia. Esta oposición resulta más clara a partir de la vinculación que se ha establecido en la modernidad occidental entre productividad y seriedad, la cual supone que cualquiera sea la actividad que hagamos, la hacemos para ganarnos la vida (Arendt, 2005)<sup>126</sup>. En efecto, en las sociedades organizadas en torno a la eficiencia de la producción, el juego aparece como un reducto que no deja nada útil (para los jugadores, claro), por lo que se trataría de algo que no es del orden de lo serio.

Evidentemente, la seriedad de cualquier tipo de actividad no es inmanente a la actividad misma, sino en relación a determinadas configuraciones sociales y culturales que hacen de ciertas prácticas objetos de solemnidad o de frivolidad. En el caso del juego, la dimensión económicamente improductiva que conlleva no lo convierte en un asunto banal para Gerardo, ni para el resto de los jugadores. Si se opone al trabajo en tanto constituye para ellos un paréntesis entre los quehaceres habituales y las obligaciones laborales y familiares, esto no elimina el hecho de que, al mismo tiempo que sea parte de una diversión, exista allí un elemento de solemnidad. No da lo mismo jugar o no jugar, ni tampoco ganar o perder. Claro que saben que se trata de un juego, pero no por ello ponen menos empeño y seriedad en él. Huizinga había reconocido ya esta particularidad, al expresar que “la conciencia de estar jugando en modo alguno excluye que el mero juego se practique con la mayor seriedad [...]. Cualquier juego puede absorber por completo, en cualquier momento, al jugador” (1972: 20).

Las miradas adustas y compenetradas con las que los jugadores escudriñan los números ganadores de los últimos días, analizando cuál será su próximo movimiento; las anotaciones meticulosas que realizan de ellos; el malestar que puede suscitar una pérdida; la expectativa con la que miran, desde la vidriera, los resultados del último sorteo; la impaciencia con la que, a minutos de que se cierren las apuestas antes del sorteo, llegan para poder realizar las suyas; todo ello hace pensar en cierta gravedad que reviste el asunto para los propios jugadores. Siguiendo la idea de Lévi-Strauss citada en el epígrafe de este capítulo, podemos utilizar la presencia fenomenológica de esa

---

<sup>126</sup> Al decir de Arendt, “[l]a misma tendencia a considerar todas las actividades como un medio de ganarse la vida se manifiesta en las actuales teorías laborales, que casi de manera unánime definen la labor como lo contrario de la diversión. De ahí que todas las actividades serias, prescindiendo de sus frutos, se llamen labor, y toda actividad que no es necesaria para la vida del individuo o para el proceso de vida de la sociedad se clasifica en la categoría de la mera diversión” (2005: 136).

seriedad para preguntarnos por la lógica de la apuesta. Siendo un juego, lo que se halla en juego parece ser más que una simple diversión o pasatiempo y requiere de una constancia y de una dedicación que corre en paralelo con –e incluso por encima de– las actividades “serias” de la vida. En efecto, ser jugador puede ser todo un trabajo, e incluso llevar a trabajar (en su sentido productivo) para poder continuar jugando o para pagar las deudas que pueda ocasionar la actividad. La subordinación de un orden a otro no es evidente. “Los jugadores no son holgazanes. Ellos trabajan duro” (Trépos, 2005: 39).

Pero tampoco sería exacto decir que lo serio, para estos jugadores, se encuentra sólo en el juego. Eso sería magnificar una presencia que, aunque cotidiana, es sólo un aspecto de sus vidas. Lo que queremos marcar es más bien la seriedad que en reiteradas ocasiones adquiere la práctica lúdica, y que parece sintomática de que lo que se halla en juego es más de lo que uno podría suponer, especialmente si pensamos, como vimos, que las ganancias económicas esperadas no siempre parecen un elemento explicativo de la persistencia y vocación con la que se afanan. Dicho de otra manera, la atmósfera de seriedad que a menudo genera el juego, no puede atribuírsele directamente a un utilitarismo focalizado en la ganancia monetaria. Aunque la esperanza de obtener un premio siempre se halla presente, no es posible reducir la cuestión a este sólo hecho. Si se observa tanto más empeño por salir de la “seriedad” de la vida cotidiana para ingresar en la quiniela, parece congruente pensar que aquello que está en juego en la misma es tanto más inhallable o de difícil acceso en los quehaceres diarios, sumidos en lógicas que le son divergentes. A diferencia de la dimensión teleológica que el trabajo entraña (Lukács, 2004), el juego de azar niega toda situación adquirida, estabilizada: “El juego rechaza todo capital acumulado, todo lo ganado que serviría de punto de partida, en fin, ese pasado cargado que es el apoyo del trabajo y que hace lo serio, la preocupación, la atención de lo lejano, el derecho, el poder” (Alain, 1927: 106).

Deberemos, entonces, preguntarnos por cuál es el sustrato de esa seriedad que el juego pone en escena, puesto que es allí donde nos acercaremos a una idea más pulida de lo que esa pequeña gran actividad implica para nuestros jugadores de quiniela y la lógica social que expresa.

## La esperanza en juego

*Aún hay esperanza para todo aquel que está entre los vivos; porque mejor es perro vivo que león muerto*

**Eclesiastés, 9:4**

Pablo: Y si le saliera “la grande”, ¿qué le gustaría hacer?

Jorge: Ah, sí, volverme a... [*sonríe, como imaginando*] volverme a mi tierra, a Salta.

P: Al pago...

J: Sí. Yo sigo acá porque tengo mi familia, tengo mis hijos, pero si hoy me dijeran “sacás algo”, me vuelvo para allá. [...] Sí, sí, me gustaría... me gustaría... pero... Sí, lo primero, yo siempre dije, si algún día llego a sacar algo, grande, ¿no?, si jugara por ejemplo en navidad o algo así, me compraría una casa ahí y me iría.

(Entrevista a Jorge, 7-12-2010).

Este tipo de relato marca claramente cuáles son las aspiraciones que pueden movilizar un juego de lotería millonario. Aunque se trata simplemente de la representación que los agentes tienen de aquello que harían con un premio de esa magnitud, mantiene un interés sociológico en tanto dichas representaciones nos hablan de las esperanzas que son movilizadas en el juego, independientemente de cuál pudiera ser el destino real del dinero ganado<sup>127</sup>. En algunos casos, las fantasías que suscitan los premios se vinculan con cambios radicales en la propia vida, generalmente relacionados con la dimensión laboral del jugador o con esa otra forma ilusoria de crisálida personal que es la fuga geográfica: abrir una fábrica en Brasil, no trabajar nunca más, cantarle “las cuarenta” al jefe, mudarse a otro país. Sin embargo, no necesariamente se halla implicado un vuelco tan sustancial, y muchas veces el premio es visto como la posibilidad de realizar aquellos sueños que, postergados, han vagado apenas como ilusiones lejanas en las mentes de los jugadores pero sin ser desproporcionados en relación a los propios *habitus* y, en este sentido, más o menos realistas: realizar un viaje de paseo, abrir un comedor para niños o, como Jorge, volverse a su tierra. Como se verá más adelante, si bien no todos, varios jugadores ven como innecesarios para ellos mismos los millones que ofrecen determinados juegos *poceados*. Independientemente

---

<sup>127</sup> Esto constituiría en sí mismo otra investigación, por cierto de mucho interés. Sobre los ganadores de grandes premios en los juegos de azar y la conversión de agentes que, no teniendo las disposiciones sociales para ser millonarios han devenido tales, puede verse para el caso francés el estudio de Pinçon y Pinçon-Charlot (2012).

de lo que harían con dichos montos en caso de resultar efectivamente ganadores, es interesante que se sientan incluso intimidados por las cifras: “Es mucho”, “¿para qué quiero tanto?”, “yo me conformo con...”, son frases que pueden ser leídas como el ajustamiento espontáneo de las evaluaciones y valoraciones monetarias a sus ilusiones y deseos y, en este sentido, como expresión de determinados *habitus* (Bourdieu, 1994 y 2003).

Pero, como ya vimos, la quiniela no ofrece esta posibilidad millonaria, aunque siempre persista un interés económico en juego. Así, para Jorge, el dinero ganado en la quiniela moviliza aspiraciones de otro orden, no menos valederos:

La verdad que nunca recupera mucho (...) bueno, por ahí si gana tres cifras sí puede ser que... y puede invertir en alguna cosa. Si no, no. Lo que pasa que uno a veces juega pensando por ahí que va a sacar, si no uno no jugaría, ¿no? Como dicen “la suerte hay que probarla”, si no... (Entrevista Jorge, 7-12-2010).

El problema sociológico que presenta la quiniela es justamente cómo dar cuenta de las esperanzas que suscita más allá de su dimensión económica, dimensión que engloba pero desbordándola. Vale decir, ¿a qué se está apostando más allá de lo monetario cuando se apuesta a un número y qué tipo de esperanza es la que moviliza?

Una de las cuatro grandes preguntas formuladas por Kant en su *Lógica* [1800] se refiere al sentido de la vida humana y a su destino: ¿qué me está permitido esperar?<sup>128</sup>, cuya indagación la pone a cargo –en primera instancia– de la religión<sup>129</sup>. Esta mera pregunta, sustraída del sistema kantiano y tomada sociológicamente, despeja cualquier incumbencia de la libertad individual o de capacidad creadora del hombre *in abstracto* para indagar las condiciones de posibilidad de la espera de algo por alguien, es decir, de lo que es susceptible de ser buscado y encontrado por alguien en particular. Tomarnos en serio esta pregunta es preguntarnos por quiénes están en condición de esperar qué cosa y, en último término, hacer la pregunta por una sociodicea. Si los agentes tienden a ser realistas porque sus deseos son engendrados por el principio que encierra los medios de satisfacerlos (Bourdieu, 2003; Pinto, 2002), podríamos ver en la quiniela un juego posible de ser jugado porque la relación entre aquello que se invierte y aquello que es obtenido es razonable para los propios jugadores, incluso reconociendo ellos mismos el

---

<sup>128</sup> Las cuatro preguntas son: 1) ¿Qué puedo saber?; 2) ¿Qué debo hacer?; 3) ¿Qué me está permitido esperar?; y 4) ¿Qué es el hombre?

<sup>129</sup> Aunque a cada pregunta le asigna una disciplina –la metafísica, la moral, la filosofía de la religión y la antropología, respectivamente–, todas ellas pueden ser asignadas, en última instancia, a la antropología.

carácter “antieconómico” de la actividad. De esta manera, la esperanza no es más que la esperanza de algunos sobre algunas cosas y, de esta forma, hacer una sociología de la misma sin caer en abstracciones ni psicologismos es indagar cómo funcionan las formas y los objetos de la espera concretamente entre determinados agentes y, en último término, cómo se regula políticamente dicha espera en sociedades particulares.

Los pocos trabajos que han estado dedicados a la esperanza han abordado el asunto en relación a las grandes transformaciones sociales antes que como una forma de vínculo social. Se trata, en esos casos, de un concepto filosófico-político –estrechamente vinculado a las grandes utopías de raigambre teológica sobre el cambio social– en el que se intenta dar cuenta de una dialéctica de la historia en el avance hacia ideales humanos. Así, por ejemplo, Ernest Bloch ha podido decir que

[...] sólo con el abandono del concepto conclusivo-estático del ser aparece en el horizonte la verdadera dimensión de la esperanza. El mundo está, más bien, en una disposición hacia algo, en una tendencia hacia algo, en una latencia de algo, y este algo que se persigue se llama la plenitud del que lo persigue: un mundo que nos sea más adecuado, sin sufrimientos indignos, sin temor, sin alienación de sí, sin la nada (2007: 42).

En el mismo sentido, autores como Erick Fromm (2010) [1968] y Franz Hinkelammert (1995) han trabajado la esperanza como reto hacia el futuro en relación a lo que han diagnosticado, respectivamente, como “el síndrome de la enajenación” en la sociedad tecnológica y la “cultura de la desesperanza” en el neoliberalismo.

Más recientemente, el sociólogo francés Claude Giraud, en su trabajo *De l'espoir* (2007), ha intentado dar cuenta de la esperanza<sup>130</sup> como una capacidad social de inversión en la acción y, en este sentido, como constitutiva de todo acto. La esperanza, para el autor, refiere a la coexistencia de los hombres tanto como a la experiencia de un mundo común –aunque sin confundirse con la comunidad–, lo que la vuelve fuertemente vinculada a una dimensión política. Su perspectiva se centra así en el orden de la acción pero sin olvidar la manera en que las instituciones contribuyen a generar los

---

<sup>130</sup> A diferencia del término francés *esperance*, asociado a una “disposición del alma que lleva al hombre a tener en cuenta en el futuro un bien importante que él desea y que cree poder realizar”, el de *espoir* se refiere al hecho de “esperar con confianza la realización en el futuro de alguna cosa favorable, generalmente precisa o determinada, que se desea” (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales). Si bien sutil, la diferencia da cuenta de un tipo de disposición particular en cada caso: en el primero más asociado a un estado de ánimo, y el segundo a una actitud más corporal en relación a algo preciso. No obstante, hemos decidido tomar como sinónimas ambas palabras, debido al uso corriente que se hace de una u de otra (Le Petit Robert, 2011) y para diferenciar la esperanza de la espera pasiva y subordinada que se observa, por ejemplo, en las burocracias estatales (Auyero, 2011).

marcos para, y los lugares de producción de, la creencia en los resultados que toda espera entraña. De esta manera, no se trata de una mera espera pasiva, sino de “un compromiso, una inversión que supone un sacrificio, una toma de riesgo y una puesta a distancia de la realización de su objeto” (2007: 183), bajo la creencia en la posibilidad de una situación mejor a la actualmente vivida y que, por lo tanto, supone una inclinación a dotar de sentido al futuro. De esta manera, en tanto los hombres no se representarían a sí mismos ni a sus vidas como escapando de un designio ya escrito ni de la imprevisibilidad absoluta de los eventos, la esperanza es entendida como la capacidad social de invertir en la acción, sea cual sea, a través de un sacrificio. Este sacrificio se realiza en la medida misma en que existe confianza en una promesa: “Inversión, sacrificio y confianza son las condiciones de una relación al futuro que la promesa transforma en porvenir, objeto de espera y de atención” (2007: 26). En este sentido, es la esperanza la que moviliza a los individuos y a los grupos en la acción, siendo así una de las formas en que se da, para dicho autor, la racionalidad.

Pero fue Marcel Mauss quien previamente había dado algunas pistas programáticas en torno a la naturaleza sociológica de la esperanza, al ver en ella uno de los hechos fundamentales de lo social:

Estamos entre nosotros, en sociedad, para esperar unos de otros tal y tal resultado; es esta la forma esencial de la comunidad. Las expresiones obligación, fuerza, autoridad, las hemos podido utilizar antes y ellas tienen su valor; pero la noción de espera colectiva es en mi opinión una de las nociones fundamentales sobre las que debemos trabajar. No conozco otra noción generadora de derecho y de economía: “espero”, es la definición misma de todo acto de naturaleza colectiva. Está en el origen de la teología: Dios escuchará –no digo satisfará, sino escuchará– mi plegaria (2006b [1934]: 260).

Como ya había indicado en las conclusiones de su *Ensayo sobre el don*, Mauss vuelve a retomar el segundo programa de sociología económica (Steiner, 2005) esbozado por Durkheim en *Las formas elementales de la vida religiosa* [1912], en donde se vinculaba economía y religión<sup>131</sup>. Pero si esta relación pudo ser establecida a partir de una matriz religiosa de la cual se habrían desprendido instituciones económicas como, por ejemplo, la moneda (Mauss, 1971), con esta intuición Mauss nos habilita a pensar que se trataría más bien de una relación simétrica dada por el fondo común que

---

<sup>131</sup> El primer programa, que puede rastrearse a lo largo de toda la obra de Durkheim, se centra en las críticas de las categorías económicas utilizadas por los economistas y de las instituciones de mercado, y fue desarrollado especialmente por François Simiand.

presentan en torno a la esperanza: derecho, economía y teología son dimensiones de la vida social generadas sobre aquella. Aunque no parece una discusión muy fructífera en términos de la sociogénesis de las instituciones, tiene la virtud heurística de permitirnos pensar el valor sociológico de la esperanza como constitutiva del mundo social y las instituciones que lo configuran. Si, como sostiene Karsenti (2009), la esperanza parece ser una mejor determinación del derecho y de la economía, e incluso de la teología, antes que la obligación, es porque supone una disposición del sujeto que espera algo antes que la obediencia a una regla o una obligación externa; disposición que se comprende teniendo en cuenta el campo de fuerzas que orienta al sujeto a desplegar su conducta en una cierta dirección, pero que no lo determina mecánicamente y que, por ello, entra en escena la esperanza de que obrará de un modo determinado. En efecto, toda acción supone un grado de indeterminación que hace que sólo quede la esperanza de que lo que hacemos traerá las consecuencias esperadas. Siendo libre, la dinámica misma de la tríada del don despliega las obligaciones que circunscriben al actor al mismo tiempo que activa dicha libertad.

Pero tener en cuenta dicho campo de fuerzas, implica incorporar las relaciones de poder que se hallan en presencia. La espera –en el sentido de aguardar pasivamente– y la distribución del poder han sido tratados por el clásico trabajo de Barry Schwartz (1974) sobre las filas de espera, en el que señala que mientras más poderosa e importante sea una persona, tanto más se hallará regulado el acceso a la misma. Por su parte, Bourdieu señala que “la espera es una de las maneras privilegiadas de experimentar los efectos del poder” (Bourdieu, 2003: 328), puesto que implica una sumisión. Pero la relación con la esperanza (en el sentido de espera activa) no es menos reveladora de la distribución de poder. Para el sociólogo francés, la correspondencia entre las esperanzas y las posibilidades objetivas es uno de los factores más poderosos en la conservación del orden social (2003), lo que implica que aquellas nunca son generadas a partir de un universo infinito de posibilidades, sino más bien de un conjunto limitado de opciones que aparecen como razonables. En el entramado de esperanzas satisfechas y decepcionadas es donde se juega el orden social.

La posesión de las diferentes especies de capital puede pensarse como un conjunto de derechos sobre el futuro, garantizando determinados posibles sobre el mismo. Sin embargo, la distribución desigual de los capitales hace que no sea un universo de posibles igualmente posibles para todos los agentes. Cuanto más poder se tiene sobre el mundo, señala Bourdieu (2003: 325), más se ajustan las aspiraciones a las

posibilidades objetivas, más estables y razonables se vuelven y, por lo tanto, menos sensibles a las manipulaciones simbólicas. Justamente porque uno de los capitales más desigualmente distribuidos es el capital simbólico, aquel de las razones de existir, es decir, aquel que “convalida la creencia mantenida dentro de un campo en cuanto al valor de las apuestas, del juego y de los jugadores, condición para estar ahí en su lugar y vivir de modo feliz y natural” (Pinto, 2002: 161). Producto de una relación de fuerzas transfigurada en relación de sentido, el capital simbólico otorga mediante el reconocimiento de los otros el conocimiento de uno mismo sin tener que interrogarse acerca del sentido de la propia existencia.

De esta manera, una economía de la esperanza debe preguntarse por las condiciones de posibilidad de la misma de manera relacional, lo que podría mostrar que aquella se vuelve tanto más mágica cuanto menos capitales se poseen, es decir, cuanto más uno se ve arrastrado por fuerzas impersonales asemejándolo a los juegos de azar<sup>132</sup>. “La vida es una tómbola”, canción popular española, refleja la importancia de los vuelcos imprevistos, no controlados ni controlables, en la vida popular o, más sencillamente, lo que comúnmente se llama suerte (Hoggart, 2013), tema que ya hemos tratado a propósito de nuestros jugadores.

La vinculación entre orden social y esperanza también había sido puesta de manifiesto por Marcel Mauss en 1924, al hablar de la correspondencia que existe entre la dimensión sociológica y cierta actitud corporal y psíquica de la esperanza:

La esperanza es uno de los fenómenos de la sociología más próximos, a la vez, a lo psíquico y a lo fisiológico, y al mismo tiempo, uno de los más frecuentes.

La esperanza es parte del derecho. Lévy lo ha demostrado: el derecho de responsabilidad civil es una esperanza y la violación de las leyes, el crimen, es una infracción contra la esperanza que anima a las gentes de que ni la Ley ni las cosas cambien. La idea de orden es sólo el símbolo de sus esperanzas. Una buena parte del arte no es más que un sistema de esperanzas suscitadas o descargadas, un juego en que se alternan las esperanzas decepcionadas con las satisfechas. [...] Una buena parte de los efectos del arte, de la novela, de la música, de los juegos, así como el ejercicio de las pasiones ficticias, reemplaza, entre nosotros, los oscuros dramas de la pasión real, bárbara, antigua o salvaje. Los fenómenos de la esperanza: la lotería, la especulación, el crédito, el descuento, la moneda (de la cual se cree que correrá), corresponden a esperanzas. [...].

---

<sup>132</sup> En un bello capítulo sobre las esperanzas de los trabajadores en Argelia, Bourdieu (2006) señala que “[a] falta de expectativas razonables, no queda más que el sueño y la utopía. La distancia entre las aspiraciones y la realidad tiende al infinito” (2006: 98). Y Más adelante señala: “La vida vivida como juego de azar hace surgir potencias impersonales y personalizadas, omnipresentes y localizadas, benéficas y malélicas, que mueven y animan todo el universo social” (107).

En concreto, el estudio de la esperanza y de la ilusión moral, los mentís infligidos a la esperanza de los individuos y de las colectividades y sus efectos, son de gran fecundidad. [...].

Una buena descripción psicológica y sobre todo fisiológica, permitirá describir mejor, esas “vagas ansiedades” que se consideran locuras, esas imágenes concretas que las sustituyen, y esos movimientos violentos e inhibiciones absolutas que la esperanza produce en nosotros. [...].

En definitiva, la esperanza es un hecho en que la emoción, la percepción y más concretamente el movimiento y el estado del cuerpo, condicionan directamente el estado social y se ve condicionados por él. Como en todos los hechos que les he citado, el cuerpo, la mente y el medio social deben ir parejos (1979: 287).

Siguiendo estas consideraciones, es posible pensar que los desmentís que la vida social impone sobre las esperanzas de ciertas personas, pueden disponerlas a buscar esa “ilusión moral” por diferentes vías (“esas ‘vagas ansiedades’ que se consideran locuras”), no menos provistas de eficacia. Puede pensarse la quiniela, en efecto, como ese juego del hombre medio, con aspiraciones baladíes (esos pocos pesos que promete la apuesta, pero también simplemente el hecho mismo de ganar, como puede verse cuando las apuestas superan a las posibles recompensas), que inmerso en la trama de una rutina desprovista muchas veces de atractivo recupera por un instante la esperanza del acontecimiento mágico de sentirse ganador, ese momento noble de “ganarle al sistema” o simplemente de corroborar el sentido de los números –y mediante ellos el de su propia destreza o suerte–. De recuperar, en fin, una pequeña cuota de soberanía dentro de posiciones y trayectorias regidas por las preocupaciones –los hijos, el trabajo, el auto, las deudas– o por el tiempo infinito de la espera vacía e inútil sin recompensa, especialmente entre jubilados y amas de casa.

La satisfacción con la que se pasa a retirar el premio, que puede ir desde la algarabía hasta una calmada seguridad de quien se halla satisfecho con su suerte, parece indicar ese estado de ánimo que es propio de las esperanzas cumplidas, del acontecimiento mágico esperado. “Pasar a cobrar” es la aspiración de todo jugador, incluso cuando sea simplemente para pagar una deuda con la propia agencia o para volver a jugar el dinero. “Después paso a cobrar” es la frase que habitualmente y con la misma intencionalidad de hacer una broma que se cree original, dicen los jugadores cuando se retiran tras haber realizado sus apuestas. Inversamente, cuando los números y las Loterías parecen “burlarse” de los jugadores “poniendo” cifras muy próximas a las jugadas, se revela el fastidio de quien se siente estafado: no solamente se pierde la

ilusión de ese sorteo, sino que además se toma como una derrota injusta, casi humillante.

Un hombre mayor entra a jugar mientras su esposa lo aguarda afuera. Se acerca a la tabla de números ganadores, observándolos detenidamente. –Le jugué al 59 y ponen uno menos, –se lamenta (había salido el 58 en provincia, en El primero). Miguel, viendo la escena, le pregunta cómo anda, a lo que le responde irónicamente y con voz firme:

–Bien, de 20 puntos. Le sacás 10 y queda 10... le sacás 5 y queda 5... y bueno, dejalo ahí. Así estoy. ¿Qué voy a estar bien?

–¿Por qué?

–Y, empezando por la salud

–Pero camina...

–Sí, pero lo que tengo adentro no lo tenés vos, –le contesta, sin ánimo agresivo pero cortando en seco el optimismo de Miguel (Nota de campo, 25-08-2011, Escobar).

Nunca carentes de problemas en la vida cotidiana, el juego puede dar un pequeño aliciente a las injusticias de la propia existencia, al tiempo muerto y por lo tanto sin porvenir, a la repetición cíclica y el aburrimiento, a la vida dedicada al trabajo, a los hijos, a las obligaciones de todo tipo, a las necesidades coyunturales. Se trata, en cualquier caso, de jugarle a la ilusión, a la esperanza y a la confianza en uno mismo que devuelve al mismo tiempo un poco de seguridad ontológica (Giddens, 1995) al reintroducir sentido en la propia existencia en relación al decurso cotidiano, vinculando, como vimos, objetos, personas, relaciones, eventos y sucesos de todo tipo en un universo más coherente y significativo. Es, paradójicamente, en el azar donde se busca sentido y orden a las contingencias de la vida. Pero jugar requiere también un mínimo de optimismo para poder apostar, para correr el riesgo.

Hernán: Así que ya te digo, los míos, los pálpitos, te digo que cuando se me cruzan... y te digo que se me cruzan en la cabeza y...

Pablo: Y le jugás.

H: Y le juego. Sí porque va a salir, va a salir seguro.

Jugar da algo en qué pensar y algo que esperar. Pero a diferencia de las esperanzas mágicas que, como las que señala Bourdieu, encuentran una distancia infinita con las posibilidades reales, la quiniela otorga una satisfacción posible, esperable. Toda la magia y la popularidad de este juego se resuelven en la experiencia episódica pero más o menos recurrente de ganar, de volver real la ilusión del acierto bajo la apariencia de unos pocos pesos. “¡Ilusiones! Y alguna vez realidad”, tal como

refleja el tango *El quinielero* [1930], expresa precisamente esa relación entre premios y sacrificios que vuelve razonable el riesgo de apostar. No se trata tanto de una forma de evasión o de escape (Cohen y Taylor, 1992) cuando de una manera de reconciliarse y de lidiar con la vida cotidiana (Casey, 2008b) al mantener la ilusión en algo. En este sentido son licencias que los jugadores se dan a sí mismos, agasajos que incorporan a la propia experiencia cotidiana en el universo de las significaciones del juego. De esta forma, si los apostadores tienden, como me advirtieron muchas veces en el campo, a contarle a los demás sobre lo que ganan y nunca sobre lo que pierden, no se debe completamente a una forma de ocultamiento de las pérdidas, sino a un gusto por atesorar y creer en aquella magia que el juego suscita. Si, como dice Mauss, “es siempre la sociedad la que se paga ella misma con la falsa moneda de su sueño” (1902-03: 79), debemos ver en la quiniela una institución cuya popularidad se basa en la esperanza de las pequeñas alegrías que ofrece, en la creencia de una ilusión bien fundada.

La crítica social típicamente marxista<sup>133</sup> –pero también toda una tradición occidental proveniente del racionalismo cartesiano– que ve en las ilusiones creencias falsas y tramposas (Manicki y Fossier, 2005) ha contribuido a desvalorizar el estudio de las mismas. Sin embargo, esto no invalida el hecho de que dichas ilusiones sean inmanentes a la propia existencia de las sociedades y que siempre exista una “falsa moneda” con la que se paguen a sí mismas –ya sea la magia, la quiniela o la ciencia–. Si por un lado cada configuración social excluye objetos que son, en relación a ella, ilusorias, por otro, esa misma configuración se funda sobre ilusiones que esconden ciertas complejidades, permitiendo de esta forma la acción. En definitiva, siempre hay que entrar en algún juego (*inlusio*) en la vida social, y la esperanza y la ilusión son en este sentido los que permiten el entramado mismo de la sociedad.

En el caso de los jugadores habituales, esa esperanza se halla incorporada a la rutina diaria, como un modesto refugio de sus alegrías. Si, como vimos, el dinero ganado en la quiniela puede ser usado de diversas maneras, esto se debe a que el juego mismo (cotidiano y de rápida circulación) se corresponde con las formas propias de utilización del dinero en manos de los jugadores, para quienes aquel circula constantemente entre necesidades, gustos, relaciones sociales, deudas, etc., que son del orden de lo diario, como el dinero del juego. De esta manera, la quiniela se muestra

---

<sup>133</sup> “Sobreponerse a la religión como la dicha *ilusoria* del pueblo es exigir para éste una dicha *real*. El pugnar por acabar con las ilusiones acerca de una situación, significa *pedir que se acabe con una situación que necesita de ilusiones*” (Marx, 1987 –cursivas en el original–).

como particularmente ajustada a las formas de vida de sus jugadores: si el juego es atractivo es porque se corresponde con las posibilidades pero también con búsquedas que realizan los propios jugadores, al otorgar pequeños islotes diarios de esperanzas que, para ellos, pueden constituir la esperanza *in toto*. La ilusión de pasar de lo más bajo a lo más alto en un segundo que sustentan las grandes loterías millonarias, aunque también atractivos, no ofrecen la probabilidad objetiva de sentirse y ser ganador hoy mismo, con la posibilidad de volver a serlo próximamente. Lo atractivo de la quiniela es la ilusión en la cotidianeidad con la que se puede ganar, aún cuando encubra pérdidas en el balance total de la economía doméstica. Es en efecto un juego medio, pero que otorga la posibilidad media de ganar, de probarse y de otorgarse algo a uno mismo. En este sentido es también diversión, como lo atestiguan quienes aducen no tener “otros vicios” para justificar su juego. Como vimos en el capítulo 2, el carácter trasgresor del dinero apostado es indisoluble de la experiencia lúdica del juego, en la que uno se permite una pequeña destrucción sacrificial, bajo la esperanza de *salvarse*.

La seriedad que se pone en evidencia en la quiniela, entonces, estaría vinculada con determinada forma de la esperanza que la práctica misma del juego otorga en la cotidianeidad de los jugadores. Esto de manera cada vez más intersticial a través de la multiplicación de ofertas del juego en un mismo día, lo que lleva a una suspensión recurrente del tiempo social. El tema próximo, será dar cuenta de cómo se produce, a través de la práctica del juego, dicha suspensión y su vínculo con la esperanza.

### **Sincronía y diacronía del juego**

Lévi-Strauss, en *El pensamiento salvaje* [1962] (2009), postula que la diferencia entre el rito y el juego se basa en que mientras el primero transformaría los acontecimientos en estructuras, el segundo haría de las estructuras acontecimientos. El juego es así caracterizado como disyuntivo, en tanto separaría diferencialmente a jugadores o bandos que en un primer momento se presentan como iguales, para luego distinguirse entre ganadores y perdedores. Se parte de una simetría preordenada y estructural, dado que las reglas son las mismas para todos los participantes, para llegar a una asimetría engendrada, derivada de la contingencia de los acontecimientos (ya sea que dependan de la intención, el azar o el talento). Por el contrario, el ritual sería conjuntivo, puesto que instituiría una unión entre dos grupos que se hallaban disociados en un comienzo. La asimetría entre profano y sagrado, fieles y oficiantes, muertos y

vivos, etc., se ve modificada por el “juego” del ritual mismo que, al hacer pasar a todos los participantes a un mismo grupo, “a la manera del *bricolage* [...] descomponen y recomponen conjuntos acontecimentales” (2009: 59).

Giorgio Agamben (2001) retoma esta oposición remarcando el lugar del tiempo: el rito anularía la distancia existente entre un pasado mítico y el presente al reabsorber los acontecimientos en una estructura sincrónica, mientras que el juego destruiría la conexión entre pasado y presente al disolver la estructura en acontecimientos. Dicho de otra forma, el rito fija y estructura el calendario, mientras que el juego lo altera y lo destruye. En este sentido, considera que todo juego “contiene una parte de rito y todo rito una parte de juego” (2001: 107), y que ambos se revelan “como operaciones que actúan sobre los *significantes* de la diacronía y de la sincronía, transformando los significantes diacrónicos en significantes sincrónicos y viceversa” (ídem: 116).

Si retomamos estas consideraciones, es porque nos parecen reveladoras de la operación que permite realizar la quiniela. En este caso, ella misma tiene un aspecto ritual dada por la participación cotidiana de los jugadores, en la que cada nuevo sorteo reactualiza las operaciones que se llevan a cabo durante el juego. Sin embargo, contiene al mismo tiempo la búsqueda del acontecimiento, y este es su hecho más notable. Justamente, lo que abre cada nueva jugada es un ensanchamiento de lo posible por sobre lo probable, es decir, una esperanza del acontecimiento de ganar que se resuelve en la operación del sorteo. Por más que se trate de períodos temporales cortos entre la apuesta y la resolución del juego, cada vuelta implica una nueva esperanza de que el juego se resuelva a favor del jugador. Como vimos en el capítulo 2 (sobre el dinero), la objetivación del futuro en el sorteo organizado institucionalmente, estructura un tiempo ritmado por los ciclos mismos del juego. Pero es la esperanza en el acontecimiento que éste habilita lo que le da seriedad al mismo, la cual depende de que pueda sublimarse las probabilidades reales del acierto (Giraud, 2007: 49).

En ese juego entre estructura y acontecimiento, se pone entre paréntesis el decurso cotidiano de los jugadores mediante, paradójicamente, una estructura temporal cíclica pero que abre la puerta a la esperanza en los pequeños acontecimientos que son los aciertos: “más para boludear, estás todo el día acá [*en la feria*], y yendo a ver qué número sale...”, me dijo el Pelado, tratándome de explicar el porqué de su juego. Contra la rutina del tiempo social, el jugador entra –entre el *pálpito* (o la apuesta) y el arreglo del juego– en una fase liminar que es el “reino de la posibilidad pura” (Geist, 2002), en donde predomina la esperanza. Ahora bien, si la muerte es, en palabras de

Heidegger, la posibilidad de la radical imposibilidad de existir (2009), la esperanza del juego es, por el contrario, la de la apertura a la posibilidad. En este sentido, dicha apertura se opondría a la imposibilidad pura que es la muerte. Es confrontándola mediante la destrucción sacrificial del dinero que se despliega la posibilidad y, de esta manera, el juego puede ser pensado como una afrenta simbólica a la muerte. El juego es así lo contrario del proyecto, de aquello orientado hacia el futuro como aplazamiento de la propia existencia, acercándose a la figura del sacrificio: la búsqueda de sentido que el juego entraña requiere la destrucción sacrificial de lo útil. En la pérdida pura que aquella implica es donde el hombre encuentra su soberanía, es decir, donde el límite de la muerte es suprimido (Bataille, 1996), lo que explicaría el estado anímico que suscita en los jugadores: “es la emoción de la timba nomás”, me decía un jubilado asiduo de La Quince mientras pedía otra *raspadita*, a cambio de un premio de dos pesos. Por eso, para Hegel, el juego es el privilegio del amo, dado que implica la capacidad de poner en riesgo todo capital, toda seguridad y la propia vida. En tanto es uno quien se apuesta simbólicamente en el juego y se arriesga a sí mismo, es en esa confrontación que se hace amo, al menos por un instante. No es otro el sentido del *potlatch* y de los juegos agonísticos.

David Le Breton (2000) ha interpretado las actividades de riesgo en las sociedades contemporáneas –tales como el uso de tóxicos, el alpinismo, el Paris-Dakar, cierta delincuencia juvenil, etc.– como ritos de pasaje individuales, cuya función antropológica residiría en interrogar el valor y el sentido de la vida a través de la cercanía con la muerte. Si, como dijimos, el juego confronta simbólicamente a la muerte, esa ordalía moderna es una buena prueba para la búsqueda de significación. “Cuando la sociedad fracasa en su función antropológica de orientación de la existencia, queda interrogar el significante último: la muerte, para saber si vivir todavía tiene un sentido. Sólo la muerte, solicitada simbólicamente a la manera de un oráculo, puede decir la legitimidad de existir. Ella es la instancia generadora de sentido y de valor cuando el orden social se esconde a su rol” (Le Breton, 2000: 47). Pero la ordalía implica también sufrimiento: no se accede al sentido y a la revelación sino por él. La destrucción de la apuesta y la desilusión del jugador ante la pérdida es el precio de esa indagación.

Como dijimos, aunque en la quiniela no haya un contrincante concreto, existe sin embargo pugna. Revelar la suerte, la acreditación del “estado de gracia” que el protestantismo realizaba mediante la riqueza provista por el trabajo (Weber, 2003),

implica confrontar al destino e, incluso, a las propias Loterías que son pensadas como “manipuladoras” de los resultados. Se oponen de esta manera dos campos: el jugador por un lado, y fuerzas que les son desconocidas por el otro (ya sea el destino o la Lotería que organiza). En cualquier caso, el hecho de apostar implica un apostarse a sí mismo para indagar su destino, para medirse con él. La repetición indefinida del juego es de esta forma una manera de inmortalidad, de recomenzar nuevamente la pugna y la fantasía ante cada nuevo sorteo, incluso ante las pequeñas muertes que son las pérdidas.

Sí, mismo con la tecnología pueden poner hasta un chip, una pelotita que salga sola, entendés, ya no hay más algo como que te diga que está todo... Siempre su jugarreta está. Pero igual, uno lo acepta, todo el mundo. Vos fijate que todo el mundo piensa que los números los ponen ellos y siempre juegan igual. Ya sabés que es algo con trampa pero la gente sigue jugando. Pero a mí me gusta, además ni sé por qué juego. Bueno, pero está la onda que vos capaz que ponés tres pesos y te ganás mil ochocientos. Esa fantasía está buena. Y no te duele mucho poner dos pesos. [...] Y también tiene eso de ganarle al sistema. (Pelado, 28/06/2011, Escobar).

Sin saber muy bien el por qué de su juego, se remite a la “fantasía” económica – en el doble sentido de poco costosa a la vez que enfocada en una expectativa de ganancia– que es al mismo tiempo una fantasía simbólica, de atribución de sentido, que despliega en el día las esperanzas de realización que son en sí mismas el contenido del juego, aquello que se consume con la apuesta, más allá de los premios materiales. En palabras de DaMatta y Soárez, el juego puede tener la gran virtud de ser “un modo de renovar la alegría de vivir, un ejercicio de volver a tener expectativas generosas, un remedio contra el caos y un modo de ordenar hechos banales, imprevistos y cotidianos: esas cosas que, conforme la articulación, hacen los días iguales o profundamente diferentes” (1999: 13, n. 7).

Los días jueves Marta concurre por la tarde a la agencia El Veintidós para limpiar el local, trabajando por hora, como lo hace en otros lugares. Pero a diferencia de estos, su trabajo allí es más ameno, porque está en contacto con el juego que la apasiona: la quiniela. Mientras barre, escurre el trapo de piso o pasa un paño por encima del mostrador, alza la vista y observa el tablero donde están los números ganadores de la semana. A veces sólo mira, pero otras realiza comentarios sobre los que salieron, los atrasados, los que estarían por salir. De vez en cuando no deja de aprovechar para realizar una apuesta, incluso utilizando una buena parte de lo que será su sueldo por aquellas horas en la agencia. Sandra, en esos momentos en que se la ve a Marta casi

obnubilada por los resultados del día, observa la escena con simpatía y se ríe. –Decí la verdad, ¿en qué otro lugar que limpiás te entretenés así? –Y, si en otro lado son todos problemas, –contesta Marta riendo. En contraste con los problemas (asociados en este caso al ámbito laboral), la quiniela se presenta como una actividad lúdica que permite distender el trajinar cotidiano al añadir, mediante el simple contacto con los números y de la búsqueda de la suerte, un poco de interés a la vida (Hoggart, 2013).

Mariana entra por segunda vez en el día a la agencia. Pero a diferencia de la primera, ahora estaba Sandra, quien le preguntó si había podido “bajar el libro”. Le contestó que sí, que estuvo leyendo y que “cuadra perfecto con la persona”. Yo no entendía bien de qué se trataba, hasta que pregunté de qué libro se trataba. Sandra me explico que uno de una página web que le había recomendado a Mariana, en el que se detalla la personalidad del psicópata. Aparentemente, Mariana había tenido una relación con una persona y estaba bastante dolida por algo. Hablaron sobre el tema un rato, aunque el tono privado de la conversación me abstuvo de entrometerme en ella. Cuando se retiraba, Mariana bromeó con tristeza que se iba a ir a su casa “a darle al seis cuatro” para desahogarse: el 64 es el llanto en los sueños. –Por lo menos espero una alegría... que salga un número, –remató mientras salía (nota de campo, 20-9-2012, “El 22”).

Jugar, como en el caso de Marta y de Mariana, puede ser entonces una forma de practicar la alegría, por nimia que parezca, substrayéndonos momentáneamente al curso ordinario de las preocupaciones corrientes. Esas pequeñas islas ponen en suspenso el tiempo social del jugador, aquel de las obligaciones y las relaciones de fuerza, por el tiempo mágico que ofrece la posibilidad del acontecimiento en una espera que ya es algo en sí misma, independientemente del resultado que arroje el sorteo. El esperar esperanzado, y no la espera de la sumisión llana, es también un forma de recuperar la fantasía que vuelve más amena las horas de trabajo, la espera (ahora sí) densa de las obligaciones.

Sandra y yo colocábamos los extractos de los números ganadores para los distintos juegos y los afiches publicitarios, ella en la vidriera y yo en las carteleras junto a una de las repisas. En eso ingresó un hombre de mediana edad, sin demasiado apuro en su andar. Es uno de los choferes de la remisería que se encuentra a la vuelta de la agencia, asiduos clientes de esta. –Ya lo atiendo, ¿eh? –le dijo Sandra, mientras intentaba acomodar uno de los afiches publicitarios del Quini 6, que son bastante grandes.

–Sí, no hay problema... mientras más tarde, más tarde voy a ir a trabajar, –le contestó, sin ningún dejo de ironía.

Sandra tenía dificultades para colocar los afiches en la vidriera, así que me pidió ayuda. –¿Seguro que no tiene apuro? –le repreguntó con duda al jugador. El hombre le reiteró que no, revisando impasible sus números. Finalmente Sandra se dirigió hacia el mostrador para atenderlo. Aquel le pasó sus jugadas y ella se

dispuso a digitarlas en la terminal de apuestas. Mientras lo hacía, sonó el celular del jugador: –Te llamo en un rato... estoy manejando. –De fondo se escuchaban nítidamente los sonidos que emite la terminal al apretar sus teclas. –Este me está buscando para trabajar, –le dijo a Sandra tras cortar la llamada, riéndose. –Y bueno, dame un quini y un loto. Vamos a bombardear por todos lados, –agregó finalmente, haciendo referencia a multiplicar las chances de ganar con alguno de los juegos (Nota de campo, 19-07-2012, “El 22”).

Ausentarse de la casa, del trabajo o de las obligaciones en general por un corto instante para pasar por la agencia y hacer sus jugadas es un rasgo típico de muchos jugadores. Amas de casa que aprovechan sus compras o directamente salen con el propósito de dirigirse a la agencia, jubilados cuyo único paseo diario consiste en “jugarse un numerito”, empleados que esperan la hora del almuerzo o el término del horario laboral para ver si tuvieron suerte en los sorteos anteriores, taxistas que frenan sus autos en la puerta de la agencia para “hacer una diferencia” y tal vez poder volver más temprano a sus casas, son todos casos en los que la ilusión actúa de distintas maneras sobre el tiempo, ya sea fraccionando y amenizando el de las obligaciones, o directamente creando un tiempo al dar algo que esperar. Si la esperanza en la quiniela parece ser razonable para los jugadores, se debe al hecho de que organiza el tiempo de manera rutinaria pero permitiendo a su vez otorgarle un sentido a la rutina; rutina peculiar consistente en la espera del acontecimiento que pone entre paréntesis el tiempo social. Si a los ojos del lego puede parecer irracional el hecho de entroncar sentidos en el acierto de la quiniela, puede haber no obstante “buenas razones” (Boudon, 2003) para quienes los buscan allí, incluso cuando no son directamente enunciables. En efecto, el sentido de la rutinización de la esperanza (Giraud, 2007) que otorga el juego parece residir en que lo que permite es justamente la autosuficiencia de una espera circular, depositada cada vez en un nuevo sorteo. “Dinámica inmutable” (Martignoni, 1997), esa rutinización del juego es a la vez lo que habilita, mediante la esperanza en el acontecimiento, una ruptura con las actividades cotidianas de los jugadores, de donde no obstante obtienen todos los recursos para apostar. Juego menor, aparentemente inocuo y sin grandes connotaciones financieras, es por ello que permite a un gran número de personas participar de la búsqueda de ese pequeño instante milagroso que el ganar implica. Ofrece, según habremos de ver, la posibilidad de una ludodicea, es decir, de una justicia que se define en términos de la salvación simbólica que el acontecimiento de ganar conlleva.

## “¿Querés salvarte?”

Uno de los lugares públicos en donde es posible observar interacciones vinculadas a la quiniela es en los bares que son especialmente frecuentados por sectores populares. Esto se debe a que muchos de dichos establecimientos mantienen sus televisores en el canal de noticias *Crónica*. Hacia la noche, antes del último sorteo, Riverito (un ya legendario personaje de radio y televisión que presenta los números ganadores de la quiniela) tiene allí un espacio titulado “La danza de la fortuna”, en el que presenta los premiados del día. Una pequeña parrilla ubicada en el partido de San Martín, a metros de la estación de tren homónima, me permitió durante el 2011 realizar algunas observaciones en torno a la emisión de los resultados. En general, entre los no jugadores no se observan grandes efusiones sobre los ganadores o perdedores, sino más bien simples comentarios que se dan entre los habituales parroquianos que día tras día toman un vaso de vino o una cerveza antes de retornar a sus hogares o continuar con su última labor. Muchos de ellos son vendedores ambulantes en el tren, que hacen una parada antes de realizar su última ronda. Pero también se detienen clientes ocasionales que se hallan circunstancialmente de paso, teniendo en cuenta que la zona es el centro administrativo del partido bonaerense de San Martín. Al momento de la emisión del programa, el pequeño grupo de habitués –si no están ocupados en una amena discusión– y/o lo circunstanciales comensales, alzan la vista hacia el televisor, colgado en la parte superior de una pared. No todos jugadores, se hallan no obstante familiarizados con los significados de los números, haciendo referencia a los mismos y a cuáles podrían haber jugado. La presencia de la quiniela en la vida popular, más allá de que se sea jugador o no, se vislumbra en la familiaridad con la que contemplan el sorteo.

Uno de los días que estuve en aquel bar, una familia compuesta por la madre, el padre y tres niños se había ubicado en una mesa doble, frente a la entrada. La hija, que era apenas una beba, estaba sentada sobre la falda de la mujer, mientras que los dos hijos varones jugaban alrededor de las mesas, sobre las que había apenas una botella de cerveza y una gaseosa para los niños. A pesar del frío invernal, el hombre –que no pasaría de los 35 años– salió a fumar a la vereda, provisto apenas de un conjunto deportivo gastado como atuendo. Terminado el cigarrillo, volvió impaciente a sentarse. Le dijo algo a su esposa, entre lo que se pudo escuchar la mención de unos números. De repente, el padre se paró y se dirigió con prontitud y determinación hacia el mostrador, ubicado a unos tres escasos metros (entre la barra, que mira hacia la entrada, y la salida

habrá apenas 5 metros), le pidió a Luis, el dueño del boliche, una lapicera, “y un papel cualquiera si tenés también”. El patrón le alcanzó lo que demandaba. Se lo veía exaltado y con el brillo de Dostoievsky en los ojos. Se sentó y anotó, concentradamente, lo que tenía en mente. Cuando hubo terminado su anotación, le preguntó a la mujer “¿qué número te gusta?”. Ella le contestó en un tono bajo, casi susurrado. –¿Nada más?, – insistió el hombre. Ella hizo una negativa con la cabeza. Él se levantó y salió apurado con el papel en la mano, mientras los hijos más grandes continuaban moviéndose de un lugar al otro de la mesa, jugando entre ellos.

Unos minutos más tarde, el hombre volvió con mayor entusiasmo y ansiedad. Por lo visto la moneda estaba echada. Se sentó nuevamente en su lugar, aunque no resistió mucho: salió a la vereda, esta vez acompañado por su mujer. Tomó a la beba en brazos, dándole demostraciones de afecto. Luego de un breve rato entraron. Él se acercó al mostrador, todavía sosteniendo a su hija. Se notaba que no resistía la agitación de la confianza en su apuesta, la cual manifestó con euforia: “¿Querés ganar plata?, ¿querés ganar plata?”, le repetía exaltado a José en voz alta. “¿Querés ganar plata?, ¿querés salvarte? ¡Cuatro diecisiete, cuatro diecisiete!”; sentenció con fervor religioso.

Pero ¿cómo se vincula ese fervor, aparentemente desproporcionado, con ese juego medio, de escaso rédito y sin grandes posibilidades de cambiar la vida de los jugadores? Si las esperanzas subjetivas se ajustan a las probabilidades objetivas de la quiniela, es porque estas son suficientemente altas como para lograr beneficios esporádicos, económicos y simbólicos, que se presentan como buenas opciones frente a la ausencia de otras fuentes más realistas. Como dijimos, la quiniela se ajusta así a la potencia social de los jugadores, para quienes la circulación del dinero y de las aspiraciones en el juego no hace más que reproducir la circulación en la vida cotidiana de las pequeñas aspiraciones y necesidades bajo una dimensión lúdica. Pero además, hace de la necesidad virtud al usar lo conocido de la vida cotidiana para buscar fuentes de sentido y de dinero para esa misma cotidianeidad.

Como vimos en el capítulo 2, el sacrificio de dinero que la apuesta implica supone una trasgresión en términos de la dilapidación de recursos. Este acto antieconómico, no obstante, sólo puede comprenderse en el contexto de una economía de la espera que la apuesta entraña, bajo la esperanza de una ganancia ideal y material, para hablar como Weber, que se presenta bajo la noción de *salvación*. Si en un sentido más general *salvarse* se refiere al hecho de no tener que trabajar más para ganarse la vida, se utiliza también para temporalidades más acotadas (*salvar* el mes y hasta el día)

o incluso para determinados bienes adquiridos a la sazón o ante la necesidad de afrontar determinados gastos, como jugar al 19 para *salvar* el pescado de pascuas o al número de patente de un auto usado que se adquiere para *salvar* los costos del trámite de transferencia. No obstante, su uso rebalsa la dimensión económica desde que no se juega sólo para conseguir dinero. En efecto, utilizar los premios para *repartir* o para invitar a alguien a comer, más allá de la sociabilidad que implican, no son fines calculados de la apuesta y, de hecho, son pocos los jugadores habituales de quiniela que juegan con el objetivo explícito de conseguir dinero para algo concreto, aunque el premio siempre tenga un uso adjudicado.

Si en otros juegos que ofrecen premios millonarios el anhelo de *salvación* económica (y todos los imaginarios que le están asociados, como una vida feliz, sin preocupaciones, sin dependencias, etc.) se presenta más directamente, en los pequeños montos que promete la quiniela parece vislumbrarse una *salvación* más centrada en contrarrestar las subordinaciones y hastíos que la cotidianeidad impone. En este sentido, la quiniela implica la posibilidad de la experiencia misma de la *salvación* como develamiento de un estado de gracia en el mundo, victoria rodeada de cierta épica que devuelve un sentido de la existencia a sus jugadores. Actúa así como una ordalía (Le Breton, 2000), rito orcaular en el que se interroga el valor y la legitimidad de la propia existencia mediante la proximidad (metafórica o real, si pensamos en la *ruleta rusa*) con la muerte. En efecto “[e]n una sociedad en la que todo se vuelve igual, hace falta medir el valor de la existencia al riesgo de perderla” (Le Breton, 2000: 152). De rito judicial en el que se interrogaba a los dioses sobre la culpabilidad o inocencia de una persona, la ordalía pasa a ser en nuestras sociedades un recurso con el que los individuos encuentran sentidos de existir a través de la cercanía simbólica con la muerte, puesto que sólo tiene valor aquello que puede ser perdido. Pero esta prueba no puede ser inactiva, sino que debe contar con cierta participación del sujeto (debe poder apostar). El que los juegos sin apuestas carezcan de interés para nuestros jugadores, denota que la gloria y el sentido no pueden ser conseguidos sin el sacrificio y el riesgo de pérdida que implica la apuesta, que es material y simbólica también: se apuesta dinero, pero con el dinero se apuesta uno mismo, representado por ese dinero. Porque el dinero importa y es necesario para otras cosas, es que es sacrificado.

Pablo: –Y juego sin apuestas, así más lúdicos, ¿te gustan?

Adriana: –[sin convicción, como dudando]: sii... el *scrabble* me gusta, pero a mí me gusta apostar, ¿viste? Si no hay plata...

A su vez, ese carácter sacrificial se observa en el disgusto que produce un error de tipeo en el número apostado –aún cuando la cifra mal habida se conserve–, que lleva a que siempre se exija volver a digitar el inicialmente mentado. Dado que es a través del número que uno se apuesta, aquel adquiere el carácter de inalienable al ser el símbolo personal con el que el se dictaminará su suerte. El número representa al jugador en el universo mágico de la suerte. Lo sagrado, que parecía haberse desvanecido con el presupuesto proceso de racionalización y el desencantamiento del mundo, por el contrario se disemina una vez liberado de los grandes sistemas religiosos que lo administraban<sup>134</sup>.

Pero, como sostiene Reith (1999), la vinculación entre el juego y la dimensión sagrada de la vida social no puede ser aprehendida como una mera emergencia secularizada de la primera a partir de la segunda, desde que las connotaciones proféticas del juego no han desaparecido totalmente, tanto en sus modalidades (por ejemplo la adivinación de la suerte mediante cartas) cuanto en las creencias de los propios jugadores. En este sentido es posible decir que, en nuestras sociedades modernas, los juegos de azar todavía mantienen una atracción de tipo espiritual (Binde, 2007), puesto que permiten un reencuentro individual de la trascendencia al proporcionar una fuente de *salvación* que reconstituye la experiencia de un futuro (aunque acotado) dotado de sentido. La categoría de *salvación* deberá entonces ser entendida en un sentido amplio, y no meramente económico. Si bien las ganancias pecuniarias pueden ser una motivación explícita de los jugadores, también puede no serlo y, en este sentido, se transforma en una diversión suntuaria desde que las ganancias son casi siempre escasas frente a las pérdidas. Entender esto sin tratarlo como irracional o patológico, es preguntarse por aquello que se halla en juego detrás de la apuesta monetaria.

Lo sagrado desborda el espacio de las religiones, no depende de éstas y la muerte de los dioses no acarrea su desaparición; es el objeto de transformaciones que le son propias. [...] [L]iberado, recuperaría entonces, por una parte, lo que era en su comienzo: su calidad de energía nacida de la exuberancia de una vida colectiva no refrenada todavía y dirigida a la búsqueda de su sentido. Adquiere así la capacidad de impregnar más el terreno secular.

---

<sup>134</sup> No es otra cosa lo que ya había visto Durkheim al separar el proceso de secularización de una aparente desacralización de los universos simbólicos. Lo sagrado como fuerza heterogénea no desaparecería con el retroceso (por demás cuestionable) de las religiones, lo que le permitió plantear la posibilidad de un equivalente laico de la religión centrado en el culto de la persona humana.

Entra en la composición de las ritualizaciones de la vida cotidiana, puede contribuir a un “encantamiento” por el cual se suaviza la rudeza de lo real en las situaciones de crisis grave y duradera (Balandier, 1996: 213).

La ordalía, a través de la exposición de sí y de la puesta en juego, permite el sentimiento de una exaltación y de una trascendencia personal que transporta al sujeto fuera de su existencia cotidiana y lo ubica en el terreno de una experiencia sacra. Sólo así puede comprenderse esa cercanía con lo sagrado que el juego pone en escena y que se revela ejemplarmente en el fervor religioso de aquel padre de familia que ofrecía el “cuatro diecisiete”. A este respecto, Huizinga (1972) considera que existe una identidad entre la acción sacra y el juego: en ambos casos los participantes son transpuestos a “otro mundo” bajo la observación de formas ritualizadas que demarcan material e idealmente tal separación. Pero va más allá en la relación, al decir que “el gozo, inseparablemente vinculado al juego, no sólo se transmite en tensión sino, también, en elevación. Los dos polos del estado de ánimo propio del juego son el abandono y el éxtasis” (1972: 35). De esta manera, Huizinga observa que las experiencias místicas y religiosas serían partícipes de los mismos estados de ánimo que se presentan en el juego.

La *salvación* no es entonces sólo económica en razón de la posibilidad de obtener un dinerario que es de importancia en el marco de los esquemas temporales de sus jugadores, ajustados a la propia circulación de sus economías, necesidades y deseos. Es también una *salvación* simbólica en virtud de la experiencia misma que ofrece de ganar, del brillo momentáneo que otorga a quienes el sentido de la existencia permanece opacado.

La quiniela puede ser entendida, entonces, como una *salvación* a partir de lo cotidiano, de aquello que no tiene brillo por sí mismo sino por el hecho de la posibilidad que encierra en el juego, reordenando personas, hechos y cosas en configuraciones particulares en las que todo se vincula con todo y eliminando así todo vacío interpretativo o sinsentido. Jugar a una rata, al pescado, a un cumpleaños, es jugar con la estructura en busca del acontecimiento. En este punto, la quiniela puede ser entendida como una expresión de la imposibilidad de un desencantamiento absoluto del mundo, advertencia que ya había realizado Durkheim al señalar que “no debemos temer que los cielos se despueblen de una manera definitiva, puesto que somos nosotros mismos quienes los poblamos. Aquello que nosotros proyectamos en ellos son nuestras propias

imágenes ampliadas. En tanto que existan sociedades humanas, de su seno saldrán grandes ideales a los que los hombres servirán” (1914: 7).

Aunque esos “grandes ideales” se presentan aquí en la forma simple y medida de pequeñas victorias –siempre provisionarias– en el día a día de los jugadores, no son menos significativos de las aspiraciones sociales que ellos encarnan. Si usamos el concepto de *salvación* es, en primer lugar, porque aparece como una categoría nativa y merece atención en cuanto tal. Su uso es ambiguo, puesto que los jugadores saben que no se *salvarán* económicamente en un sentido amplio, pero incluso explicitando esta salvedad se halla incorporado en su vocabulario. Si podría verse allí una vieja costumbre que ha quedado petrificada en la utilización del término, quizás tomado prestado de otros juegos más prometedores, preferimos indagar esa ambivalencia misma para dar cuenta del doble carácter económico y simbólico de su uso.

Y en segundo lugar, nos interesa especialmente porque no parece casual la connotación cristiana del término. Con su propio santo (San Cono, el número 03), la quiniela y el catolicismo no se hallan en oposición, a pesar de las críticas que la Iglesia Católica realiza públicamente en torno a la expansión del juego<sup>135</sup>. No obstante las largas prohibiciones en occidente<sup>136</sup>, el catolicismo –a diferencia del protestantismo<sup>137</sup>– ya no ve en estos juegos “menores” un pecado o una interrogación sacrílega de los designios de Dios (Martignoni, 2009), sino más bien una diversión que puede ser utilizada con moderación<sup>138</sup>. De hecho la condena nunca fue especialmente dura (Varenne y Bianu, 1990), y en el mismo Antiguo Testamento figura la lotería como una disposición divina para repartir las tierras entre las tribus de Israel. Pero más interesante que la posición adoptada por la jerarquía religiosa frente al juego, resulta la postura de los propios jugadores que combinan la creencia religiosa y la creencia en el juego sin

---

<sup>135</sup> Al respecto puede leerse el comunicado de la Conferencia Episcopal Argentina (2010) titulado “El juego se torna peligroso”.

<sup>136</sup> Per Binde (2007) sostiene que las religiones monoteístas (como el cristianismo y el islamismo) tienden a desaprobado el juego por ser una competencia de los credos que, en términos de Weber, mantienen el monopolio de los objetos de salvación y de los canales de comunicación con lo sagrado. En el caso del cristianismo, esto parece haber sido cierto hasta la Reforma, luego de la cual los católicos tendieron a liberalizar –a diferencia del ascetismo protestante– su postura censurando sólo las manifestaciones excesivas. No obstante, es interesante señalar que en el manual de Enrique Denzinger (1963), que compila las definiciones y declaraciones de la Iglesia Católica en materia de fe y de costumbres desde el siglo II, no se hace ninguna mención acerca de los juegos ni sobre las apuestas.

<sup>137</sup> Si el catolicismo tuvo durante largo tiempo una postura condenatoria sobre el dinero en general, el protestantismo desaprobó las ganancias que no tuvieran su origen en el trabajo, lo cual lo volvía especialmente adverso al juego (Järvinen-Tassopoulos, 2010), considerado como una especie de robo (Binde, 2005).

<sup>138</sup> En el párrafo 2413 del *Catecismo de la Iglesia Católica* se lee que los juegos de azar o de apuestas “no son en sí mismos contrarios a la justicia”, aunque “resultan moralmente inaceptables cuando privan a la persona de lo que le es necesario para atender sus necesidades o las de los demás”.

ningún tipo de contradicción. Entre las señas que los jugadores daban para reconocer la veracidad de sus apuestas en el caso de resultar ganadores, se lee en las extracciones de las loterías organizadas en 1818 en Buenos Aires (Elía y Pardo, 1974) una gran cantidad de santos y de frases con contenido religioso. Así, por ejemplo, puede leerse: “San Antonio sabes bien mis necesidades”, “Santa Ana, abuela de Dios”, “Nuestra Señora de Dolores me de suerte”, “El Santísimo Sacramento me de suerte”, “Nuestra Señora de Montes claros”, “Para Jesús Nazareno de los Ejercicios” (Elía y Pardo, 1974: 58-59). Pero si puede establecerse cierta afinidad entre una ética cristiana y este tipo de juegos, se debe al trasfondo redentor que ambos contienen. Si la esperanza del juego y la esperanza de la salvación religiosa no se contraponen, se debe al hecho de que presentan marcadas analogías en relación a la promesa de bienaventuranza que ambas contienen, de la cual la primera puede ser interpretada como una modalidad profana de la segunda. Esto no significa que nuestros jugadores sean fervientes religiosos, sino que mantienen lo que Grace Davie ha denominado “creer sin pertenecer” (1994), es decir, una presencia cotidiana de lo religioso pero en ausencia del clero y de las jerarquías eclesiásticas. La idea fundamental es la concepción de un dios ordinario (en el sentido de cotidiano), familiar y doméstico, y sujeto-objeto de manipulación por parte de la gente común, incluso marcado por la presencia de un comportamiento supersticioso (“los ambiciosos nunca sacan nada”, concluirá una jugadora). De esta manera, la salvación religiosa no contradice ni compite con la salvación más mundana del juego, sino que esta comparte una matriz ética con aquella al contener una idea de justicia para nuestros “humildes” y ordinarios jugadores, pero que en este caso es del orden de lo cotidiano.

Augusta llegaba casi todos los días a La Quince, siempre en bicicleta. Es una mujer bastante excedida en kilos, desalineada, de unos cincuenta y cinco años. Siempre lleva consigo un crucifijo, de unos 10 centímetros de largo, colgado del cuello. Al principio prejuzgué que su pantalón de jogging y su pulóver gastados, junto con las pantuflas y las medias que usa, se debían a que venía de su casa especialmente para jugar y luego retornar a la misma, sobre todo porque me parecía algo desabrigada para el frío que hacía en invierno. Pero en una oportunidad, cuando nos dijo que venía de visitar a su esposo en el hospital, me di cuenta que su vestimenta era la habitual para andar por la calle. Ese día, como siempre,

estuvo un rato largo anotando números sobre la repisa. Luego, mientras hacía su jugada, nos comentó que siempre estaba a punto de perder su cruz, y que un día le había preguntado al cura por qué se le caía el Cristo, hipotetizando que seguramente no debía querer estar con ella. Es una cruz plateada con su respectiva cadena, bastante visible. La respuesta del cura, nos dijo, fue que era “porque hay alguien que lo necesita más”. Como meditando, Augusta se preguntó a sí misma por qué la única que pierde y no encuentra nada es ella, en tono algo bromista. Pero al instante recordó que hacía poco había encontrado 20 pesos al salir de un lugar. Estaban al lado de un auto y los agarró. Contó cómo el supuesto dueño del billete la había visto mientras lo tomaba, por lo que se subió al auto y la siguió tras la bicicleta hasta que se le adelantó. Ella tenía la plata en la mano, pegada al manubrio. El dueño finalmente la interceptó y le preguntó si ella había agarrado el billete de al lado del auto, diciéndole que se le había caído a él. Ella le contestó que no, que no había agarrado nada. Mientas contaba el hecho, reflexionaba con nosotros: –¿Si vio que se le cayeron por qué no los agarró? “Córrase del medio que voy a jugar a la quiniela”, –se reía.  
–¿Y los jugaste?, –le pregunté.  
–¡Sí! (Nota de campo, 5-7-2011, “La quince”).

Las religiones, según el análisis de Weber (2012), ofrecen bienes de salvación [*Heil*]<sup>139</sup> que no consisten únicamente en algo del más allá, sino que en la mayoría de los casos se trata de bienes más mundanos como la salud y la riqueza (“que te vaya bien y vivas largo tiempo en la tierra” –Weber, 2012: 63-64–); incluso en el caso de bienes extramundanos consistentes en ciertos estados psicológicos, estos se alcanzan en este mundo. La salvación puede estar así asociada a tanto a bienes materiales y simbólicos cuanto a estados psicológicos, con lo cual el uso teórico nos da una clave interpretativa de lo que nos interesa.

Pero la salvación más refinada es la que se alcanza con la redención del sufrimiento. Las religiones no pueden estudiarse, en la perspectiva de Weber, por fuera de grupos sociales específicos y de sus lugares en la estratificación social<sup>140</sup>: el estilo de vida de los guerreros no tienen ninguna afinidad con la idea de amor y de Providencia, así como los artesanos urbanos se vinculan más bien a una idea de “deber” y de “recompensa”. En el caso de una religiosidad de salvador, se trata de una religiosidad que se extiende entre estratos no intelectuales y desfavorecidos, para quienes el intelectualismo es inaccesible:

[...] en tanto entra en consideración el carácter de la religiosidad en sí mismo, resulta comprensible en primera instancia que la necesidad de “redención” en el sentido más amplio de la palabra tenga una posición relevante entre las clases

---

<sup>139</sup> *Heil* es tanto salvación como felicidad, fortuna y prosperidad.

<sup>140</sup> Esto no implica un determinismo en el análisis de Weber, como demuestran sus trabajos sobre el protestantismo y el espíritu del capitalismo. Por el contrario, intentó dar cuenta de las relaciones recíprocas entre religión y sociedad.

desfavorecidas, aunque en absoluto la única o la principal. Sin embargo, los estratos “satisfechos” y privilegiados, al menos los guerreros, los burócratas y la plutocracia, suelen sentirse ajenos a esa necesidad (Weber, 2012: 161).

De esta forma, si bien toda religión de redención es también religión de salvación, no se da el caso inverso. Pero a diferencia de las religiones, el juego no depende del monopolio de la coacción hierocrática de dichos bienes por parte de un cuerpo especializado, y por lo tanto puede ser obtenido por la propia dinámica del juego, lo cual lo torna mucho más democrático. Si los profetas o el salvador mismo se oponían a las jerarquías religiosas establecidas mediante el carisma personal (el cual es poseído, según Weber, en germen por determinados hombres), el juego abre a su vez la posibilidad de acceder momentáneamente pero en forma directa a la portación de dicho carisma.

### **Una experiencia personal**

Quisiera retratar una experiencia personal en el campo. Sergio es un hombre mayor pero jovial que, como muchos jugadores, con el transcurso del tiempo llegó a tener un trato amistoso con Sandra y su hija Julieta, propiciando diálogos triviales pero siempre amenos. Un día, luego de jugar al 24 y al 42, comentó que había leído en el diario que era el día del caballo y que, como nunca tiene ningún número para jugar, había decidido probar con el 24 –que en los sueños es el caballo–. A raíz de esto, cuando Sergio se retiró, Julieta tomó su libro de San Cono de abajo del mostrador –un libro con números de todo tipo para jugadores, ya roído por el tiempo y el uso, que había pertenecido a su abuelo– para ver qué número figuraba para el caballo. Allí señalaba el 530. Luego revisó los pronósticos que tenía a mano, para ver si anunciaban algún dato extra. En el diario de Datelli aparecía el día nacional del caballo, con el número 24, tal como lo había jugado Sergio. También vio que ese día se había realizado la primera carrera de motos, entre París y Nantes. Rápidamente tomó la calculadora e hizo una cuenta: habían pasado 116 años de ese hecho. Me preguntó si quería ganar a la quiniela, animándome a que le jugara al 30. Me lo dijo con tanto entusiasmo y convicción que me sentí tentado, a pesar de que nunca me habían atraído las apuestas. Ella tomó un papel y escribió los números que debería jugar: anotó a modo de lista el 6530, el 530, el 630 y el 30. Me dijo que no sabía si iba a jugar a las cuatro cifras, pero a las otras sí, que había que jugarle a todas. Yo dudé un momento, pero ella me hizo el sencillo cálculo de que, si apostaba un peso a las tres cifras y a las dos, era un total de seis pesos. No me pareció demasiado ante la opción de poder ganar 670 pesos. Yo había traído en una bolsa unas zapatillas que acababa de comprar de camino a la agencia. Se las había mostrado. Me dijo, “te salvás las zapatillas”, infundiéndome ánimo para jugar. Ese argumento no era casual, sino que replicaba una forma de salvación que ya hemos abordado<sup>141</sup>. Era el mismo que podía escucharse en una cantidad de casos donde se salva aquello que ya se ha consumado. El gasto obligado o necesario es el que se salva.

Finalmente decidí apostar y así lo hicimos. Yo jugué al 530, al 630 y al 30 y Julieta hizo lo propio agregándole además el 6530. Aunque no faltaba mucho –o justamente por eso– sentí

<sup>141</sup> Ver capítulo 2.

la ansiedad por el sorteo, a las dos de la tarde. No daba por descontado que iría a ganar, pero al mismo tiempo no podía evitar imaginarme qué podría hacer con el dinero. Pensé que las zapatillas me habrían salido gratis e incluso que podría comprarme otras. Como en *El Zahir* de Borges, se me abría un repertorio de futuros posibles con sólo seis pesos. Un repertorio sin duda limitado y acotado a un futuro próximo, pero provisto de aquella “apasionante inseguridad” de la que habla Jankélévitch (1989) como propia de la aventura. Por primera vez sentí en mí aquel mismo brillo que puede verse en los jugadores que arriban con su pálpito o su “fija” a agencias, hipódromos y casinos.

Cuando llegó el horario del sorteo prendí el televisor que se encuentra en la trastienda. El mismo puede verse desde el mostrador por una pequeña ventana sin marco que comunica ambos espacios, así que ambos podíamos observar el desarrollo del evento. Durante el mismo, los números se sucedían aleatoriamente en los distintos lugares de ubicación, 20 en total. El de la primera posición parecía no llegar, hasta que se dio a conocer el del IPLC, sin éxito. Pero aún quedaban esperanzas para la Nacional, que todavía no estaba definida. Al fin, apareció allí también el ganador: el 6537. Sabiendo la improbabilidad del acierto, nos había arrastrado sin embargo la esperanza, esa vaga posibilidad que uno cree cada vez con mayor ahínco. Por esto la decepción fue grande. Una cifra nos había separado de nuestro premio, que en el caso de Julieta era mucho mayor: unos 4.575 pesos. Aunque ninguno de los dos parábamos de maldecir, ella estaba mucho más disgustada: “hubieran puesto otras cuatro cifras cualquiera, pero justo poner esas...”. Ese número fue como si alguien se le hubiese burlado en la cara con total impunidad. (Nota de campo, 20-9-2012).

Esta pequeña anécdota personal, aunque episódica, me sirvió para comprender un poco más acerca de la clase de experiencia por la que se atraviesa en el juego, experiencia que, como remarcó Mauss, es a la vez física y mental de la espera que suscita. Remitiéndome permanentemente al sorteo, enfoca la esperanza en ese pequeño acto que desencadena a su vez todas las fantasías o necesidades que podría realizar el dinero. Fantasías sin dudas pequeñas: no iría a comprarme una casa, un auto o siquiera unas vacaciones, pero en mi caso podía darme algún gusto relacionado con mi aquí y ahora que era suficiente para infundirme ansias.

## Una ludodicea

“Aquello que hace falta para que reine el orden social, nos dice Durkheim, es que la generalidad de los hombres se contente con su suerte; pero lo que se necesita para que se contenten no es que tengan más o menos, sino que estén convencidos de que no tienen derecho a tener más” (Durkheim, 1928: 133). El juego de azar puede ser entendido como una forma –si bien circunscripta– de inconformismo con la propia suerte, con el destino social, y por eso sería necesario probarla bajo la creencia de que la vida les debe algo, de que debe haber una recompensa. Constituye, en este sentido, una especie de ludodicea. Si seguimos esta interpretación, podemos ver en la quiniela una institución que permite, a través de la circulación de la suerte, la circulación monetaria y simbólica de quienes esperan algo más de su día a día.

La *alea* no tiene por función hacer ganar dinero a los más inteligentes, sino por el contrario, abolir las superioridades naturales o adquiridas de los individuos, a

fin de poner a cada uno en pie de igualdad absoluta delante del veredicto ciego de la suerte (Caillois, 1967: 58).

La caracterización que hace Caillois de los juegos de azar tiene la virtud de descentrar el hecho de la ganancia monetaria para reintroducir la igualdad que instituye la *alea* más allá de aquella. El corazón de estos juegos sería justamente abolir las superioridades (aún las más aparentemente naturales) para dar pie a la posibilidad del acceso igualitario al hecho de ganar. Sin embargo, los jugadores no buscan la igualdad de posibilidades de todos, sino la victoria de los que menos suerte han tenido en la vida social, como si el juego justo fuera aquel en el que ganan los que nunca ganan.

El tema del día en La Quince parece ser un hombre que ganó el pozo del Quini 6 en la localidad Maquinista Savio, dentro del partido de Escobar. Aparentemente cerca de seis millones de pesos netos (descontados los impuestos). Cecilia y Miguel especulan con lo que harían con esa plata junto con algunos jugadores. Pero todos acuerdan que con ese monto se tendrían que ir de su lugar de residencia actual por cuestiones de seguridad.

Miguel, mientras Cecilia comentaba el hecho con una jugadora, se me acercó y me dijo que esperaba que el ganador del Quini haya sido alguien bien pobre, “de esos que vienen a jugar con dos pesos, no uno de esos fanfarrones”. Al rato ingresó una señora que también comentó el hecho: –¿Así que es alguien de Savio el ganador?, –preguntó para introducir la conversación. –Sí, el del Quini, –asintió Miguel. –Que suerte. Ojalá sea alguien bien, bien humilde. –Sí, yo dije lo mismo, –le contestó Miguel (nota de campo, 23-06-2011, Escobar).

Miguel y Cecilia son hermanos. Su tía, quien trabaja en la otra agencia de Sandra en Escobar y periódicamente realizaba reemplazos en La Quince, vendió durante una época quiniela clandestina para un *capitalista*, antes de ingresar hace varios años a este negocio. Su hermana, la madre de Cecilia y Miguel, también lo hizo en su propio local de venta de verduras, hasta que debió cerrarlo. El padre de aquellos, trabajador en una fábrica de pintura, juega a la quiniela habitualmente. Cecilia le hace las jugadas para él y sus compañeros de trabajo, quienes le pasan los números por mensaje de celular. Miguel también apuesta a la quiniela, y esporádicamente le gusta frecuentar la ruleta del casino Trilenium, en Tigre. Vale decir que la familia entera tiene un vínculo con el juego, ya por jugar, ya por trabajar en ello. No se trata de la expresión de un neófito y no parece casual, entonces, que el deseo coincidente de estas personas acerca del destino de los millones del Quini se centre en alguien “humilde”. Sin caer en un análisis populista, no diremos que esto se deba a un supuesto *ethos* generoso de los jugadores de quiniela o lotería. Diremos más bien que se vincula con la lógica social implícita en el

juego. Hay en él una esperanza depositada que se relaciona con una ludodicea de aquellos que, en tanto se perciben a sí mismos como que no han gozado de fortuna (en el doble sentido de dinero y de suerte favorable) en la vida social, esperan ser recompensados a través del juego.

Apenas me encuentro con Adriana le pregunto si se enteró que alguien ganó 21 millones de pesos con el Quini 6. Me contesta inmediatamente:

–¡Sí, en Ballester! Callate que pensé que era yo, porque vengo borrando [acertando] siempre 4 números y como yo juego en Ballester... Pero 21 millones es mucha plata, yo no quiero tanto.

–Yo no tengo problema, ¿eh? [riéndome].

–No, claro, yo tampoco, pero ¿qué hago con tanta plata? Está bien que tengo un montón para repartir, pero igual... Me parece que es en la agencia que juego yo, y por lo números puede que sea una morochita que juega. Ojalá que le haya salido a alguien bien humilde, viste, porque el que tiene plata generalmente es amarrete; pero el que no, es agradecido. Hay que devolver (nota de campo, 4-03-2013, San Martín).

Este relato marca dos cuestiones relacionadas que, como vemos, no son privativas de Adriana. Por un lado, la cuestión que ya tratamos sobre el *repartir* como forma de *devolver*, del entregar mediante dones el premio obtenido. Si antes hablamos de las deudas, no menos cierto es el hecho de que el dinero obtenido *debe* ser redistribuido en forma de regalos. Pero más allá de la función que se le asigne al dinero ganado, se trasluce en el deseo de Adriana una suerte de ludodicea que se presenta especialmente en esas ocasiones en las que toma estado público la obtención de un gran premio por parte de un jugador desconocido, lo cual nos ayuda a comprender un poco más el sentido profundo del juego. En esta ludodicea se expresa un sentido práctico de justicia que, a través de la suerte que rige el juego, se equilibraría una situación percibida como desigual, especie particular de redención momentánea que plantea a sus jugadores la perspectiva de liberación del sufrimiento (Weber, 2012). De esta forma, Adriana hace uso de una sociología espontánea que le indica, con acierto o no (no es lo que nos interesa mostrar), que “alguien bien humilde” va a saber agradecer, es decir, devolver y, en este sentido, sería merecedor del premio, en contraposición al “que tiene plata”, asociado a la tacañería. Se trata así de una alteridad por contraposición a la cual se instituye una autoafirmación basada en una moral distinta que, de por sí, acreditaría el carácter justo del acceso a la ganancia. Ganancia, por otra parte, a la que se aspira dentro de determinados parámetros con los que se valoriza como apropiada para cada uno. Los esquemas de percepción de lo que a uno le corresponde no son infinitos y

entran muchas veces en contradicción con lo que es apropiado para el hombre “común”, aquel que no es pretencioso:

Yo juego... sí, no te digo que no es para ganar, pero ganar qué sé yo... seis millones ponele, dividido entre cuatro. ¿Para qué quiero yo seis millones?, si estoy más cerca del subsuelo que del primer piso (jubilado, 19-5-2011, Escobar).

Una señora mayor viene a controlar las jugadas de la quiniela y del Quini 6. Cuando deja las boletas arriba del mostrador, Miguel le pregunta, bromeando:

–¿Es millonaria?”

–Noo, ¿para qué? Si es para problemas mejor que no.

–Para irse del país...

–No, irme no. Sí de paseo, a las cataratas, a Villa la Angostura... (Nota de campo, 30-6-2011, Escobar).

Llega Marta, una señora de unos 60 años, que siempre viene con lentes oscuros amplios. Juega al Quini 6 y comenta, mientras miraba hacia la pared donde están los pronósticos:

–¡Que suerte el de olivos!

–¿Qué ganó?, –le pregunto.

–Un millón, al Quini, y el otro que ganó 7 millones, el de..., de... [no recuerda], Junín.

–¡Que suerte; ¿Sabés lo bien que me vendría un millón?, –interviene Julieta.

–Y a mí ni te digo, con todos los problemas que tengo... no un millón, un *sale o sale*<sup>142</sup> (Nota de campo, 4-4-2012, Martínez).

Una señora bastante anciana pregunta: –¿Qué número tengo que jugar? Soñé que estaba en casa y me robaban los chicos. –Yo jugaría el 7902, el 79 son los ladrones y el 02 los niños –le contestó Miguel. Cecilia, que escuchaba la escena mientras hacía otras tareas, se acuerda en voz alta: –Ah, yo soñé que me robaban. Le voy a jugar al 79.

Hace la operación y al instante agrega: –2 pesos le jugué.

Miguel, en tono burlón, se dirige a la señora diciendo: –Pará que mi hermana juega dos pesos... [se ríe].

A la señora pareció no causarle gracia y adoptó un tono algo severo: –bueno, pero va a ganar, porque los ambiciosos nunca sacan nada (Nota de campo, 16-06-2011, “La quince”).

La ambición puede ser una virtud en el ideario dominante del hombre o mujer exitosos, pero en el ámbito delimitado del juego no se accede a la riqueza por ser *ambicioso*, sino por otras cualidades. El jugador puede ser pensado así por semejanza al *hombre del resentimiento* del que habla Nietzsche en su *Genealogía de la moral* [1887], el cual se caracteriza por reaccionar ante la moral del fuerte con una moral opuesta que

---

<sup>142</sup> *Sale o sale* es una modalidad del juego Quini 6 por la que pueden ganarse premios menores al pozo mayor. Para el caso se trataban de cinco mil pesos.

indica “no seamos como los malvados, seamos buenos” (2002: 295). Haciendo de la necesidad virtud<sup>143</sup>, hallan en el juego el medio de acceder a victorias que les están vedadas, o al menos circunscriptas, en el mundo social. El juego de azar se presenta así como un campo que no es para los *ambiciosos*, sino que les pertenece por derecho propio a los agradecidos y confiados frente a las asimetrías externas; un campo en el que los infortunados de la vida diaria (aunque no sean los únicos que juegan) esperan al menos un pequeño mejoramiento de lo ordinario (Martignoni, 1992), pero sin incurrir en un ansia desproporcionada por el dinero (“el que juega por necesidad pierde por obligación”). Claro que no se trata de una práctica contestataria ni de un replanteamiento de las relaciones sociales, sino de una manera individualizada, pero colectivamente organizada, de hacer con la existencia social una nueva manera de ser en el mundo, convirtiendo la espera sin objeto de la vida cotidiana en una esperanza ilusionada.

El juego puede pensarse así como un tipo particular de bien de salvación que habilita una esperanza (diríamos mágica, pero fundado en el saber práctico de su experiencia periódica) basada en la posibilidad de sentido que el sorteo realiza. No se trata simplemente del sentido económico, sino del sentido de la espera que la quiniela puede ofrecer, al menos por un corto instante. Abordar una economía del juego que se centre no en las ganancias (únicamente), sino en los bienes asociados a dicho juego más allá del aspecto monetario, es preguntarse por lo que se está consumiendo cuando se apuesta un número a la quiniela. La incongruencia entre la idea de sentido común de *salvación* en términos económicos por un lado, y los resultados realmente obtenidos por los jugadores, por el otro, da por tierra con todo intento de explicación economicista, el cual inevitablemente lleva a la idea de irracionalidad. Pareciera más bien que es preciso tomar en serio a los propios agentes cuando dicen que es su única diversión, pero para, partiendo de este aspecto lúdico, rastrear lo milagroso (en términos de Bataille) que la apuesta abre. Ganar es realmente *salvarse* en tanto reintroduce un poco de justicia en la vida de las personas al otorgarles un sentido de trascendencia, de ser depositarios de la suerte.

---

<sup>143</sup> “Este tipo de hombre, llevado de un instinto de autoconservación, de autoafirmación, en el que toda mentira acostumbra a justificarse, *necesita* la fe en el ‘sujeto’ indiferente y dotado de libertad de elección. El sujeto (o, para decirlo en un lenguaje más popular, el *alma*) es quizás el mejor artículo de fe que ha habido hasta ahora en el mundo, pues ha hecho posible a la mayoría de los mortales, a los débiles y oprimidos de todo tipo, aquel sublime autoengaño consistente en interpretar la debilidad misma como libertad, su ser lo que con como *mérito*” (Nietzsche, 2002: 296).

Las teodiceas, como las analizó Weber, suponen tentativas por encontrar, frente a las contradicciones que suscitaba el sufrimiento en el mundo, un sentido global en esas tensiones. Esta exigencia, señala, aparecía como “el problema general del sufrimiento injustificado, es decir, como postulado de una compensación justa del reparto desigual de la suerte individual en el mundo” (2012: 439). La ludodicea<sup>144</sup>, entonces, supone la búsqueda de una redención de la condición presente a partir del juego, reconciliando las tensiones de la cotidianeidad con ese pequeño espacio lúdico de salvación. Si bien esta puede aparecer en términos económicos (aún cuando se trate de lo que pueda aportar a las necesidades del día a día), su mayor peso se comprende en términos simbólicos, en tanto confiere un “estado de gracia” a quienes no cuentan con un capital de sentido originado en el campo social. Ganar es incorporar cierto carisma como atributo personal, es decir –siguiendo la interpretación de Aron (1992) sobre el carisma en Weber– de una noción que se acerca bastante a la idea de lo sacro en Durkheim (o de *mana*, como el mismo Weber señala –2012: 64–) y que expresa aquella calidad de lo que está fuera de lo cotidiano. “Lo insólito y lo extraordinario son epifanías azorantes: indican la presencia de *algo distinto* de lo natural; la presencia o al menos la llamada, en el sentido de predestinación, de ese *algo distinto*”, señala Eliade (1974: 43 –cursiva en el original–). *Salvarse* es, siguiendo esta línea interpretativa, encontrar un sentido de lo cotidiano a partir de aquel instante epifánico en el que se produce un contacto con lo extraordinario, con ese *algo distinto* o, para hablar como Durkheim, con lo sagrado y que expresa la presencia de cierto carisma o *maná* que no se posee en la vida social de nuestros jugadores. Ese diferencial simbólico, la fuerza que es puesta en presencia al ganar, es la que hace que se pase de una situación de equivalencia a una de diferencia. Bourdieu dirá:

Excluidos del juego, esos hombres desposeídos de la ilusión vital de tener una función o una misión, de tener que ser o hacer algo, pueden, para escapar al no-tiempo de una vida en la que no sucede nada y en la que no hay nada que esperar, y para sentirse vivos, recurrir a actividades que, como la *tiércé*, el *totocalcio*, el *jogo do bicho* y todos juegos de azar de todos los barrios bajos [*bidonvilles*] y todas las *favelas* del mundo, permiten arrancarse al tiempo anulado de una vida sin justificación y, sobre todo, sin inversión posible, recreando el vector temporal y reintroduciendo por un momento, hasta el final de la partida o hasta el domingo siguiente, la espera, es decir el tiempo finalizado que es para uno fuente de satisfacción (Bourdieu, 2003: 320-21).

---

<sup>144</sup> Seguimos aquí la lectura de Bourdieu (1999) sobre la sociología de la religión de Weber.

Aunque sea desmesurado pensar en nuestros jugadores como excluidos de todo juego (aún cuando exista una relación estadísticamente demostrable), sigue siendo atinada la afinidad entre este tipo de actividad lúdica y determinada percepción del tiempo social y de la relativa ausencia de una *illusio* que otorgue razones de existir, de una “ilusión vital”. Diversos trabajos sociodemográficos sobre los jugadores de lotería han mostrado que en general existe una relación inversa entre el nivel de ingreso y las apuestas a dichos juegos (Lang y Omori, 2009), pero también entre estas y los niveles educativos y el estatus ocupacional, incrementándose la práctica en el caso de las minorías étnicas y sociales<sup>145</sup>. Esto se corresponde con las observaciones que hemos podido realizar en nuestras agencias, en las que hemos dado cuenta de que se trata mayoritariamente de trabajadores formales e informales. Pero aunque mayoritarios, los sectores populares no son los únicos que encuentran en la quiniela una fuente de pequeños acontecimientos que den razones de esperar, lo que explica la presencia de muchos empleados de cuello blanco, jubilados y amas de casa que no necesariamente se ubican dentro de aquellas categorías. El problema del tiempo no se origina únicamente entre quienes están excluidos de todo juego, sino también en donde la posición en el juego no tiene perspectivas de cambio.

Elena es un ama de casa que concurre diariamente a la agencia El Veintidós junto a Atila, su perro caniche. Ella vive dedicada a su marido y a su hijo, sin otra actividad que los quehaceres domésticos y el paseo diario que realiza a la agencia. Allí muchas veces permanece más de lo que duran sus apuestas, aprovechando el espacio de sociabilidad que le provee Julieta, a quien le fascinan los perros. Aún sin decir nada, simplemente ubicándose cerca del mostrador con Atila en brazos, esperando expectante que pase algo, que le hablemos, Elena se toma su tiempo antes de volver a su casa para prepararle el almuerzo a su mascota –generalmente pollo– y luego ver televisión juntos. Su hijo de 24 años, ya en la universidad y trabajando, y su marido se ausentan de la casa durante el día, y le resta usar su tiempo para dedicarle al perro, a la quiniela y a la televisión. “Hoy vino el coiffeur a bañarlo y cortarle el pelo”, nos comentaba en una oportunidad mostrando al perro reluciente. “Ahora vamos a ver el canal cultural... el canal cultural le digo yo a Rial<sup>146</sup>,” (nota de campo, 23-08-2011). Sus incursiones a la agencia no van acompañadas de ninguna otra actividad: ni compras, ni pago de

---

<sup>145</sup> La bibliografía sobre el tema se cita en el capítulo 1.

<sup>146</sup> Se refiere a un programa televisivo dedicado a la farándula y conducido por Jorge Ríal, en el horario de 13 a 15 horas.

servicios, ni trámite alguno. Simplemente ingresa con su compañero Atila, por quien vela como por un hijo. Sin dudas, la quiniela es para Elena una manera de diversión, pero también de crear un tiempo, de agregar la paradójica rutina de la pequeña aventura que toda apuesta conlleva. Los aciertos también son bienes de salvación para ella, porque ofrecen una cuota de confirmación y de reconocimiento (aún cuando ninguna persona la reconozca) de algo.

Si retomamos la cita de Durkheim con la que abrimos este apartado, veremos que el conformismo con la propia existencia no se vincula (al menos no únicamente) con las condiciones materiales. Sin embargo, nuestros jugadores tampoco son unos inconformistas de sus vidas, no necesariamente desean otros destinos o una suerte más ilustre. Elena dice ser feliz de poder llevarle el desayuno a la cama a su hijo y plancharle las camisas, o de cocinarle a su fiel mascota. La quiniela simplemente le hace el día más llevadero en su solitaria rutina, dándole algo que hacer y en qué pensar al menos por un rato. El sentido del agasajo señalado por Miller (1999) es justamente otorgarse algo que tiene el rasgo de ser inalienable. Si este juego puede ser pensado como un operador simbólico es porque provee sentidos a la espera, vinculando sucesos con significaciones en una circulación ininterrumpida de la suerte. Los jugadores encuentran allí elementos que, parafraseando a Lévi-Strauss, son buenos para pensar en su propia cotidianeidad, organizándola en torno a las significaciones de los números. Pero la quiniela es apenas una forma específica –sin duda cultural, pero también política– de organizar cuestiones estructuralmente semejantes que aparecen como fenomenológicamente diferentes. Es solamente un juego, pero que expresa la búsqueda del acontecimiento y que otorga pequeñas cantidades de alegría que, aunque efímeras, reconfortan el andar diario de los jugadores. Es justamente la reintroducción de los acontecimientos esperados y, de esa manera, de una espera activa de que pase algo. De esta forma, es posible pensar la diversión que proveen los juegos de azar en general, y particularmente la quiniela, como una forma de reintroducir temporalidad en un tiempo homogéneo que, justamente por esto, no logra ofrecer una variante de futuro, una espera de algo. Es en los intersticios de esa estructura que pueden surgir los acontecimientos, es decir, el hecho mismo de ganar, la experiencia momentánea de esa pequeña dicha y la esperanza a ella asociada. Después de todo, “[l]a promesa de felicidad no es un pagaré, algo que quizás mañana nos sea concedido, sino el cumplimiento en el instante de la apertura a toda promesa” (Mattoni, 2011: 19).

Sin embargo, es en los jugadores más desprovistos de todo capital en donde se observa que la suerte, contrariamente a lo que afirma Caillois, parece tener por función hacer ganar a los que menos “suerte” tienen en la vida social. No es un factor ciego a las diferencias, sino que justamente sería el que reestablecería la justicia en la vida al igualar a los desfavorecidos. Por esto es que el azar como ausencia de causa no existe, puesto que lo que hay es suerte en tanto *maná*, fuerza actuante capaz de restituir un estado del mundo más justo, más equilibrado. Si Hoggart (2013) dio cuenta del lugar de la suerte en la cultura popular como un factor de tanta importancia como la perseverancia, fue justamente porque es mediante su creencia que se intenta cubrir los déficits de otros tipos de capitales. La suerte y la perseverancia, en el juego, son dos virtudes indispensables, puesto que a los números hay que seguirlos, porque cuando “dejas de jugar un número, sale” (Oliver, 5-7-2011, Escobar).

La ludodicea es entonces esa esperanza de *agarrar* un número, situación que se presenta como reveladora de una nueva condición en el mundo, puesto que evidenciaría la posesión de una fuerza actuante que recompensaría la condición estructural en la vida. Ganar indica que se tiene suerte porque justamente se gana por ella, y esto es en sí mismo una recompensa. La esperanza en el juego es así una espera ilusionada de una redención, que aparece bajo la idea de una devolución de algo: si jugamos al azar es porque dichos juegos pueden ser buenas metáforas de la vida de los jugadores, pero además, porque la vida parece deberles algo. Desde una perspectiva maussiana, podemos decir que se trata de una situación de injusticia, puesto que ellos dan más de lo que les es devuelto, y no sólo en el orden de lo económico, sino principalmente en el orden de lo simbólico.

Luego del mediodía, horario en el que entra a su trabajo, llegó Mariana, como todos los días. Primero jugó para otra persona de la delegación municipal y luego para ella. Apostó varios números y luego agregó otros, incluso alguno que había jugado para la otra persona, diciendo “a ver si lo juego para otro y sale”. Incluso, luego de recibir el vuelto de 4 pesos, miró el número de la serie de uno de los billetes de dos pesos y dijo: “¡mirá!”, riéndose. Terminaba en 17, cifra en la que terminó gastando el vuelto.

Sandra le preguntó si se iba a trabajar o se iba “acá al lado”, en referencia a la delegación. Ella se quedó mirando y se rió, señalando lo que le acaba de decir: “¿Qué querés decir, que acá al lado no trabajamos en la municipalidad?”. El comentario generó mucha risa, y Silvia explicó que quiso decir si se iba a trabajar a la escuela o a trabajar a la municipalidad. Al margen de la anécdota, le dio pie a Mariana para señalar algo: Cuando se estaba por ir, se dio media vuelta en medio del local, entre la puerta y el mostrador, y dijo: “me vendría bárbaro agarrar uno de estos... así no tengo que ir a trabajar en serio... estoy con licencia en el colegio y se me acaba el lunes. Si agarro algo me pido 15 días más y agarro

las vacaciones de invierno. Me lo merezco”. Silvia le preguntó por qué estaba con licencia. Ella contestó, bajando la voz, que era una licencia psiquiátrica. No especificó su dificultad, aunque mencionó que tenía problemas con su madre, confidenciándole luego a Sandra algo sobre su hermano, como comparándose. Con claro resentimiento dijo que a él le pagaron toda la carrera de arquitectura sin que tuviera que trabajar y aún así no la terminó porque adeuda una materia, mientras ella trabaja desde los 15 años (Nota de campo, 28-06-2012, Martínez).

Más allá de los pormenores del caso, la quiniela aparece como la posibilidad de ampliar las vacaciones para una persona que trabaja desde los quince años. Las vacaciones son para ella, *merecidas*, pero adeudadas porque sólo accesibles a través de la quiniela. Si alguien le debe, el juego puede recomponer esa situación en la medida en que *agarre* los números, es decir, en que siga arriesgando.

Si anudamos entonces la idea de la destrucción sacrificial del dinero –aquello que pareciera ser lo que más homogeneiza en el mundo, objeto de cálculo y de la razón– con una ludodicea, veremos que dicha destrucción –entrega de lo útil, dinero trasgredido– es el medio por el cual se deslimita y se amplía la propia subjetividad al producir una diferencia, un instante en el que se es un nuevo ser en el mundo: es la acción de aquel hombre o mujer que aparece a sí mismo como soberano, como disponiendo libremente de sí al apostarse. Sin dudas los estados de ánimo característicos del jugador, tan bien descritos por la literatura y vinculados sociológicamente por Mauss, se relacionan con ese riesgo bajo la esperanza que suscita el juego. En *El jugador generoso*, un personaje de Baudelaire desciende a una “morada subterránea” – un garito infernal– en la que casi sin importarle jugará y perderá su alma frente al mismísimo diablo. Describe allí a los presentes por la singularidad de sus miradas, puesto que nunca había visto “ojos brillar más enérgicamente por el horror al tedio y el deseo inmortal de sentirse vivir”. Ese “placer sobrehumano” que es el juego, es sin duda uno de los medios de recuperar una porción de brillo sobre las propias vidas, no negándolas o queriendo cambiar una relación de fuerzas, sino incorporándole pequeños momentos milagrosos que reestablezcan, como el vaso de vino del obrero que refiere Bataille (1996: 65), al menos un poco de equilibrio. La misma embriaguez que produce el vino, el juego o la efusión del erotismo, sin duda revela un componente común.

Poesía de los iletrados<sup>147</sup>, de los desamparados simbólicos y de los encerrados por el tedio, la quiniela es el juego en el que se sacrifican, soberanamente, el dinero y

---

<sup>147</sup> Vemos una relación de homología sin que exista una jerarquización entre el juego y la poesía. Ambos son modos de extraer del campo de la utilidad (palabras, números o dinero) a través de los cuales se accede de distintas maneras a una “salvación”.

los números<sup>148</sup> al extraerlos de la subordinación a lo útil, operación por la cual los jugadores acceden a ese estado de expansión de la subjetividad que conlleva el dejar de ser función, meros posibles, para acceder al campo de lo imposible. Esa esperanza constituye una ludodicea al integrar una fuente de justicia a la propia vida. La trampa, sin embargo, está en el carácter episódico de un juego menor que no promete ningún cambio duradero. La suerte y el dinero suelen perderse con el próximo sorteo.

Esta perspectiva no es entonces la que ve en los juegos un mero placebo que sería el punto extremo de la alienación, inscrita incluso en la esfera privada de los placeres y diversiones, como sugiere la hipótesis de Horkheimer y Adorno:

La diversión es la prolongación del trabajo bajo el capitalismo tardío. Es buscada por quien quiere sustraerse al proceso de trabajo mecanizado para poder estar de nuevo a su altura, en condiciones de afrontarlo. Pero, al mismo tiempo, la mecanización ha adquirido tal poder sobre el hombre que disfruta del tiempo libre y sobre su felicidad, determina tan íntegramente la fabricación de los productos para la diversión, que ese sujeto ya no puede experimentar otra cosa que las copias o reproducciones del mismo proceso de trabajo. El supuesto contenido no es más que una pálida fachada; lo que deja huella realmente es la sucesión automática de operaciones reguladas (1998: 181).

Guillaume le Blanc (2001) ubica en esta misma línea a Bourdieu, quien radicalizaría la postura de la Escuela de Frankfurt al ver en los juegos de azar un tipo de diversión que se correspondería con los desclasados y desamparados simbólicos. Sin embargo, no hay oposición entre una perspectiva disposicional y una que de cuenta de las significaciones subjetivas que los individuos les dan a sus diversiones. Justamente porque lo que se halla en el fondo es la cuestión del sentido y de la prueba de sí mismo (del apostarse) como sujeto de sus propios actos que la práctica del juego permite desplegar, lo cual no es otra cosa que la *illusio*. El juego –de ahí la metáfora– puede ser visto como un buen productor de los sentidos que el mundo social necesita, pero esto no invalida que al mismo tiempo haya quienes estén más dispuestos a jugar determinados juegos y quienes estén más dispuestos a ofrecerlos en determinados contextos históricos, sociales y culturales. De estos contextos y de la construcción social de la industria del juego nos ocuparemos en el siguiente capítulo.

---

<sup>148</sup> Es interesante señalar el carácter ambivalente que presentan tanto el dinero como los números. Uno como otro se presentan como objetos/símbolos de lo útil, de la razón y del cálculo. Pero al mismo tiempo no dejan de estar ligados a un componente sagrado que dinamita ese primer aspecto funcional. Sobre el dinero, ya hemos mencionado suficiente bibliografía en el capítulo 2. En cuanto a los números, es conocido el lugar esotérico y ritual que se les asigna en diversas culturas. Al respecto, puede verse Crump, 1990.

## Capítulo 5: Las economías políticas del juego. Entre la moral, la razón y la patología.

*Ante todo, hay que afirmar el principio del mundo nuevo: lo único soberano es lo útil, y el juego no es tolerado sino cuando sirve.*

**Georges Bataille, *¿Estamos aquí para jugar o para ser serios?***

*(...) y la virtud, que en la política había aprendido mil astucias, por la feliz influencia de ésta hizo migas con el vicio; y desde entonces aun el peor de la multitud, algo hacía por el bien común.*

**Bernard Mandeville, *La fábula de las avejas***

En su revista número 99 de febrero de 2012, el Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la provincia de Buenos Aires anunciaba con orgullo un nuevo crecimiento durante el 2011 en los montos destinados a distintos organismos y programas “cuyos beneficiarios no son otros que nuestra comunidad”<sup>149</sup>. En el artículo, puede leerse la reflexión del presidente de la entidad, Jorge Rodríguez, quien señala que: “cuando, cada fin de año, hacemos el balance numérico del Instituto, la alegría es doble no solamente porque los números son positivos sino porque sabemos que cada centavo fue transformado en respuesta a las necesidades de la comunidad en materia de Salud, Educación, Desarrollo Social y Seguridad”<sup>150</sup>. En idéntica dirección, las publicaciones y publicidades de la Lotería Nacional exhiben y recuerdan permanentemente –si bien con más declaraciones que datos– el sentido social del juego oficial y la responsabilidad de la institución por velar por los valores de transparencia y solidaridad, conjugando parámetros de eficiencia propias del mercado con objetivos sociales. Los incrementos en la recaudación son, en ambos casos, objeto de satisfacción, pero no deja de haber una necesidad por explicitar la pulcritud, probidad y transparencia que adopta dicho dinero bajo la órbita de las instituciones que lo centralizan. Es así que la alegría que señala la

---

<sup>149</sup> “2011, otro año de crecimiento”, revista *Contacto*, N° 99, febrero de 2012, p. 22.

<sup>150</sup> Ídem, p. 23.

cita anterior es marcada como doble: como objetivo económico, fruto del desempeño eficiente de la institución, pero cuyo destino debe ser el beneficio de la comunidad.

Esa ambigüedad se cristaliza parcialmente en los datos que ofrecen las instituciones responsables (Cuadros 5.1 y 5.2), en los que al mismo tiempo se señalan los crecimientos con los fines: a mayor recaudación, mayores beneficios sociales. Parcialmente porque junto a los destinos manifestados se encuentran rubros menos evidentes en cuanto a la utilización del dinero, como Rentas Generales, Provincias, Municipios.

### Cuadro 5.1

**Transferencias del Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la pcia. de Buenos Aires, años 2010-2011 (en pesos corrientes)**

Concepto	Diciembre 2010	Part. %	Diciembre 2011	Part. %	Var. Anual
Rentas Generales	302.119.639,48	13,6%	464.742.808,17	15,7%	54%
Fondo de Trasplantes	11.420.708,20	0,5%	15.866.903,77	0,5%	39%
Dirección de Cultura y Educación	261.346.016,46	11,8%	393.472.640,17	13,3%	51%
Ministerio de Desarrollo Social	491.107.941,96	22,1%	629.695.482,45	21,2%	28%
Ministerio de Salud	49.022.679,54	2,2%	37.217.672,22	1,3%	-24%
Municipios	279.934.203,41	12,6%	356.183.883,65	12,0%	27%
Ministerio de Seguridad	328.054.836,91	14,8%	443.407.001,95	14,9%	35%
Fondo de Educación	408.740.238,89	18,4%	543.835.553,48	18,3%	33%
Fondo de Programas Sociales	41.334.110,56	1,9%	54.183.225,25	1,8%	31%
Ministerio de Infraestructura y Vivienda	41.890.201,67	1,9%	27.352.397,43	0,9%	-35%
Fondo Especial del Teatro	3.500.000,00	0,2%	3.500.000,00	0,1%	0%
<b>Total</b>	<b>2.218.470.577,08</b>	<b>100%</b>	<b>2.969.457.568,54</b>	<b>100,0%</b>	<b>34%</b>

Fuente: Revista *Contacto*, año 9, N° 99, febrero 2012.

### Cuadro 5.2

**Aportes de Lotería Nacional S.E., años 2009-2012 (en miles de pesos corrientes)**

Concepto	2009	2010	2011	2012	Var. 09-12
Ministerio de Desarrollo Social y Gob. de la Ciudad de Buenos Aires*	404.380	482.509	566.559	896.485	122%
Recursos presupuestarios LNSE	302.430	356.167	416.683	474.874	57%
Provincias	91.533	102.006	138.440	164.592	80%
Secretaría de Deportes	55.459	69.004	84.753	99.366	79%
Otros entes	11.029	11.802	13.157	15.172	38%
<b>Total</b>	<b>864.831</b>	<b>1.021.488</b>	<b>1.219.592</b>	<b>1.650.489</b>	<b>91%</b>

Fuente: Elaboración propia en base a datos de la página web oficial de Lotería Nacional Sociedad del Estado.

\* Por el Convenio 1155/03, la mitad de lo percibido por el Ministerio de Desarrollo Social es transferido al Instituto del Juego de la Ciudad de Buenos Aires.

El espacio de la función pública como lugar en el que son reconocidos oficialmente valores de desinterés y en donde, en cierta medida, los propios funcionarios tienen interés en el desinterés (Bourdieu, 2012), puede observarse con énfasis notable en el caso de las Loterías. Teniendo por objeto un carácter eminentemente social, este no deja de contradecirse con la hermeticidad de los funcionarios y de la información pública disponible en nuestro país. El juego es así a la vez un asunto social que debe promocionarse en sus beneficios y un asunto de gran impermeabilidad frente a las indagaciones externas<sup>151</sup>. Si las instituciones que organizan los juegos tienen la doble exigencia de promoverlos (de manera responsable) y declamar la coherencia pública de los mismos bajo su control y de las ganancias que produce, se debe a que, como muestran Boltanski y Chiapello (2011), la acumulación por sí sola no otorga las justificaciones morales de las que la economía también se halla investida<sup>152</sup>. Pero además, porque en el caso particular de los juegos de azar estamos ante un producto que mantiene un carácter controvertido, aún cuando haya habido desplazamientos en su moralización. En primer lugar, debido a la oposición que presenta a los criterios normativos del uso del dinero heredados de la economía política clásica y a los criterios de productividad y acumulación. Y en segundo lugar, estrechamente vinculado a lo anterior, por las pasiones que genera y que hacen muy difícil una prohibición o control por parte de las autoridades, asumiéndolo ya como una cuestión de orden público, de salubridad, de incumbencia fiscal, o bien una combinatoria de estas. De hecho, la práctica de los juegos siempre ha preexistido a su institucionalización y este ha sido un importante argumento por parte de las autoridades públicas a la hora de tomar a su cargo el control y la regulación de la industria. Sin embargo, al mismo tiempo, la acción estatal ha favorecido la difusión y popularización de los juegos, lo cual también implicó que los mismos se convirtieran en una industria como cualquier otra. Pero ya sea que las impugnaciones se asienten más sobre una o sobre otra (o sobre ambas) de aquellas dimensiones, el carácter controvertido del juego en nuestras sociedades es puesto en evidencia por el lavado moral que realiza el Estado

---

<sup>151</sup> En el caso de LN, sólo un funcionario (el Gerente de Mercado y Juegos) accedió a una entrevista con el autor. A pesar de afirmar que hacían estudios de mercado en relación a los jugadores y los distintos tipos de productos ofrecidos, se negó a brindar acceso a cualquier tipo de informes. En cuanto al IPLC, directamente no hubo ninguna respuesta ante los pedidos tanto de entrevistas cuanto de datos oficiales. Sobre una experiencia similar para el caso del Instituto del Juego de la Ciudad de Buenos Aires puede verse lo referido por Maffia *et al* (2010). En éste último caso, he podido entrevistarme con un ex alto funcionario.

<sup>152</sup> Sobre la legitimación y la denuncia de la búsqueda de dinero en la modernidad, puede verse Demeulenaere (1997).

al monopolizar la actividad (a través de la explotación directa o por terceros) y derivar gran parte de lo generado por la misma a fines sociales, con los consiguientes argumentos morales tendientes a contrarrestarlo.

Lo que quisiéramos mostrar en este capítulo, es justamente ese trabajo de conversión que ha requerido y requiere permanentemente el juego para poder ser presentado como una industria decente y productiva y los virajes que supuso en su comprensión en relación a las últimas décadas. Con esto no queremos decir que sea de por sí inmoral y que el Estado venga a encubrir dicha situación, sino que el juego se presenta como un asunto problemático para determinadas sociedades que se han estructurado en torno al trabajo. Al igual que con el alcohol o el uso de sustancias psicoactivas en diversas culturas, el juego no es *per se* necesariamente algo que pueda comprometer el desarrollo de la vida social, sino que por el contrario puede ser un elemento (entre otros) constitutivo de la experiencia de los hombres en la misma. Sin embargo, sabemos los estragos de dichos consumos en nuestras propias sociedades, ya que los resultados no tienen que ver con las actividades o sustancias en sí mismos, sino con la configuración específica que se establece entre ellas y sociedades determinadas. Dependen, en gran medida, de los contextos culturales en los que se desarrollan la experiencia de estas prácticas y la interpretación de las mismas. Así, “pueden ser veneradas durante siglos como algo sagrado, benigno, agente de la integración cultural en unos contextos, mientras que en otros son consideradas tan inherentemente maléficas y peligrosas que (...) constituyen un delito grave” (Furst, 1980: 17).

Per Binde (2005), analizando diversos trabajos etnográficos, ha señalado que es necesario observar los rasgos del intercambio social del cual los juegos de apuestas y las actitudes vinculadas a ellos forman parte, puesto que adquieren sentido dentro de dichos contextos y de su cultura, en lugar de centrarse en el tipo de juego o en las características sociológicas y psicológicas de los jugadores. Así, por ejemplo, determinados juegos en sociedades fuertemente igualitarias se convierten en un medio de distribución de la riqueza que refuerza dicho igualitarismo. La presión moral sobre los ganadores para seguir jugando hace que los objetos continúen circulando sin que pueda haber una acumulación sistemática. En estos casos, el juego se presenta como algo bueno e incluso como una forma de trabajo. Inversamente, según Binde, el juego de poker en nuestra sociedad se basa en una forma de reciprocidad negativa (Sahlins, 1983) que tiene por objetivo apropiarse del dinero de los otros jugadores. De hecho, como lo atestigua el reciente boom de los torneos de poker virtual entre jóvenes, este

tipo de competencia puede ser considerado entre los propios jugadores más como un trabajo a través del cual es posible obtener una ganancia, que como un juego (Figueiro y Geddes, 2013). Por este mecanismo de suma cero es que en muchas culturas se lo ha asimilado a una forma de hurto, especialmente en la tradición luterana. Estos ejemplos son simplemente para dar cuenta de la diversidad de significaciones y evaluaciones morales que puede haber en torno a los juegos y cómo estos operan heterogéneamente al interior de cada sociedad.

En este sentido, aunque el juego siempre ha sido objeto de atención por parte de los poderes públicos y religiosos, esto no significó un tratamiento igualitario en todas las épocas. Si bien la naturaleza del fenómeno fue variando de acuerdo al contexto sociohistórico y cultural de cada sociedad (Reith, 2007), las últimas décadas marcan – como vimos en el capítulo 1– una expansión a nivel global que fue acompañado por un trabajo de edulcoración moral de la actividad para que pudiera desarrollarse sin las impugnaciones morales que aún mantenía en diversas sociedades occidentales y no occidentales. De igual manera, si hoy en día parece algo evidente que determinados juegos son una realidad social aceptada y hasta “folclorizada” en nuestro país, con secciones en radio, televisión y diarios, publicidades y folletos especializados, dichos populares, pero también con una amplia red de agencias de lotería y salas de juego oficiales que dan cuenta de la cotidianeidad del fenómeno, esta naturalidad requirió de un proceso cuyas implicancias están lejos de centrarse únicamente en el aspecto lúdico de la cuestión. El sentido común acerca de que el juego es algo “natural” al hombre, que ha existido en todos los tiempos y culturas, oscurece la modalidad que su práctica ha asumido a lo largo de la historia en cada sociedad particular y las diferentes concepciones morales desde las que se lo ha observado.

De esta manera, la construcción de una industria estatal del juego parece un caso ejemplar de la relación entre moral y economía. Pero la moral no es un elemento externo a las relaciones mercantiles, sino que es, junto con el saber, uno de los factores esenciales en la construcción de las mismas (Lorenc Valcarce, 2012). Como muestra el trabajo pionero de Zelizer (1979) sobre la emergencia de los seguros de vida en Estados Unidos, fue necesario que el riesgo de muerte fuera algo susceptible de ser pensado y aceptado, a la vez que convertir la vida en un objeto de valuación monetaria. Esto suponía ofender un sistema de valores que santificaba la vida humana y su inconmensurabilidad. Sin embargo, lejos de desacralizar la vida y la muerte, el dinero se volvió ritualizado por su relación a ellas.

Más recientemente, siguiendo los desarrollos de Radin (1996) y de Zelizer (1985), Steiner y Trespeuch (2013) indagan las condiciones bajo las cuales puede emerger un mercado cuestionado moralmente. A partir del trabajo de Hirschman (1999), quien muestra cómo la emergencia del capitalismo reposa sobre un largo trabajo de justificación del comportamiento interesado, tratan de saber gracias a qué dispositivos se establece una distinción entre pasiones (nefastas) e interés mercantil (legítimo) en la formación de un mercado. Esto supone que el interés no es un dato ya dado, sino que es construido como una pasión constante, previsible, universal y moderada, es decir, como una pasión legítima. Esta operación se vuelve tanto más crucial cuanto más se hallan impugnadas moralmente las mercancías a ser intercambiadas, como son los casos que analizan los autores en Francia: los juegos de azar *online* (vía Internet) como un mercado ya constituido; y la venta de órganos para trasplantes como uno que aún halla fuertes polémicas. La hipótesis que utilizan es que la construcción social de un mercado pasa por dispositivos mercantiles que califican el resorte de la acción como un interés racionalmente gobernable, diferenciado de las pasiones a ser excluidas del mercado.

En línea con esta argumentación, podemos decir que el juego por apuestas debió transformarse en un interés, no ya mercantil en nuestro caso sino social, basado en la presentación de lo que se considera una conducta natural e inevitable, pero manteniendo un control monopólico del Estado para garantizar la exclusión de lo pasional, de lo heterogéneo y, de esta forma, integrarlo a la dimensión homogénea –útil, identificable y mensurable– de la sociedad (Bataille, 2008). Esto supuso enlazar el ciclo corto de circulación monetaria del juego (que simplemente implica transferencia de dinero entre los apostadores, y entre estos y los capitalistas privados) a un ciclo largo de reproducción social. Según Parry y Bloch (1989), es posible diferenciar un ciclo corto vinculado a la apropiación individual y a lo que, en nuestro caso, podríamos llamar una actividad antieconómica, y un ciclo largo de reproducción social, siempre asociado positivamente con los preceptos de moralidad hegemónicos. Como muestran los autores citados, si lo obtenido en el ciclo corto puede ser subordinado a la reproducción del ciclo largo, deviene entonces moralmente positivo (1989: 26). Pero siempre se encuentra presente la posibilidad de que ocurra lo contrario: que los recursos sean desviados hacia la reproducción del propio ciclo corto. Por esto es que sólo el Estado, en tanto monopoliza la pronunciación acerca del bien público y su definición, puede legitimarse como el garante de esta operación velando por circunscribir las pasiones que rodean al juego, es decir, racionalizándolo. Justamente esta operación no anula la

moralidad de las apuestas, sino que solo la condiciona. La transformación que veremos desde una moralidad centrada en el uso del dinero no desaparece, sino que se va yuxtaponiendo con una redefinición del juego en términos de ocio y diversión por oposición a una dimensión patológica a ser controlada. En este último caso, a la vez que se identifica el juego con un placer legítimo, la cuestión del control de las pasiones pasa a estar cada vez más en manos de los propios jugadores, de su psicología. Sin embargo, en ambos casos, se trata de evitar el desenfreno de lo pasional, sea bajo una concepción de corrupción de las clases trabajadoras, sea bajo una figura médica que condensa todo lo que es deseable expulsar del mercado y de la figura racional del consumidor.

En este sentido, dicha transformación contiene un cambio en la definición de quiénes son los agentes legítimos para realizar determinados consumos (Appadurai, 1991). El juego se halla entrecruzado no sólo por la cuestión de si es una actividad moral o no en sí misma, sino además por los efectos diferenciales que produciría sobre ricos y pobres, tanto desde una postura miserabilista (en tanto corrompería el débil carácter de las masas) cuanto desde una crítica social (se trataría de un impuesto regresivo y de un placebo de la burguesía), visión sobre la cual fue emergiendo y superponiéndose un eje distinto que fue dejando de lado dicha cuestión: aquel del juego normal-patológico, el cual supone una invisibilización de dichos efectos diferenciales para democratizar un problema que atravesaría a toda la población. El eje sobre el que se trata el juego patológico no es aquel de las clases sociales sino el de lo psicológico.

A continuación, rastreamos la situación de los juegos de apuesta en nuestro país en los inicios mismos de su institucionalización, no para hacer una historia institucional de la lotería sino para dar cuenta de la problemática moral que conllevaba en su contexto particular y cómo se hilvanaba con las necesidades fiscales de los Estados, lo cual requirió redefinir la cuestión de las apuestas a favor de la totalidad social. La emergencia de una institución estatal dedicada a la reglamentación y explotación del juego tuvo –y tiene– dimensiones tanto políticas cuanto económicas y simbólicas que fueron configurándose hasta que fuese posible la existencia legal de una industria tan prominente como el de las apuestas. Hacer la génesis de dicha institución y de las luchas que suscitaba nos develará las lógicas que estuvieron implicadas en ese proceso y nos ayudará a dar cuenta de la especificidad (tanto por las continuidades cuanto por las divergencias) de la industria de las apuestas durante las últimas décadas. También nos permitirá vislumbrar cuáles son las condiciones de posibilidad de una economía estatal del juego, cuya empresa (Lotería Nacional Sociedad del Estado), al

2011, ocupó el puesto n° 65 entre las 1.000 empresas líderes en ventas en la Argentina, con \$4.300 millones<sup>153</sup>.

### **La génesis moral de una institución**

La aparición de las primeras resoluciones gubernamentales en torno al juego de lotería data desde los inicios mismos de nuestra independencia como país, a pesar de que debieron pasar más de ochenta años para que se estabilizara y consolidara un organismo que tuviese a su cargo la administración de la actividad en la ciudad de Buenos Aires y en los territorios nacionales. Esto debe verse a la luz de los procesos políticos complejos que se sucedieron hasta la total consolidación de un Estado nacional (Oszlak, 2006), pero también de las disputas que se generaron en torno a un prominente recurso económico visto como de dudosa moralidad.

La institucionalización del juego distó de ser lineal y ascendente, sino que atravesó distintos momentos en los que se configuraron con mayor o menor nitidez dos tipos de argumentos morales acerca de la cuestión. Analíticamente<sup>154</sup>, podemos hacer la distinción entre una ética del principio, o kantiana, según la cual no puede haber atenuantes para una actividad reprobable en sí misma y, por lo tanto, condenable en todos los casos; y una ética de la consecuencia, o utilitarista, basada en lo que Bentham llamó un cálculo moral: medir el dolor y el placer probables extraídos de cada curso de acción y elegir el más beneficioso para la mayor cantidad de personas (Brown, 2003). Estos dos tipos de argumentaciones son los que se expresaron en los debates que mantuvo la élite gobernante en nuestro país sobre el juego de lotería en particular, aunque por momentos tuviesen acercamientos. Lo que ambas compartían era la preeminencia del trabajo y del ahorro como valores centrales sobre los que debía encaminarse la construcción material y moral de la nación. El juego se juzgaba como un vicio indolente que se contraponía a dichas actividades, si bien esto no era específico de nuestro país y tenía en su base un sistema de valores fuertemente influenciado por la economía política. La diferencia entre ambas posturas radicaba en si era posible o bueno, y en todo caso bajo qué condiciones, hacer trabajar el vicio en favor de la sociedad.

---

<sup>153</sup> Ranking elaborado por la revista *Mercado*, edición 2012.

<sup>154</sup> Enfatizamos el carácter analítico en tanto que, como señala Mary Douglas, “la filosofía moral es una empresa imposible si no comienza por los condicionamientos del pensamiento institucional” (1996b: 178).

El 10 de abril de 1812, casi dos años después de la Revolución de Mayo, fue aprobado el plan para la realización de la primera Lotería en nuestro país, publicándose la decisión en la Gaceta Ministerial el 1º de mayo siguiente con el deseo de que constituyese un “recurso permanente del erario” (Elía y Pardo, 1974). Bajo la denominación de Lotería Nacional de las Provincias Unidas, Santiago Wilde e Ignacio Nuñez (quienes habían presentado dos meses antes el proyecto) serían los responsables de la organización de la misma, la cual se explotaría con el aporte de fondos privados de diez ciudadanos ingleses.

Si bien ya habían existido algunas propuestas de loterías en Buenos Aires durante el Virreinato<sup>155</sup>, las mismas no habían sido aprobadas debido fundamentalmente a las objeciones morales que provocaba la explotación de un juego de azar. Aunque no unánimes, las voces que vinculaban al juego con la indolencia para el trabajo, el derroche y los excesos, habían sido las victoriosas hasta entonces frente a los argumentos que planteaban el beneficio económico del juego para el desarrollo de la ciudad, e incluso cierto beneficio social<sup>156</sup>. Pero lo cierto es que la lotería de 1812 puede ser considerada la primera implementada con carácter soberano, aunque los problemas y controversias entre Wilde y los accionistas llevaron a que rápidamente se nombrara a Domingo Matheu como interventor, hasta que en 1813 se le otorgara explotación exclusiva a un privado.

A dicha experiencia le fueron sucediendo variados proyectos y leyes en los que la lotería pasó por manos privadas, sociedades de beneficencia, comisiones municipales *ad hoc*, la Intendencia de Policía, por remates y prohibiciones. A su vez, se vio sucesivamente extendida y reducida en frecuencia y alcance: loterías semanales, diarias, extraordinarias, de campaña, para fines específicos, etc. A esto se le sumaban las disputas en torno al estatus de la provincia de Buenos Aires (y en su interior, el de la ciudad) en el complejo proceso político nacional, lo que hacía que la organización de la

---

<sup>155</sup> El primer proyecto del que se tiene conocimiento fue presentado por Juan Manuel Maziel en 1785, bajo el Virreinato del Marqués de Loreto, argumentando la conveniencia de una lotería para la obtención de recursos sin que constituyese un objeto de reclamos y protestas. A este le siguieron los de Salas Valdés (1802), Cabello y Mesa (1804) y Miguel de Agüero (1809). Aunque todos fueron finalmente rechazados, esto no impidió que clandestinamente se organizaran loterías (Elía y Pardo, 1974).

<sup>156</sup> Un funcionario del Virreinato, el Contador General de Propios Pedro José Ballesteros, concluyó en un informe fechado en 1788, que una lotería dejaría menos dinero para que las personas frecuentasen las pulperías, atraídos por el ansia de conseguir recursos para la subsistencia o comprar su libertad en el caso de los esclavos (Elía y Prado, 1974).

lotería fuera transitando entre legislaciones contradictorias y organismos dependientes del municipio, de la provincia o de la Nación<sup>157</sup>.

La actividad traía aparejada un innegable potencial económico que se veía reflejado en los debates y en los argumentos esgrimidos, a pesar de que aquel primer intento de 1812 había obtenido una baja retribución. Las múltiples propuestas de loterías efectuadas y ejecutadas posteriormente (no siempre gananciosas al principio) muestran las articulaciones que se iban configurando entre la conveniencia económica y el orden moral en este terreno, disputa que se materializaba en los cálculos pecuniarios que se efectuaban. Todas las propuestas presentaban un plan con los números estimados acerca de cuántos ganadores habría, con qué montos, y cuánto quedaría para las arcas estatales y las manos privadas. El principio fundamental era estimular la codicia del jugador a través de las ganancias prometidas, pero siempre en un claro balance entre el valor de la cédula (del billete de lotería) y los premios retribuidos<sup>158</sup>. A esto se le agregaba la preocupación por la transparencia del sorteo, la claridad en las fechas correspondientes a la realización del mismo y de los pagos para la confianza del público, un aspecto clave para el éxito de la actividad. Por otro lado, las ganancias debían tener un destino muy preciso: sustento de hospitales y asilos (muchos de los cuales se hallaban en manos de sociedades de beneficencia), equipamiento policial, construcción y terminación de iglesias, de paseos públicos, artículos escolares, y otros destinos de interés general.

Generalmente estudiadas por las comisiones de Hacienda, la lotería se presentaba como un aporte significativo frente a las crisis fiscales de cara a una cada vez mayor cantidad de funciones que iban constituyendo la órbita de incumbencias del Estado -lo que a su vez requería una partida presupuestaria a tales efectos- (González Bernardo de Quirós, 2010), pero también como una oportunidad lucrativa para los privados que se proponían para administrar la actividad. Frente a esto aparecían los resquemores de quienes veían en el juego una forma de desorden moral que insuflaba los excesos de la población, lo cual no siempre redundaba en una exigencia de prohibición, sino en ciertos casos de un control gubernamental que combinara la

---

<sup>157</sup> Así, el 12 de agosto de 1852 el Director Provisorio de la Confederación Argentina, Justo José de Urquiza, prohibió de manera absoluta cualquier juego de lotería, debiendo dos meses después, luego de la revolución unitaria del 11 de septiembre, reestablecer el régimen municipal para la ciudad de Buenos Aires, pasando a su Comisión de Hacienda lo concerniente a la explotación de dicho juego.

<sup>158</sup> Como dijimos en el capítulo 3, la banca siempre controla el juego, al menos a través de los cálculos de probabilidades, fijando premios y porcentajes.

regulación de la actividad y la prohibición de loterías foráneas a la jurisdicción junto con el aporte económico a actividades benéficas.

En la memoria de la Comisión Municipal del año 1866, puede leerse en el apartado dedicado a la lotería un fragmento que sintetiza los vaivenes del juego hasta ese momento y la necesidad de una organización que controlara su explotación tanto por razones económicas cuanto de “moral pública” en una combinación virtuosa:

La Comisión ha creído como sus antecesoras que no debía entregar la explotación (sic) del ramo a empresas particulares, que tratan por lo general, dando mayores proporciones al juego, de obtener toda la utilidad posible, con perjuicio no sólo de la moral pública sino de la renta misma, ocasionado por el descrédito producido por la explotación, cuando ella vuelva a poder de la Municipalidad, como ya ha sucedido. Varias propuestas en ese sentido han sido rechazadas.

[...]

La extinción (sic) radical de las loterías prohibidas es una necesidad vital para la Municipalidad, por que ellas perjudican considerablemente su *ramo principal de renta*, que aunque proveniente de un juego aleatorio e inmoral, hasta cierto punto, es tolerado en razón de que su producido es destinado a objetos benéficos a que no se podrían atender sin ese recurso (cursiva propia, citado en Elía y Pardo, 1974: 157).

La posibilidad del juego como un recurso legítimo del Estado para solventar distintas necesidades sociales era algo que ya se había instalado en la mente de muchos de los letrados de la época, aunque todavía encontrase, como veremos, fuertes detractores. Las rentas que producía no eran para nada desdeñables y constituían un aporte de importancia frente a la fuerte transformación que venía sufriendo la ciudad de Buenos Aires<sup>159</sup>. Tanto en términos edilicios cuanto humanos, el crecimiento que registraba la ciudad superaba ampliamente la capacidad administrativa y presupuestaria del gobierno para absorber y contener todas las nuevas problemáticas y asuntos que generaba<sup>160</sup>. Hacinamiento, baja calidad de la alimentación y carencia de un sistema sanitario acorde eran los problemas más acuciantes de la temprana cuestión social, la cual tuvo sus momentos más dramáticos con las sucesivas olas de fiebre amarilla y de

---

<sup>159</sup> En el año 1860 las loterías ordinarias y extraordinarias habían producido un total de \$1.903.108, mientras que en 1866 la suma ascendía a \$3.634.017 (Elía, 1974). Para tener una idea, el presupuesto de Buenos Aires para 1860 estipulaba un total de \$1.151.560 para el rubro Sociedad de Beneficencia, que contenía básicamente los gastos y sueldos de las escuelas. Para 1866, el mismo rubro ocupaba \$1.629.400, al que se le debía agregar otros \$1.695.224 repartidos entre la Casa de Niños Expósitos, el Hospital de Dementes, el Hospital de Mujeres y el Colegio de Huérfanas.

<sup>160</sup> La población en la ciudad de Buenos Aires pasó de 187 mil en 1869 a 663 mil en 1895 y a 1.576.000 en 1914 (Ferrer, 1986).

cólera<sup>161</sup>. La mayoría de las instituciones que tomaban a su cargo la ayuda sanitaria y educativa eran sociedades de beneficencia inspiradas en experiencias europeas, particularmente francesas, que recurrían a la realización de loterías para solventar sus actividades. Pero junto a estas también se hallaban privados que comercializaban sus propios billetes o importaban juegos de otros lugares para beneficio personal. Encausar la heterogeneidad de tal panorama a través de la estatización significaría por un lado aprovechar económicamente el juego y, por otro, generar las condiciones para una mayor confianza en el mismo, es decir, ampliar las posibilidades de su explotación bajo las garantías del monopolio estatal.

En 1873, con la jura de la nueva Constitución de la provincia de Buenos Aires, que en su artículo 34 prohibía la autorización de ninguna clase de lotería, la Municipalidad de la ciudad homónima se vio privada del beneficio de dicha renta. A pesar de algunos intentos, debió esperarse la declaración de la ciudad de Buenos Aires como Capital Federal de la República el 20 de septiembre de 1880 para que se encaminaran seriamente los esfuerzos institucionales por organizar una lotería propia. Si bien estaba previsto en el proyecto de ley orgánica de la ciudad que sería potestad del Consejo Deliberante de la misma la creación de una lotería municipal, el retraso en su aprobación por parte del Congreso Nacional llevó a que el Poder Ejecutivo (el entonces presidente Julio A. Roca), el 23 de febrero de 1882, dictara un decreto autorizando a la Comisión Municipal de la ciudad el establecimiento de una lotería de beneficencia. Fue así que el 24 de marzo de 1882, dicha Comisión aprobó el proyecto de reglamento de la Lotería (Elía, 1974). Finalmente, la atribución dispuesta por decreto quedaría refrendada en la Ley Orgánica Municipal, la ley 1.260. Los argumentos se fundaban en la imposibilidad de refrenar la pasión por el juego, la cual era canalizada a través de loterías extranjeras arrebatando los recursos que podrían ser propios. Se lo tomaba como un acto inmoral pero al mismo tiempo inevitable del ser humano, por lo que prohibirlo sería un intento vano, debiendo antes bien organizarlo y gravarlo para impedir una proliferación descontrolada.

El trabajo de la legislación en esta materia se perfilaba como una física de las pasiones en la que no podía simplemente reprimirse esta tendencia “innata”, sino que se acercaba mucho más a la solución dada por Bernard Mandeville (1982): bajo la

---

<sup>161</sup> Las epidemias de fiebre amarilla se desataron en 1858 y 1871, mientras que los brotes de cólera se presentaron en los años 1867-69, 1873-74, 1886-87 y 1894-95. Sobre la temprana cuestión social ver González Leandro, R.; González Bernardo de Quirós, P. y Suriano, J. (2010).

dirección de la astucia política pueden hacerse trabajar los vicios privados con vistas al bienestar general, transformándolos de esta manera en beneficios públicos<sup>162</sup>. Como señala Dumont (1999), la sociedad para Mandeville no es más que un mecanismo por el que los intereses particulares se armonizan, elevando así la supremacía del individuo y de su relación con las cosas por sobre la relación de los hombres entre sí. El Estado sería en este sentido el agente civilizador de esas pasiones y no un mero represor, haciéndolas coincidir con los intereses en un adecuado encuadramiento institucional y legal (Hirschman, 1999), al menos para quienes apoyaban la legalización del juego.

La elite gobernante en Argentina, cuyo predominio duró entre 1880 y 1916, sostenía un proyecto económico liberal basado en un modelo agroexportador y no intervencionista, con una hegemonía política a través de un mecanismo de sucesión del poder presidencial y de las gobernaciones con exclusión de las mayorías (Botana, 1985). Esto se conjugaba con la visión positivista dominante en la época encaminada a dejar atrás el pasado de “barbarie”, para lo cual se orientaba hacia la búsqueda de una inmigración europea cultivada y de una laicización de la vida social (las leyes de educación común y registro civil en 1884 y de casamiento civil en 1888 son la expresión de esto). Bajo el lema comteano, el orden debía ser la precondition para el progreso civilizatorio. Claramente, el juego aparecía como un aspecto bárbaro en ese derrotero ascendente, y lo que se debatía era si la administración estatal podría sacar el mejor provecho posible para el conjunto de la sociedad o si simplemente debía ser definitivamente abolido.

Para el año 1883, las utilidades líquidas de la Lotería alcanzaron los 261.462, 48 pesos moneda nacional, de los cuales 51.666,77 fueron entregados a la Sociedad de Beneficencia con destino al nuevo Hospital de Mujeres. En 1884 la suma recaudada se elevó más de un 88% al alcanzar los 492.725,05 pesos moneda nacional, constituyendo el rubro principal –con un 22% sobre el total– de los ingresos municipales, los cuales ascendían a 2.284.997,19 (Elía y Pardo, 1974). Pero los ingresos por juego no sólo eran potestad del erario público, puesto que a su par surgieron loterías y rifas de todo tipo frente a las cuales la justicia no disponía ninguna medida, fundamentalmente porque en la ley de patentes se establecía que las empresas de lotería debidamente autorizadas debían realizar un pago previo a la venta del billete. Esto supuso hacer del juego una actividad lícita desde el momento que se le imponía una patente, lo cual fue

---

<sup>162</sup> Sobre Mandeville y las lecturas que han visto en él un precursor del *laissez-faire*, puede leerse el trabajo de Rosenberg (1962).

aprovechado por privados para la explotación de una actividad que dejaba cada vez más utilidades bajo el paraguas de la beneficencia. A las autorizadas, a su vez, había que sumarles las clandestinas, todas con un mercado prolífero.

En aquel momento existían doce grandes loterías de la Capital y cincuenta pequeñas, las cuales se vendían libremente a cualquier horario en la vía pública y hasta en la puerta misma del Congreso de la Nación (Elía y Pardo, 1974), lo cual era percibido como una situación gravísima en la cual los beneficios económicos para la beneficencia eran ya mínimos en relación a los males que generaba. Esta situación reavivó nuevamente la polémica por el juego, llegando primero a eliminar el artículo n° 4 de la ley de patentes, que estipulaba el canon para las loterías, el 15 de septiembre de 1885. Ese mismo día, acto seguido, se presentó un proyecto en la cámara de diputados para que se derogara el inciso de la ley orgánica de la Capital que habilitaba el juego de lotería a partir del 1° de enero del año siguiente. La cuestión era saber si podría quitársele el mayor ingreso que percibía la ciudad y cómo se sustentarían las sociedades de beneficencia sin ese recurso. Pero fueron pocos los que afirmaban que la correcta administración de la lotería le infundiera algún carácter benéfico. El diputado por la Capital Federico de la Barra, mantuvo esta línea al considerar que en los días previos se habían suprimido las subvenciones a los establecimientos de caridad, por lo que este proyecto terminaría por socavar un recurso que era aplicado a los hospitales y demás establecimientos de beneficencia. Su par por Entre Ríos, Torcuato Gilbert, impulsor del proyecto, sostuvo por el contrario que “no improvisamos, aceptamos lo moral... lo conveniente económicamente hablando. Porque esas sociedades de beneficencia que reciben algunos beneficios de estas loterías, tienen, como ha dicho un diputado cuando se trataba de la ley de patentes, que abrir las salas de los establecimientos a su cargo para recibir a las víctimas de la misma lotería”<sup>163</sup>. En igual sentido, Estanislao Zeballos denunció los niveles insólitos de juego alcanzados en Buenos Aires por no terminar con el problema de raíz, es decir, prohibir toda lotería, desestimando que una metrópoli como aquella debiera depender del dinero del juego para sustentar su presupuesto: “No hay, pues, razón alguna atendible ante la inmoralidad notoria, ante el escándalo público, ante la vergüenza, del juego ostentoso que se hace en las calles de la ciudad, en presencia de los poderes del Estado. Ante este hecho, no hay tampoco consideración financiera que sea superior”<sup>164</sup>.

---

<sup>163</sup> Diario de Sesiones de la Cámara de Diputados, año 1885, tomo I p. 680.

<sup>164</sup> Ídem, p. 683.

Luego de la aprobación del proyecto en ambas cámaras, toda lotería fue prohibida a partir del 1º de enero de 1886 en la Capital Federal y en los territorios nacionales por la ley 1.656. Pero esto no constituyó de ningún modo el fin del juego. La crisis de 1890 (desatada por el riesgo de quiebra de la casa Baring, agente financiero del gobierno argentino) produjo un fuerte impacto sobre el optimismo que había reinado en las elites locales durante la década anterior, habilitando una lectura moral del desarrollo especulativo que había tenido la economía en los últimos años (Salvatore, 2001), visión cristalizada en obras como *La Bolsa*, de Julián Martel<sup>165</sup>. Como señala Oszlak (2006), en el ámbito local las consecuencias se manifestaron de forma dramática bajo la restricción del crédito, la desvalorización de títulos y valores públicos y privados, el drenaje del metálico, la paralización de las construcciones, la caída en el valor de la tierra y en los precios de los productos exportados, y el cierre de bancos y comercios. El Dr. Balestra, miembro de la comisión de Hacienda de la Cámara de Diputados, en la sesión del 2 de octubre de 1891, al discutirse el proyecto de creación del Banco de la Nación, caracterizó la situación de la siguiente manera:

El estado del país no puede ser más grave. Todos los señores diputados, saben que el Correo está sirviendo de banco en estos momentos, teniéndose que mandar hasta las más pequeñas sumas a las provincias, en “valores declarados”, puesto que ningún banco da giro ni se hace ninguna operación bancaria. La circulación está completamente detenida por la falta de bancos, no hay moneda de oro ni de papel, no hay cheques, letras, y aun cuando hubiera, de nada servirían, porque no hay bancos (citado en Ortiz, 1978: 347).

En materia de finanzas públicas, que hasta el momento se habían basado sustancialmente en los ingresos aduaneros y en el crédito externo, se implementaron impuestos internos al consumo de bebidas alcohólicas, fósforos, naipes, cigarrillos, azúcar, sombreros, aceites vegetales, aguas minerales y alhajas, entre otros, para evitar recurrir a los impuestos a la importación (Alemann, 1992). A la crisis se le sumaba el hecho de que durante la década del ‘90 debía pagarse buena parte de los empréstitos que se habían tomado del exterior durante el proceso económico previo para crear la infraestructura del aparato agroexportador (Rapoport, 2007).

---

<sup>165</sup> Pero la asimilación de la actividad bursátil a una actividad eminentemente especulativa no se daba sólo en el terreno de la literatura. Así, en el mismo debate parlamentario sobre el juego, el senador Anadón, quien votó en contra del proyecto de lotería, en la sesión del 29 de septiembre de 1893 argumentó: “(...) no dejemos la puerta abierta, para que la lotería se haga el cáncer, la institución por excelencia, el juego preferido de la República, como si ya no tuviéramos Bolsa, hipódromos y frontones...” (Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores, 1893, p. 500. Sesión del 29 de septiembre de 1893).

En estas circunstancias, si por un lado se perfilaba un recrudecimiento de la condena del juego a partir de la lectura moral que se hacía de la crisis, por el otro más se volvían necesarios los fondos que la lotería podía proveer. Diversas entidades de bien común solicitaron permisos para realizar sorteos que permitieran la obtención de dinero para la construcción y/o mantenimiento de inmuebles de bien público (Cecchi, 2010a). La Sociedad San Vicente de Paúl, la Sociedad de Beneficencia Damas de Dolores, la Sociedad de Beneficencia de la Capital, la Sociedad de Damas de la Caridad, Damas de Misericordia, Patronato de la Infancia, Sociedad Filantrópica Francesa, Hermanas Terciarias Franciscanas, fueron algunas de las que obtuvieron un permiso para el sorteo de rifas o de loterías a tales fines (Elía y Pardo, 1974). A estas debía sumarse la ya existente lotería de Montevideo (que data de 1856), cuyo pago era en pesos oro y, por esto mismo, concentraba un mayor público por la conveniencia cambiaria de dicha moneda frente al peso argentino. De esta manera, nuevamente se vieron circular los billetes de lotería en las calles porteñas, lo cual fue caracterizado por el diario La Prensa con fecha del 3 de octubre de 1892 de la siguiente manera: “estas loterías constituyen la mayor de las calamidades, conspiran contra el hábito de ahorro, arrancan a la familia del trabajador una parte considerable de su modesto jornal...hacen perder a todos la fe en el trabajo” (Citado en Cecchi, 2010a: 130).

Ante esta situación, volvió a debatirse la idea de una lotería oficial que regulara la cuestión al tiempo que explotara el beneficio a favor de los hospicios y demás actividades de caridad. Este debate fue el más álgido en términos de la cristalización de dos posturas confrontadas que, bajo el aspecto lúdico, venían pugnando en torno a la relación entre economía, moral y estatalidad. Se trataba de definir si era posible, y bajo qué condiciones, una actividad “inmoral” que promovía el derroche y, por tanto, se la consideraba antieconómica, podía convertirse en una benéfica, que se constituyese en ahorro y fuese rentable económicamente. No obstante, propondremos realizar la lectura invertida de dicho debate: como se verá, la discusión moral se da en los términos de una economía política, y es en la medida misma en que se trata de una actividad basada en el derroche y no meritocrática que era considerada inmoral.

El trabajo y el ahorro como virtudes económicas y cívicas para la consolidación y engrandecimiento de la República se mostraban como la antítesis de los juegos de apuestas en una época en que la economía entera y la propia bolsa de comercio eran

vistas como un gran *garito*<sup>166</sup>. Como muestra Salvatore (2001), el juego, la prostitución, el alcoholismo, el crimen y el fraude en la Buenos Aires de aquellos años, eran considerados por diversos sectores sociales como una patología que minaba las instituciones y los valores considerados esenciales para el funcionamiento del mercado, a saber: el trabajo, la familia y la propiedad privada. El temor de la elite gobernante frente a lo que se consideraba una economía inmoral, agudizado por las crecientes oleadas inmigratorias, llevó a exigir desde distintas posiciones del arco político una mayor intervención estatal que delimitara las fronteras legítimas de la actividad mercantil, regulando los peligros de dichos excesos. En este escenario, el juego de apuestas era considerado como una perversión de la actividad económica y un descarrilamiento de la ética del trabajo, junto con otras actividades que subvertían los atributos éticos de capitalismo.

Trabajadores que se volvían ladrones profesionales, vírgenes que se convertían en prostitutas y los sectores populares envenenados por las apuestas, podrían socavar, de no controlarse, la estabilidad y legitimidad de las instituciones de mercado. Los discursos sobre el peligro moral sirvieron para delimitar el espacio y la legitimidad de la actividad mercantil. Como espacio cultural, la economía tenía un costado “bueno” y un costado “malo”. Juzgado como un exceso de pasión o como un síntoma de un trastorno psicológico o mental, el juego de apuestas y otros desórdenes representaban lo que la economía “buena” no era (Salvatore, 2001: 17).

La cuestión, entonces, era cómo una lotería podía convertirse en la parte “buena” de la economía, es decir, aquella económica y socialmente productiva para los parámetros de una elite que veía como un peligro de disolución de los lazos sociales y de atraso económico la mercantilización de aquellas actividades. Delimitar la racionalidad de la lotería implicaba hacer de ella algo productivo, es decir, volverla socialmente aceptable dentro de los marcos de la regulación estatal, evitando el desenfreno del exceso y la confrontación con una ética del trabajo.

### **La conversión moral del juego y la creación de la Lotería de Beneficencia Nacional**

¿No se comprende, señor, que una nación pueda ser arruinada como lo está la España, porque no se forma el ahorro, que es la base del capital de los bancos y de todos los capitales? ¿No se explica, a la inversa, que las naciones que no tienen semejante lotería estén acumulando capital en sus bancos, en sus cajas de

---

<sup>166</sup> Lugar de apuestas clandestinas.

ahorros, en todas partes donde se recibe desde el penique hasta la suma más cuantiosa?

Pero, señor, yo debo presentar a la cámara este dato.

Conversaba yo con uno de tantos inválidos que venden lotería, y le preguntaba: – Dígame, ¿quiénes son los que compran números? – Ah! Señor; si viera! Ahí, de aquella casa de en frente - y me mostraba una de tres pisos – todos los sirvientes me tienen ya anticipado el sueldo, para comprar billetes.<sup>167</sup>

El 1° de septiembre de 1892, el senador por Jujuy Eugenio Tello presentó un proyecto para la creación de una lotería municipal de la ciudad de Buenos Aires. El 60% de los beneficios debería aplicarse al sostenimiento de los hospitales y asilos públicos de la Capital, y el 40% restante por partes iguales a las provincias. Se prohibía además la circulación de toda otra lotería en la ciudad. La idea de que las anteriores prohibiciones sólo habían logrado expandir las loterías clandestinas, y especialmente la de Montevideo, fue el argumento inicial para dar lugar a un debate sobre la conveniencia de tener un monopolio propio del juego para solventar la ayuda a los más necesitados. Las voces a favor del proyecto partían de una concepción antropológica del juego que ya había sido sostenida en diversas oportunidades, según la cual el juego es un hecho innegable de la condición humana y sería vano el esfuerzo por erradicarlo. Antes bien, debía ser canalizado.

La mayoría de las provincias ya habían legalizado loterías propias y, según se argumentaba, la Capital Federal se hallaba presa de las mismas en tanto extraían las apuestas hacia otras regiones y, mayoritariamente, hacia la capital uruguaya. Según los datos expuestos por el senador Tello en dicha oportunidad, se trataría de un millón de pesos oro por año, descontando los premios que se pagaban en Buenos Aires. Las entidades de beneficencia, por su parte, sólo recibían permisos provisorios para desarrollar determinada cantidad de sorteos y de montos por año para cubrir sus necesidades. El mencionado senador declaró en la presentación:

Yo no puedo sostener que el juego de la lotería sea moral, pero sí que puede establecerse en tales condiciones, que al mismo tiempo que disimula lo inmoral venga a crear una fuente de recursos para el sostenimiento de los establecimientos de beneficencia.

(...) El congreso, señor presidente, tiene facultad para crear impuestos, y en esa virtud yo, sin que esto importe una ley de impuestos en el sentido constitucional, presento este proyecto estableciendo un impuesto módico y voluntario. ¿Con qué objeto? Con el de crear una caja de ahorros.

---

<sup>167</sup> Discurso pronunciado por el diputado por Córdoba Varela Ortiz frente en ocasión de una discusión parlamentaria sobre la conversión de la Lotería de Beneficencia en Lotería de Beneficencia Nacional. Diario de sesiones de la Cámara de Diputados, 1895, p. 22. Sesión del 2 de octubre de 1895.

Véase entonces si puede ser más moral, de mi punto de mira, este proyecto.

De este modo (y me refiero en general al menesteroso) algunos de sus ahorros podrá entregarlos al juego de la lotería como contribución voluntaria y módica. ¿Para qué? Para formar una caja de ahorros a fin de sostener los hospitales, porque mañana puede necesitar el proletario de ese auxilio, y si no los necesita él será el pariente, y si no es el pariente será un amigo cualquiera: la humanidad se impone en todos los casos.

(...) Bien sé, señor Presidente, que en economía política el juego es inmoral, porque absorbe el ahorro y muchas veces destruye la fortuna y corrompe las costumbres, es cierto; pero también no es menos cierto que el Congreso tiene facultades para imponer contribuciones al pueblo, y que puede hacerlo en la forma que más estime conveniente.

¿Qué mejor forma, pues, que imponerle una contribución voluntaria y módica para formar una caja de ahorros? Ese es mi proyecto<sup>168</sup>.

Por una simple inversión simbólica, el juego pasaba a tener un carácter moral mediado por la utilidad pública del dinero que generase. Al introducir el dinero del juego en el ciclo largo de reproducción social a través de la fiscalidad, el derroche se convertía en ahorro, vinculación que estaría presente en la creación de varias de las Loterías provinciales. En el origen de las loterías de Tucumán (1915), Córdoba (1920), y Santiago del Estero (1941), por ejemplo, se encuentran cajas populares de ahorros que hacían de dicho juego una fuente de recursos para solventar sus actividades principales, vinculadas a la asistencia social y a los créditos populares. No es solamente que dicha utilidad del dinero conjurara la “depravación” del mismo, sino que además, por intermedio de esta transmutación simbólica, modifica el carácter del juego, porque en definitiva se volvería moralmente (productivamente) fecundo.

En efecto, esta nueva fuente de recursos debía contar con una condición para ser aceptada moralmente, pues no se trata sólo de la mayor recaudación fiscal, sino que esta recaudación debía ser direccionada hacia lo que se pretendía como una “caja de ahorros”. Resulta por demás curiosa la aclaración que realiza el senador Tello cuando dice “bien sé, señor presidente, que en economía política el juego es inmoral”. ¿Qué significa esto? ¿Por qué en economía política y no, en todo caso, inmoral a secas? Existe un discurso “moralista” heredado de la ilustración, centrado en las consecuencias sociales nefastas de los juegos de azar y de apuestas, según el cual estos abonarían los vicios humanos, la avaricia y la ociosidad (Inserm, 2008), contrarios al clima de moderación y racionalidad (Reith, 1999). Pero lo interesante es ver cómo esa concepción moralista, que continúa en su aspecto esencial hasta nuestros días, se halla

---

<sup>168</sup> Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores, 1892, p. 298. Sesión del 1° de septiembre de 1892.

vinculada a la productividad y el esfuerzo. Toda la argumentación –tanto a favor como en contra- giró en torno a la inmoralidad o moralidad de los juegos en función de los efectos económicos que llevaba aparejado para el trabajador y, por este medio, sobre su estilo de vida y sobre la Nación toda<sup>169</sup>. Lo que se hallaba en juego, en suma, era la construcción de un *ethos* económico de la población acorde a un proyecto de nación.

Esta concepción no era propia de la Argentina, como dijimos, sino que se asentaba en un sistema de ideas propio de la época. La economía del siglo XIX básicamente condenaba el juego, a pesar de que reconociera que asumir ciertos riesgos era compatible con la acción económica racional del capitalismo (Douglas, 1996a). Por su parte, para la teoría marginalista –cuyos principios fundamentales fueron desarrollados en la década de 1870–, si cada unidad monetaria adicional representa una satisfacción menor a la obtenida inmediatamente antes, la pérdida de una unidad ya obtenida significará para el agente racional una pena mayor a la satisfacción que pueda dar una nueva ganada. De ahí que, para Alfred Marshall, “[a]postar implica una pérdida económica, incluso cuando se realiza en condiciones perfectamente justas y parejas” (Marshall, 1890: Libro III, cap. VI, n95). Esta afirmación, sin embargo, no tenía la potencia necesaria para denostar el juego dentro de la deontología física del marginalismo, dado que los placeres provocados por el hecho mismo de jugar pueden ser mayores que el dolor provocado por las pérdidas monetarias. Era necesario, pues, introducir una variable moral al asunto:

Es verdad que la pérdida de probable felicidad no necesita ser mayor que el placer derivado de la excitación del juego por dinero, y entonces debemos retornar a la inducción de que los placeres del juego son, en términos de Bentham, “impuros” desde que la experiencia muestra que ellos engendrarán probablemente un desvelado y afiebrado carácter impropio tanto para el trabajo constante, como para los mayores y más sólidos placeres de la vida (Marshall: 1890, Apéndice Matemático, nota IX).

Así, luego de intentar demostrar la inutilidad del juego por medios “científicos”, Marshall debió recurrir a una variable metafísica (la impureza del hecho mismo de jugar) que encubre un juicio moral para terminar de enterrar esa práctica. Era la oposición al trabajo y al ahorro que el juego suponía lo que, en esa época, hacía de él un acto “impuro”, dado que se creía que despertaría en las masas una febrilidad por el gasto y un desapego al trabajo. Se contraponía, en este sentido, al *ethos* laborioso de la

---

<sup>169</sup> Así lo atestiguan las referencias explícitas a España y a Italia como ejemplos de naciones económicamente ruinosas por culpa de la lotería.

disciplina requerida en la fábrica. El carácter inmoral del juego se justificaba así en términos de una economía política centrada en la producción y en la acumulación.

Pero volviendo a la discusión local, la formación de ahorros nacionales se presentaba como uno de los puntos fuertes en la concepción de los gobernantes de la época para el desarrollo económico de una nación, a pesar de la impronta rentística que caracterizaba a la elite gobernante (Rapoport, 2007). El deseo de inmigración europea en parte se vinculaba con la percepción de un *ethos* económico adecuado a este proyecto –aunque dicha expectativa no se viera satisfecha– mientras que el juego se contraponía como un medio no meritocrático de acceso a la riqueza que socavaba el espíritu de trabajo y de ahorro que se buscaba para la población argentina. En este sentido, se lo observaba como un gasto infructuoso que podría hundir a las mentes exaltadas en la miseria, lo cual conllevaba en el fondo una relación prohibida con el dinero: tanto acceder a él sin trabajo como gastarlo de manera no productiva estaba vedado para las clases populares. El Jockey Club de Buenos Aires, un club social de las familias ilustres de la ciudad fundado en 1882 con el fin de organizar la actividad hípica, tomó a su cargo el año siguiente la administración del Hipódromo Argentino de Palermo, creado en 1876. Así, era el juego popular el que se censuraba, dejando los juegos nobles de las elites porteñas para ser administrados por sus propias asociaciones. Pero en la medida en que pudiera destinarse lo recaudado de la lotería a la caridad de esas mismas clases populares, el juego podría ser considerado como un acto de bien e incluso como una necesidad, teniendo en cuenta el requerimiento financiero de las sociedades de beneficencia. Era el dinero de los sectores populares el que estaba en discusión y no el dinero en general y, por ello, era el juego de esos mismos sectores el que se debatía. Pero si ese dinero podía por una vía indirecta volver a los “menesterosos”, el asunto estaría moralmente resuelto para quienes apoyaban la propuesta. El modo ideado era justamente convertirlo en una “caja de ahorro” manejada por el Estado.

El proyecto pasó a la Comisión de Hacienda y debió esperar un año hasta que se volviese a tratar en el Senado. Allí se efectuó un nuevo acalorado debate entre los senadores Tello y Anadón que expresa y condensa los argumentos en pugna. Anadón, senador por Santa Fe, expuso en la primera sesión:

(...) es condición humana que cuando se puede obtener sin el esfuerzo es preferible; pero los que se tiantan no son, por de contado, los mejores; son los más remisos al trabajo, son los más inclinados naturalmente al vicio. Compran a escote entre varios un billete, pasan algunos días y por desgracia de ellos resulta

que el premio mayor les ha salido. Los gananciosos abandonan la fábrica en seguida; empiezan a frecuentar la más próxima taberna; muy pronto tienen las primeras entradas policiales; a poco andar ya dejan de regresar a sus hogares por la noche, y algunos meses después, señor Presidente, esos hombres están perdidos para la sociedad y para sí propios: son ociosos de profesión, son candidatos para el crimen; serán habitantes de la penitenciaría en breve tiempo<sup>170</sup>.

La asociación entre “remisos al trabajo”, “vicios” y “fábrica” señala claramente cuáles eran los sectores dentro de los cuales se exhibía una relación patológica con grandes sumas de dinero obtenidas por azar<sup>171</sup>. La descripción señala la manera en que las mismas corromperían el ya de por sí débil carácter de los trabajadores, asumiendo el destino que le serían dadas y el derrotero que los conduciría al crimen y a la cárcel<sup>172</sup>. En la sesión del día siguiente, expuso:

No conspire, pues, el señor Senador [*Tello*] contra el ahorro, no fomente la pobreza por la multiplicación de los asilos, so pretexto de que así va a mejorar la condición de las clases indigentes, cuando lo que se necesita es mejorarla en otra forma, depurando la administración, disminuyendo los impuestos, equilibrando los presupuestos, ejerciendo, en un apalabra, las verdaderas, las únicas funciones del gobierno<sup>173</sup>.

El problema no sólo incumbía a la moralidad del juego, sino también al rol y a las funciones mismas del gobierno ante tales iniciativas y ante las necesidades económicas del país, que aún sentía los tumultos de la crisis. A la concepción clásicamente liberal de reducción del gasto público, baja de impuestos y depuración de la administración, se le proponía un Estado –no menos liberal– como artefacto que podría funcionar como agente de reasignación que invertiría la matriz económicamente inmoral del juego para el beneficio de los propios jugadores de lotería, asimilados a los sectores trabajadores. Justamente una de las características del liberalismo es dejar el sistema económico y el sistema social completamente estancos (le Blanc, 2008). Lo único que puede hacer es atacar los efectos de las desigualdades sociales mediante la

---

<sup>170</sup> Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores, 1893, p. 481. Sesión del 28 de septiembre de 1893.

<sup>171</sup> En un tono similar, el pastor y autor Octavius Frothingham expone en un artículo publicado en Estados Unidos fechado en agosto de 1882, lo siguiente: “It is matter of constant, universal, superficial observation, that the average man prefers to get money by any means that will save him labor, even though the means be not quite reputable, to working for it. (...) The multitude shirk labor” (1982: 164).

<sup>172</sup> Idéntica descripción realiza durante una sesión parlamentaria en España el conde de las Navas, en 1835, al exponer que la lotería “los excita al robo, al crimen, y de aquí los conduce a los presidios y al cadalso” (citado en Garvía, 2009: 41).

<sup>173</sup> Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores, 1893, p. 498. Sesión del 29 de septiembre de 1893.

utilización de esos fondos, mas no se proponía una redistribución de la riqueza. Decía Tello en esa oportunidad:

Efectivamente, el proletariado emplea sus ahorros o parte de ellos en el juego de lotería y este beneficio va a ser destinado especialmente al fomento de hospitales. A esos hospitales va ese proletariado, y, sino él, su pariente, y sino, un amigo o un prójimo cualquiera; de esta manera es que se fomenta esa caja de ahorros, por medio de esta contribución voluntaria, para formar y sostener estos establecimientos de beneficencia<sup>174</sup>.

Así, por mediación de la centralización y redireccionamiento del Estado se convertiría el gasto en ahorro, pero ambos focalizados: en una época en que el gobierno se sucedía en manos de una minoría privilegiada (Botana, 1985), en la que los aspectos más básicos del Estado de Bienestar aún eran históricamente insólitos, y la movilización de una incipiente clase obrera apenas empezaba a cobrar mayor fuerza (Suriano, 2010) – si bien ya existían hacía varias décadas los problemas sanitarios y de higiene pública que implicaban a toda la población–, el dinero para las crecientes necesidades hospitalarias debería partir de las mismas masas trabajadoras que concurrirían a dichos hospitales. Por eso, visto más de cerca, desde el punto de vista de la totalidad social no se trata en realidad de redistribución –y menos de reciprocidad–, sino efectivamente de un impuesto sobre los sectores populares para un servicio que tarde o temprano ellos mismos utilizarían<sup>175</sup>. Esto no implica una denuncia de cinismo o malevolencia a los gobernantes de esa época, sino que intentamos develar la lógica que atraviesa la constitución de la institución que nos incumbe: Los hospitales debían ser sustentados por el “ahorro” de los trabajadores que concurrían a esos establecimientos, “ahorros” que se sustraerían del juego de esos mismos sectores, lo cual contrarrestaría el vicio privado mediante el bien público por la mediación de la administración estatal.

Algunos años más tarde, en 1902, cuando volvió a discutirse –sin éxito– un proyecto de ley para prohibir los juegos de azar en la capital y en todo el territorio nacional, se presentó el problema de cómo substituir los fondos que la lotería proveía para cubrir las necesidades de asilos y hospitales. Apenas un diputado (Enrique Pérez) planteó la posibilidad de un impuesto progresivo:

Se dice, señor presidente, que los ricos no dan.

---

<sup>174</sup> Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores, 1893, p. 498. Sesión del 29 de septiembre de 1893.

<sup>175</sup> Sobre redistribución y reciprocidad, ver Polanyi, 1976 y Sahlins, 1983.

Es cierto, no dan; pero si domina en ellos el egotismo es necesario que venga la ley a recordarles lo que olvidan sus corazones, estableciendo impuestos progresivos sobre sus capitales. Entonces yo creo que realmente se habrán satisfecho las aspiraciones del país, presentándose un proyecto a esta cámara sobre supresión de la lotería nacional, y substituyéndola para los fines de beneficencia que ella tiene con el impuesto progresivo sobre las herencias<sup>176</sup>.

El diputado Varela Ortíz, le contestó: “El señor diputado tiene un proyecto de impuestos progresivos a las herencias... El problema no es tan sencillo! Es muy fácil enunciarlo; pero ¿sabe el señor diputado los debates a que daría lugar un proyecto de tal magnitud?”<sup>177</sup> Rápidamente, el diputado Pérez relativizó su determinación: “... si no hubiera otro medio de suprimir la lotería, propondría eso. No creo que sea la única solución”<sup>178</sup>. Es decir, la idea de que fueran las clases más pudientes las que contribuyeran al sostenimiento de los asilos y hospitales era impensable y el problema requería que los fondos (sin dudas necesarios) fueran extraídos de los usuarios, es decir, de los propios trabajadores. En un sistema en que la acumulación política no dependía de la construcción de consensos sociales, plantear un impuesto de este tipo garantizaba la tranquilidad fiscal de la elite y el aporte “voluntario” de los jugadores.

Esto nos lleva a la cuestión fiscal. Repitamos una de las frases del senador Tello: “El congreso, señor presidente, tiene facultad para crear impuestos, y en esa virtud yo, sin que esto importe una ley de impuestos en el sentido constitucional, presento este proyecto estableciendo un impuesto módico y voluntario. ¿Con qué objeto? Con el de crear una caja de ahorros.”<sup>179</sup> Frecuentemente, en diversas sesiones de las discusiones parlamentarias sobre el asunto, se asume en su defensa la regulación del juego como un “impuesto voluntario” que constituiría una fuente legítima de financiamiento estatal. Justamente, declararlo como un impuesto habilita la actuación del Estado en su regulación, lo coloca como un campo legítimo de intervención. Ahora bien, la dimensión voluntaria viene a contradecir el carácter mismo del impuesto, el cual se define por su obligatoriedad. Pero con esto no queremos discutir la significación de los conceptos utilizados, sino dar cuenta de lo siguiente: el juego se había constituido como uno de los aportes más significativos dentro del presupuesto de la ciudad antes de su anulación a partir de 1886. Esto implicaba que se habían quitado fondos vitales para el sostenimiento de actividades que no apuntaban a las clases más pudientes de la

---

<sup>176</sup> Diario de sesiones de la Cámara de Diputados, 1902, p. 201. Sesión del 9 de junio de 1902

<sup>177</sup> Ídem, p. 203.

<sup>178</sup> Ídem.

<sup>179</sup> Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores, 1892, p. 298. Sesión del 1° de septiembre de 1892.

sociedad. La legitimidad de un impuesto para tales fines sólo podía ser concebible en términos de una extracción sobre los sectores que serían beneficiarios. Al rememorar las causas de la lotería, en una sesión del 2 de octubre de 1895, el diputado por Corrientes Félix Gómez expuso de la siguiente manera:

Cuando se dio la ley de lotería se la dio en el concepto de llenar, diré así, una exigencia que se hacía sentir en todas las provincias, y que se traducía en el congreso por fuertes partidas colocadas en el presupuesto, para atender la caridad pública en ellas. (...)

Creyó el congreso que era preferible en vez de atender esas solicitudes particulares, dar una ley general y establecer un beneficio general también, distribuido con mayor equidad que en la forma en que anteriormente se procedía.

De esta manera se obtenía á la vez una ventaja, cual era desalojar de los gastos del presupuesto una partida que podía emplearse más útilmente en otros fines de interés público y de administración general: se hacía contribuir así directamente a la población al sostenimiento de sus instituciones de beneficencia.<sup>180</sup>

El impuesto voluntario resulta así un oxímoron que evitaría la ilegitimidad de un gravamen para fines sociales a la vez que le daría un sentido productivo a una actividad vinculada a la dilapidación. De esta forma, la fecundidad del dinero extraído estaba garantizada por la intervención del Estado, quien lo capitalizaría en forma de asistencia pública. Pero a su vez, quedaba asimismo justificada –en tanto el impuesto resultaba voluntario– la mediación estatal sin que se tratase estrictamente de un intervencionismo: dado que no es posible evitar el juego, pero sí una extensión desbordada, el Estado puede enmarcarlo dentro de lo productivo sin por eso ser un impuesto *stricto sensu*. La beneficencia se sustentaría con el aporte de los sectores populares a través de la lotería, sin necesidad de desviar fondos de asuntos de “interés público”. La tarea del Estado era administrar antes que imponer, en esto consistía el objetivo positivista de fines del siglo XIX.

Finalmente, el 16 de octubre de 1893 fue sancionada la ley 2.989, la cual autorizaba a la Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires a la extracción periódica de una lotería de beneficencia. Dado que se trataba de un organismo comunal de la ciudad de Buenos Aires, pero cuyos beneficios alcanzaban a las provincias y cuya reglamentación dependía del Poder Ejecutivo Nacional, se originó una polémica entre este último y el Consejo Deliberante de la ciudad que se extendió por dos años. Esto

---

<sup>180</sup> Diario de sesiones de la Cámara de Diputados, 1895, p. 9-10. Sesión del 2 de octubre de 1895.

ocasionó la presentación de un nuevo proyecto para que la Lotería de Beneficencia se transformase en Lotería de Beneficencia Nacional, administrada por una comisión de seis personas nombradas por el Poder Ejecutivo. Nuevamente se generaron acalorados debates en los que se discutía tanto las facultades y competencias de los distintos poderes como la legitimidad de un juego promovido desde el Estado: “No es posible, señor, que el Presidente de la República, el jefe del Estado, el Poder Ejecutivo de la Nación Argentina, sea empresario de loterías. Eso deprime el carácter de nuestras instituciones; eso no estuvo en la índole de la moralidad pública; eso no debe aportar recurso aceptable al poder federal”, expresó el diputado por Corrientes, Manuel Mantilla, en la sesión del 4 de octubre de 1895 (citado en Elía y Pardo, 1974: 318). Pero el centro del debate ya no era el de hacía dos años y finalmente fue sancionada la ley 3.313, que establecía la Lotería de Beneficencia Nacional (manteniéndose los nombramientos por parte del Poder Ejecutivo), cuya extracción se haría en la Capital Federal. El 75% de lo recaudado debía destinarse a premios<sup>181</sup>, mientras que los beneficios líquidos debían ser aplicados: en un 60% al sostenimiento de hospitales y asilos públicos de la Capital Federal, y el 40% restante para las provincias con el mismo objeto.

La creación de la Lotería de Beneficencia Nacional no acalló los debates sobre el juego. La indignación ante su expansión legal e ilegal se vio reflejada en el *meeting* organizado en 1901, en el que alrededor de 5.000 personas se congregaron en la Plaza de Mayo para pedirle al presidente de la República la represión de los juegos de azar en el ámbito urbano (Cecchi, 2010b). Esta movilización fue organizada por sociedades obreras y recreativas, de entre cuyas figuras sobresalió la del orador principal, Alfredo Palacios, pero también fue acompañada por gobernadores, legisladores y diversas asociaciones civiles que veían el crecimiento de las casas de apuesta como una perturbación al orden moral y económico que atentaba contra el trabajo. Con la movilización se buscaba dar apoyo a la presentación de dos proyectos tendientes a restringir y prohibir la práctica del juego, los cuales se proyectaron en debates parlamentarios que derivaron, en 1902, en la sanción de la ley de represión del juego por la que se legalizó la potestad de la fuerza pública para realizar allanamiento de domicilio privado. Pero era nuevamente el dinero del pueblo el que se buscaba

---

<sup>181</sup> Este porcentaje fue pensado para desalentar el juego de loterías extranjeras. Sin embargo, fue reducido por la Ley 4953 a un 70% en 1906 y posteriormente por el decreto 18.232 del 31/12/1943 al 65% como máximo.

reencausar a las arcas estatales: Rufino Varela Ortiz, antiguo funcionario policial devenido diputado y autor del proyecto, señaló que el juego debe reprimirse en aquellos lugares a los que concurre la masa del pueblo, *garitos* que “socavan la fortuna destinada a la beneficencia”<sup>182</sup>, y no en los clubes de la alta sociedad, en donde no hay perjuicio alguno. “El juego en los clubes no constituye delito de orden moral ni legal, son simples expresiones de la sociedad. Hay que curar allí donde la enfermedad puede ser peligrosa, no en los centros superiores de la sociedad”<sup>183</sup>. Al igual que en las discusiones anteriores, era el dinero de los sectores populares el que debía ser conjurado, dado que era allí donde producía enfermedades morales.

Si bien posteriormente hubo otros intentos por prohibir todo juego (el último proyecto en tal sentido data de junio de 1927, presentado por el diputado socialista Adolfo Dickmann), en términos institucionales la creación de la Lotería de Beneficencia Nacional vino a estabilizar el conflicto moral de la actividad, aún cuando subsistieran las críticas. El proceso que se abría era más bien de popularización y represión de las manifestaciones ilegales antes que de contracción. Las mismas obras que el juego financiaba (como provisión de agua potable a varias provincias, subsidios a la Biblioteca Nacional, el Museo Histórico Nacional y el Archivo General de la Nación, financiamiento de la construcción del Policlínico José de San Martín –actual Hospital de Clínicas–, la reconstrucción del club Gimnasia y Esgrima, entre muchos otros ejemplos), contribuían tanto a publicitar la función que se le había dado a la institución, y por este medio al mismo juego, a la vez que justificaban el aumento de sorteos y de montos para cubrir las nuevas metas.

### **Dinero viciado vs. dinero público**

El período del que nos hemos ocupado aquí, el del surgimiento de la Lotería de Beneficencia Nacional a fines del siglo XIX en la Argentina, presenta entonces una articulación específica entre el trabajo, el dinero y el ahorro especialmente marcada para los sectores populares; articulación que reproduce una lógica fuertemente moralizada sobre la base de una economía política en torno al uso del dinero y al resguardo de una ética del trabajo. Esto se vio agudizado por la lectura moral que se realizó sobre las causas de la crisis de 1890, culpabilizando a la especulación que corroía todos los

---

<sup>182</sup> Diario de Sesiones de la Cámara de Diputados, 1902, p. 204. Sesión del 9 de junio de 1902.

<sup>183</sup> Diario de Sesiones de la Cámara de Diputados, 1902, p. 204. Sesión del 9 de junio de 1902.

resortes de la economía y de la vida social. En estas condiciones, para que el juego pudiera considerarse una industria mínimamente aceptable en términos morales, debía guardar condiciones de restricción que sólo podían ser garantizadas por el Estado, haciendo de las pasiones un interés legítimo mediante el vínculo que se establecía con el ahorro colectivo. Sólo el Estado podía delimitar la delgada línea que separaba interés social de corrosión: reprimiendo las expresiones ilegales del juego y canalizando lo recaudado hacia la beneficencia, el Estado legitimaba una actividad que sólo podía ser moral si se producía dentro de dichos parámetros. Es mediante la productividad que el juego puede generar socialmente que se conjuran las pasiones nefastas (Steiner y Trespeuch, 2013) del derroche individual, es decir, reintroduciendo el ciclo corto de la economía del derroche en un ciclo largo de reproducción social, en un momento en que el Estado requería de fondos para, indirectamente (por medio de las sociedades de beneficencia), paliar los efectos que traía aparejado el crecimiento demográfico. Justamente este aumento era una amenaza en cuanto debían asegurarse que las nuevas masas inmigrantes adquirieran una moral económica opuesta a la que representaba el juego.

En este sentido, el manejo del dinero era un aspecto central dentro de las concepciones dominantes de la época –y aún hoy día–, sobre cuáles debían ser las cualidades morales de un *ethos* económico responsable (Weber, 2003; Boltanski y Chiapello, 2011). El juego confrontaba con dicho *ethos* en varios principios que lo estructuraban y que se expresaban en la relación con el dinero (Amadiou, 2011). Si bien la elite social del país se distinguía por un estilo de vida refinado y de gran suntuosidad, esta no siempre coincidía con la elite política gobernante (Losada, 2008), cuyos argumentos son los que aquí analizamos y de los cuales se pueden desprender estas características. En primer lugar, como adelantamos, los juegos de azar van en contra del principio meritocrático, puesto que permitirían acceder al dinero sin la mediación del trabajo ni del sacrificio. Dado que se basan en el azar y no en la inteligencia, destreza o habilidad, estos juegos tienen un sustento democrático (Caillois, 1967) por el cual cualquiera dispuesto a jugar estaría en condiciones de acceder a un premio, por contraposición a la competición que implica cualquier actividad meritocrática. En segundo lugar, los juegos de azar se enfrentan a un principio de economía, en el sentido restringido de un manejo prudente del dinero. La vinculación con los excesos y el derroche y la reprobación que implica, especialmente para los sectores populares, son los que habilitarían una prohibición por parte del Estado para protegerlos de su propia

negligencia y fomentar el ahorro. En tercer lugar, el principio de productividad, basado en la teoría económica neoclásica, según el cual el ahorro es la base de la inversión productiva. Aquí el juego desviaría esos fondos para una actividad improductiva, y el enriquecimiento que pudiera resultar se da por una transferencia y no por una creación de valor “genuina”. Finalmente, estos juegos se oponen al principio de racionalidad económica, puesto que al ser un bien con un valor esperado negativo, sería todo lo contrario del cálculo económico tendiente a maximizar la utilidad.

El dinero del juego, entonces, no es un dinero cualquiera –como en realidad no lo sería ninguno-, sino que tendría un carácter específico, fuertemente moralizado y confrontado a la “buena” utilización del mismo. Moralización que continúa en nuestros días y que se observa en los propios jugadores, quienes saben que “el juego no se fía”, como me dijo una vez Adriana al identificarlo con “un vicio, como el cigarrillo o como cualquier otro”. El problema central del dinero en manos de los pobres ha sido justamente cuál es su uso adecuado (Zelizer, 2011), cuándo es posible decir que es legítimamente gastado (Figueiro, 2013). Pero también se trata de una cuestión de procedencia, de qué fuentes proviene el dinero: “eso no debe aportar recurso aceptable al poder federal”, se discutía en las sesiones parlamentarias. El Estado también podía ser “manchado” por ese dinero, por lo que era necesario realizar una conversión semiológica para imprimirle el sello de la beneficencia antes que la del derroche.

El juego debe poder justificarse en términos de un bien común (Boltanski y Chiapello, 2011), volverse un interés social, operación que únicamente el Estado podría realizar por concentrar las fuerzas necesarias para acotar los peligros del exceso al tiempo que garantizar el destino de su ganancia. Para que cumpliera con esta exigencia, debía intervenir devolviendo la imagen no ya de una amenaza de destrucción de los lazos sociales, sino de una oportunidad para aprovechar una tendencia “natural” del hombre en favor de la comunidad en la medida en que pudiera restringirlo. Se trataba, en suma, de que el Estado fuera capaz de controlar y aprisionar las prácticas económicas –y “antieconómicas”– en reglas que contuvieran la violencia intrínseca de la economía (Lordon, 2011). Tiene, en este sentido, un lugar central en la producción de las prácticas económicas “normales” al acotar la violencia de las mismas, que no es sólo del orden del juego sino de la economía mercantil, sobre la cual debió hacerse un trabajo ideológico (Dumont, 1999; Hirschman, 1999) pero también institucional (Polanyi, 2007) para que la lógica de acaparamiento sobre las cosas (y sobre el dinero) no fuera percibida como riesgo de destrucción del grupo social, sino como condición de su

prosperidad. “Así como el *gimwali* no era socialmente aceptable fuera del marco del *kula*, la violencia del intercambio mercantil, su acercamiento a la pronación pura y simple son posibles por el desarrollo de poderes institucionales capaces de controlar y regular las apropiaciones violentas desplegadas a gran escala por el desarrollo de la esfera económica” (Lordon, 2011: 97). De igual forma, las fuerzas del juego vistas como “disolventes” requirieron de garantías institucionales para refrenar los peligros que traía aparejado, encausándolo en un circuito productivo pero a la vez estatal que previniera los desenfrenos privados por su explotación.

La paradoja del juego estatal, es que por un lado debe acotarlo en la medida en que se propone reprimir lo más posible la competencia clandestina que siempre existe y prevenir y paliar sus manifestaciones excesivas; pero al mismo tiempo debe promoverlo como fuente de recursos legitimado bajo su tutela, especialmente requerida en tiempos de necesidad fiscal. Restricción no implica entonces acotar el juego, sino que puede expandirlo pero bajo su órbita. En este sentido fueron las estatizaciones de los casinos (ubicados en la costa atlántica) e hipódromos realizadas durante las décadas de 1940 y 1950, así como la apertura de nuevas casas de juego en centros turísticos en las décadas siguientes. Por un lado supusieron la masificación de dichos espacios<sup>184</sup>, pero al mismo tiempo la utilización del dinero que en ellos dejaban las nuevas masas ingresantes a los fines que hasta ese momento iba dirigido por medio de la lotería. A pesar de que la separación espacial y temporal entre juego y trabajo se mantenía vigente, antes que la beneficencia de lo recaudado se empezaba a argumentar el carácter en sí mismo productivo de la actividad, en tanto podía constituirse como una fuente de trabajo y de desarrollo local, y la legitimidad de una actividad ociosa para las veraneantes masas trabajadoras. Entre los considerandos de algunos de los decretos que autorizaban la firma de convenios o directamente la apertura de nuevos casinos, pueden leerse los criterios de “reactivación económica e incremento turístico”<sup>185</sup> (Elía, 1975: 137); “fomento del turismo y creación de nuevas fuentes de trabajo”<sup>186</sup> (ídem: 149); “verdadero interés nacional” y mejora de las “condiciones para atender los gastos que le demandara [*a la provincia*] el mejoramiento de la zona”<sup>187</sup> (ídem: 172); y el alivio de

---

<sup>184</sup> Esta masificación fue de la mano del acceso a los grandes centros turísticos de los trabajadores a través de los nuevos derechos económicos y sociales adquiridos durante aquellos años.

<sup>185</sup> Casino de Río Negro, decreto 21.826 del 23/12/1954.

<sup>186</sup> Casino Termas de Reyes, Jujuy, decreto 7.416 del 16/6/1959 y Casino Termas de Rosario de la Frontera, Salta, decreto 10.184 del 24/8/1959.

<sup>187</sup> Casino de Iguazú, Misiones, decreto 5.747 del 16/7/1963.

“tensiones socioeconómicas”<sup>188</sup> (ídem: 180). En todos estos casos, antes que oponerse al trabajo, los nuevos establecimientos eran fuentes del mismo, pero en un contexto en el que la diversión era ya vista como un derecho al que debían tener acceso los trabajadores como compensación por su labor, aunque manteniendo una clara delimitación entre ambas actividades.

Pero más allá de los argumentos con los que se abrieran estas nuevas casas, la marca de origen fue indeleble y el dinero jugado se legitima en la medida en que sirva para fines de ayuda social: este será hasta el día de hoy el *leitmotiv* que en las distintas loterías provinciales y en la nacional se presenta como la razón de ser de las mismas. Dicho dinero, entonces, es una forma más de *special purpose money* regulada desde el Estado, en contraposición a la dicotomía que realiza Polanyi (1976) entre monedas modernas y monedas premodernas. En el funcionamiento mismo del Estado vemos entonces cuestionada la fungibilidad del dinero, su carácter neutral, inodoro e incoloro. El barniz que le otorga el juego lo vuelve, al menos en términos normativos, diferenciado, tema central en la economía estatal desde que especialmente el dinero público, “no es ni culturalmente neutral ni socialmente anónimo” (Zelizer, 2011: 34). La cuestión de la publicidad del uso del dinero público en las democracias liberales tiene una relevancia capital, en tanto contribuye a la legitimación de las políticas fiscales, que son uno de los sostenes de la soberanía estatal y de la reproducción de su aparato (Elías, 2011; Théret, 1992). Se anuda así, en la dimensión simbólica del dinero público que le otorga el sentido de su uso, la legitimación política y económica del juego pero también del Estado por fuera de la mera dialéctica militar-fiscal.

---

<sup>188</sup> Casinos de Alta Gracia y La Cumbre, Córdoba, decreto 726 del 29/4/1971.



Publicidades del Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la provincia de Buenos Aires.



Publicidad de Lotería Nacional S.E. en red de subterráneos de Buenos Aires.

La moralidad del dinero del juego, entonces, se fue resolviendo desde un punto de vista societal a través de la cuestión fiscal: la fiscalidad sobre el juego es la que atraviesa y articula la paradójica relación entre derroche y productividad al convertir el vicio privado en beneficio público. Al operar como un recaudador sobre “los vicios privados” (resaltando su carácter voluntario), el Estado se asume como el único actor legítimo para actuar sobre lo prohibido regulándolo, porque solo él puede funcionar como totalizador redireccionando lo que de otra forma quedaría como dinero “negro” (Elía, 1975: 146), asociado a jugadores y operadores privados en un circuito corto de inmoralidad. Idéntica operación es la que realiza, una vez más, Adriana cuando habla de *repartir* sus premios, aún cuando finalmente lo vuelva a jugar o lo utilice para pagar las deudas de sus tarjetas. En la medida en que el juego pueda percibirse como “inevitable”, el Estado, al ser el monopolizador de lo universal (Bourdieu, 1994; 2012), universaliza ese dinero volviéndolo público y federal –en el caso de la LN–, exorcizándolo del “vicio”. “El juego es productivo –me dijo con vehemencia el Gerente de Mercado de Lotería Nacional–, porque lo recaudado se destina a obras de bien público” (12-11-2010). Es así el Estado el que, otorgándole el estatuto de una recaudación para el bien público, lo legitima como actividad a la vez que se legitima a sí mismo como regulador,

administrador, explotador y ente de control de la misma, sin perjuicio de la concesiones que pueda darle a terceros.

De esta forma, la cuestión del dinero del juego, sin ser una realidad externa previa como se ha pretendido desde las teorías económicas, se resuelve en el campo de la política a través de los esquemas cognitivos que puedan imponerse desde el Estado y que actúen como principios de percepción del fenómeno (Bourdieu, 1994). Realidad material, pero también simbólica (Théret, 2008), se le intenta imprimir un marcaje público al dinero mediante toda una serie de mecanismos de clasificación, contabilización (porcentajes destinados a premios, a hospitales, a las provincias, etc.) y normalización tendientes a racionalizarlo y a moralizarlo al mismo tiempo en nombre de un cierto público (los “menesterosos”, el “interés general”, “la humanidad”, el “bien público”), contribuyendo de esta manera a la producción de su valor y a la legitimidad de sus usos. Gayon y Lemoine (2010) señalan la importancia de dichos mecanismos y de las prácticas y definiciones expertas en el marcaje del dinero. Por ejemplo, puede atribuírsele a la deuda pública un rol productivo o patológico, dependiendo de las modelizaciones y teorías que se hallen en disputa o que hegemonicen una política económica. De igual manera, el dinero del juego también puede ser objeto de definiciones y mecanismos que lo integren a la economía estatal, haciendo de él un dinero público.

Pero esto no es más que un caso particular de un tema más general. Todo el dinero público se halla atravesado por disputas en torno a las clasificaciones y moralizaciones que definen cuáles son sus fuentes posibles y lo que puede hacerse o no con ese dinero. La legitimidad de cada impuesto y del destino de los mismos (Grimson y Roig, 2011), la utilización de lo recaudado por la Administración Nacional de Seguridad Social (ANSES) —el “dinero de los jubilados”, como se escucha habitualmente, para solventar diversos programas sociales o derechos como la Asignación Universal por Hijo—, los salarios de los funcionarios públicos, el otorgamiento de subsidios a determinadas industrias, el pago de deuda externa mediante reservas del Banco Central, son algunos de los ejemplos que pueden citarse. En todos ellos se halla en juego una definición que legitime determinado circuito monetario, definición que siempre requiere de la mediación política. En este sentido, el trabajo realizado por Viviana Zelizer para el dinero en la intimidad (2009) tiene igual interés para dar cuenta de los entramados y circuitos del dinero público y, de hecho, ambos circuitos se hallan conectados. La quiniela lo muestra: dinero privado, fruto del trabajo,

de la deuda, de la manutención familiar, de transferencias estatales, entra a veces en disputa con lo requerido para solventar los gastos corrientes de la economía doméstica. El circuito del juego legal lo convierte en dinero público que es legitimado en tanto tal, es decir, en tanto no se convierta en mero beneficio privado, aunque sin dudas este también existe.

### **La demarcación entre juego patológico y juego normal**

Si a fines del siglo XIX se daba por descontado entre ciertos sectores que el juego era de por sí un instrumento de depravación de las clases populares, y en este sentido se trataba de un asunto de economía pero también de orden público, paulatinamente la actividad irá virando hacia una conceptualización en términos de ocio legítimo, siempre que se encontrase debidamente diferenciado del trabajo y mediado canalizado por la oferta legal. No obstante, es posible decir que también la figura del juego ilegal dejó de asociarse a la criminalidad para pasar a ser, cada vez más, apenas una ofensa menor. Así, por ejemplo, el decreto N° 6618 del año 1957 de represión del juego ilegal en la Capital Federal y todo el territorio nacional, consideraba por igual para los banqueros, organizadores, empleados, promotores, vendedores y compradores de apuestas de toda clase que no se hallasen autorizadas por el Estado, la multa de dos mil quinientos a doce mil quinientos pesos o, en su defecto, prisión de dos meses a un año. Aunque nunca se aplicaron penas severas, en 1995 dicha ley fue declarada inconstitucional por una sentencia judicial, aduciendo que el decreto no amparaba ningún bien jurídicamente protegido y que se dirigía a proteger la moral pública<sup>189</sup>. Objeto de permanente reclamo por parte de la Cámara de Agencias Oficiales de Lotería Nacional, el juego ilegal (tanto su organización cuanto su práctica) es considerado actualmente apenas una contravención en el ámbito de la Ciudad de Buenos Aires (Ley 1.472) y, de hecho, tipifica como no punibles las prácticas de juego que “por su insignificancia o por hallarse incorporadas por la costumbre o la tradición no importan peligro para la convivencia ni para el patrimonio de las personas” (artículo 119).

Así, los juegos de apuestas dejaron de ser vistos como corruptores para ser, bajo ciertas condiciones, una recreación legítima. Aunque la vieja connotación moral vinculada a la economía no desapareció y, como dijimos, aún el dinero del juego debe

---

<sup>189</sup> “Antecedentes del juego ilegal”, Cámara de Agencias Oficiales de la Lotería Nacional. Disponible en: <http://camaraloter.com.ar/caoln/contenido.asp?idnoticia=238>

tener destinos específicos, la preocupación central será no ya el juego en sí mismo, sino las formas de su exceso. En este sentido, existe una continuidad con la vieja crítica moral, pero en tanto esta quedará relegada a los potenciales problemas que el juego puede traer a partir de sus formas no recreativas ni legítimas o, en otros términos, excesivas e irracionales. Primero bajo la mirada psicoanalítica, inaugurada con Freud a partir de su texto *Dostoievski y el parricidio* [1928], en el que analizaba la figura del jugador como un neurótico compulsivo, cuya obsesión se vinculaba a una forma de masoquismo. Se inauguraba así una tradición que veía en los excesos del juego una forma de castigo autoinfligido por conflictos no resueltos en el pasado de los individuos (Reith, 1999). Pero fue hacia la década de 1970 que empezó a cobrar fuerza el campo de la psiquiatría en la investigación sobre los comportamientos adictivos al juego. Aunque se trataba de una perspectiva distinta y la terminología variaba, se seguía considerando a los jugadores como a personas enfermas.

Este nuevo registro del juego se consolida con el crecimiento mundial de la industria de las apuestas a partir de las últimas décadas del siglo XX. La moral pasa allí a articularse con un discurso médico que demarca los límites entre una normalidad y una relación patológica con las apuestas. De esta forma, va tomando la apariencia de un problema psiquiátrico y, por tanto, privado, frente a lo cual al Estado y a las empresas concesionarias les quedaría la prevención y la regulación, desvinculando así el crecimiento de la industria con la moral en términos de una economía política. Lo que se prescribe es la marginalidad del juego (su ilegalidad) y su patología. En el primer caso, el Estado mantiene su potestad como regulador para evitar el lavado de dinero y las operaciones fraudulentas. En el segundo, como responsable de velar por la salud pública y de la prevención de los efectos nocivos, pero sin ser el responsable directo del crecimiento del problema.

En el año 1980, la Sociedad Americana de Psiquiatría (APA) incluyó a la ludopatía en la tercera edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM III, por sus siglas en inglés). Sin sustituir la vieja interpretación moral de fundamento económico, el juego compulsivo pasó a considerarse bajo una perspectiva distinta y superpuesta: la ludopatía es la forma corrompida de una recreación. Esta idea, que de por sí no era nueva (ya se encontraba en Aristóteles), se vuelca a los juegos de azar pero bajo el lente de la medicina. Ya no se discute el carácter económico-moral del juego en sí mismo desde que ahora es el consumo y no el ahorro lo que empieza a evidenciarse como una característica de las sociedades occidentales.

Las apuestas, entonces, se constituyen ahora desde el saber médico como una recreación individual cuya verdad es realizada por la idea de que existe una corrupción de esta recreación, tipificada como un trastorno que es posible identificar a través de una serie de rasgos. El carácter negativo del juego queda en buena medida condensado en esa tipificación, que implica y construye en el mismo movimiento la existencia de un juego no corrompido, normal. Como sostienen Livingstone y Woolley:

Esta formación discursiva produce un hipotético “déficit”, la diferencia entre un “jugador problemático” patologizado y un tipo-ideal de jugador “recreativo”. El déficit forma el objetivo (evasivo) de las prácticas de gobierno, produciendo estratégicamente un objeto discursivo para ser rehabilitado. La opción de hacer un juego seguro no está disponible. Lo que se necesita es una puesta a punto de las prácticas de un grupito errante de consumidores imprudentes (Livingstone y Woolley, 2007: 364).

Pero además, se trata de un asunto médico que no invalida cierta duda sobre la propia responsabilidad del jugador: como en el caso de otras dependencias (alcohol y drogas), pero también de enfermedades como el HIV, subsiste una sospecha sobre las virtudes morales de los propios padecientes. En la página web del IPLC, puede leerse que, “como Estado, también tenemos la responsabilidad de proteger la salud integral de nuestros habitantes. En este caso, de quienes por diferentes motivos *hacen* del juego una patología y no una forma de entretenimiento, de distracción” (cursiva nuestra). En idéntico sentido, leyendas tales como “jugar es un placer, no lo convierta en un problema” y “juegue responsablemente”, adoptados oficialmente por la Lotería Nacional, transmiten la idea de que finalmente habría una elección del jugador (a pesar de que se considere un trastorno) y de la necesidad de que este vele por sí mismo. La misma noción se transmite cuando periódicamente se conoce la noticia de padres que han encerrado a sus hijos en el auto o en sus hogares para ir a un bingo o casino. La industria, por su parte, debe satisfacer la recreación genuina a la vez que amortiguar la situación de los ludópatas con medidas de prevención, contención y asesoramiento, en el marco de lo que se conoce como “socialmente responsable”.

El problema del juego se desplaza parcialmente de su estatuto moral en sí mismo, para centrarse en las formas no reguladas e ilegales del juego, en las que el Estado aparece como el garante de la racionalidad, tanto económica como social. En una entrevista realizada a un ex gerente general de Lotería Nacional Sociedad del Estado, Jorge Cambareri, el mismo declaraba: “El juego afecta ciertos elementos del ser

humano muy especiales: todo está en qué hacemos con esa cuestión natural del hombre. Lotería Nacional la explota, porque sería ingenuo abandonar ese mercado, pero dentro de un marco de racionalidad, de cuidado, fundamentalmente de los chicos, de la salud de la población. Hay gente que aprovecha ese elemento natural para lograr otros objetivos: vender más” (citado en Paszkowski, 1992: 77).

El Estado, entonces, se profundiza como el racionalizador de las formas no racionales, corrompidas e ilegales del juego. Lo que evade o lo que trastorna, es ahí donde el Estado debe actuar, pero no ilegalizando la actividad, sino delineando el marco dentro del cual el juego puede ser racional y razonable, dentro del cual es solidario, genuino y productivo. No se señala los efectos de la expansión sino la modalidad de la misma, puesto que el mercado ya se da por supuesto (“sería ingenuo abandonar ese mercado”). El asunto es antes bien quien lo monopoliza. Así, el actual presidente de Lotería Nacional se pregunta:

¿Qué ocurriría de no existir intervención del Estado?, la respuesta es que seguramente, proliferaría un submundo, marginal, violento y con operadores ocultos en la sombra de la clandestinidad. También significaría grandes pérdidas en impuestos, un alto costo social por disminución de puestos de trabajo genuino y obviamente menos beneficiados con el pago de premios. Por ello es que debemos cambiar la palabra prohibición por regulación y aceptar que definitivamente el juego es un mercado en expansión y constante crecimiento, con una legislación adecuada y transparencia en la gestión de sus operadores<sup>190</sup>.

De esta forma, el juego se convierte en una industria como las demás, generadora de puestos de trabajo, atento a las necesidades de un público, precavido frente a los trastornos que puede causar en razón de las formas no racionales de su consumo. En una palabra, el juego pasa a formar parte, bajo ciertas condiciones, de la parte homogénea de la sociedad, la parte útil y mensurable al excluir su patología, su delincuencia, su delirio. Se trata, entonces, de demarcar y excluir lo irracional para hacer de la actividad algo perfectamente racional. La patologización de un vínculo específico con el juego a través del saber médico, mensurado a través de un listado de ítems que permiten su diagnóstico –los cuales son tomados como referencia por todos los organismos públicos vinculados al juego, incluso por el IPLC en su página web–, desvincula así la ludopatía de una práctica “normal” que queda ubicada dentro del ocio legítimo. El peligro social que todo juego conllevaba durante el siglo XIX, queda condensado en, e identificado con, una patología específica. La crítica que veía en todo

---

<sup>190</sup> “Editorial”, *Revista Abrazar*, año 1, n° 3, 2008, p. 3.

juego de apuestas, sin distinción, una actividad inmoral que llevaría al vicio (Reith, 2007), se ve así fragmentada a partir del parámetro de racionalidad en función de un exceso. El DSM IV, aparecido en 1994, indicaba una diferenciación más refinada con otras formas de juego (social y profesional) de la siguiente manera:

El juego patológico debe distinguirse del juego social y del juego profesional. El juego social tiene lugar entre amigos o compañeros y su duración es limitada, con pérdidas aceptables que se han determinado previamente. En el juego profesional los riesgos son limitados y la disciplina es central. Algunos individuos presentan problemas asociados al juego (p. ej., intento de recuperación de pérdidas y pérdida de control) que no cumplen todos los criterios para el juego patológico (American Psychiatric Association 1995: 633).

Si bien la cuestión problemática y excesiva del juego siempre había estado presente, por primera vez era definida y separada de un juego normal, cuantificada y legitimada por el saber médico (Reith, 2007). Toda una gama de investigaciones se focalizaron sobre este nuevo sujeto que se constituía en torno al juego, describiéndolo con una terminología propia y volviéndolo más visible a la vez que incrementándolo<sup>191</sup>. Esta problematización de las apuestas ocurría no en un momento marginal de las mismas, sino por el contrario a la par de un vertiginoso acrecentamiento. Pero esto no constituye una paradoja: justamente porque dicha problematización implica una focalización sobre lo patológico y un reconocimiento de las formas normales de juego, lo que lleva no a prohibir, sino a dejar desplegar esa naturalidad. Pero además, porque los nuevos estudios sobre la problemática fueron emprendidos por las mismas empresas del sector y por los Estados interesados, y se constituyeron en fuentes de un nuevo saber sobre el comportamiento de los jugadores que permiten gobernar las acciones al orientarlas en el mercado, es decir, expandiendo la industria (Cosgrave, 2010). El caso paradigmático es el de las máquinas tragamonedas, que se volvieron mucho más sofisticadas y desarrolladas para atraer a los jugadores y para alentar lo más posible sus apuestas (Livingstone y Woolley, 2007).

El paroxismo de la distinción entre juego normal (o responsable) y patológico se da cuando este último es directamente excluido de la categoría de juego, en tanto que conduciría a lo opuesto de las virtudes que presentaría la actividad lúdica. Así, por ejemplo, en un artículo publicado en la revista oficial de LN sobre el juego patológico, se lee:

---

<sup>191</sup> El juego patológico como nuevo objeto de estudio centrado en los comportamientos de los jugadores, contribuyó a eclipsar los análisis sociales y culturales sobre el fenómeno (Cosgrave, 2010).

Cuando hablamos de **juego patológico** hablamos de **adicción**, y como tal consume energías y conduce a la esclavitud; cuando hablamos de **juego responsable** hablamos de **salud**, su práctica genera energía y conduce a la libertad.

[...]

El juego patológico (el mal llamado juego) no es juego, es una enfermedad tipificada en el Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM IV), comprendida dentro de los Trastornos de Control de los Impulsos [*resaltado en el original*].<sup>192</sup>

Cuestión energética, el juego responsable (que en realidad sería el verdadero juego) es el que conduce a estados saludables y, por tanto, benéficos para el ser humano. Pero además, conduciría a la libertad, por lo que ingresa aquí una dimensión que no es sólo del orden de la medicina sino además, y quizás fundamentalmente, de la política. Si a fines del siglo XIX el juego llevaría a la cárcel a los trabajadores embriagados por las grandes sumas de dinero fácil, a principios del siglo XXI el juego debidamente jugado es el espacio en el que el hombre se vuelve libre. Retomando la operación liberadora que todo juego supone, el efecto va más allá de esa caracterización lúdica al plantear la naturalidad del mismo. En tanto que función natural de incremento de las energías, el juego no debe privarse, sino dejarse a la libertad de los individuos, quienes son debidamente informados de los posibles riesgos que conllevan un consumo “no responsable”.

Esta operación es paralela a la constitución de un consumidor soberano, con autonomía decisional, frente al cual se le ofrece un abanico de posibilidades tendientes a incluir a cada vez más sectores. Toda la gama de productos que ofrece la industria de los juegos están dirigidos a diferentes segmentos poblacionales: desde las *raspaditas*, loterías y apuestas deportivas, hasta bingos, máquinas tragamonedas y casinos flotantes, no ya en determinados parajes turísticos, sino asequibles también en los grandes centros urbanos y hasta en los propios hogares a través de Internet. En este sentido, deja entreverse en este nuevo escenario también un vínculo con la economía política: no ya centrada en el trabajo y en el ahorro, sino en la figura del consumidor.

---

<sup>192</sup> “Salud vs. Enfermedad”, Revista *Abrazar*, año 1, N° 5, abril 2009, p. 10.

## La nueva economía política del juego y la paradoja del exceso

Si el juego se opuso durante tanto tiempo al trabajo en nuestras sociedades no es por una esencia enfrentada de ambas actividades, sino por el vínculo que se ha establecido entre actividad humana y trabajo, vínculo que es político. El trabajo es necesario en cualquier sociedad, sin lugar a dudas, pero la constitución de una subjetividad trabajadora (por lo demás variable) con una moral que le sea solidaria, no se halla inscrita en esta necesidad. Como señala Foucault, “para que la esencia del hombre pueda representarse como trabajo se necesita la operación o la síntesis operada por un poder político” (2007: 146). Todas las técnicas capilares del uso del tiempo, del cuerpo y del dinero (y de los saberes a ellas asociados) se encaminan a ligar la existencia del hombre a un determinado aparato de producción para el que trabajan, y es en ese entramado al que las apuestas parecían oponerse. De igual manera, estos juegos sólo pueden comprenderse en su singularidad histórica dentro del entramado que liga al hombre no ya con la producción, sino principalmente con el consumo.

Como vimos en el capítulo 1, la creciente expansión de la industria lúdica y su liberalización también se observa en gran cantidad de países que durante el siglo XX habían mantenido prohibiciones sobre la actividad<sup>193</sup>. Este incremento extraordinario tiene lugar en un contexto de transformación de las sociedades occidentales en las que, a partir de la década de 1970, empieza a pesar cada vez más el consumo y la soberanía del consumidor por sobre la antigua ética del trabajo centrada en la producción y en los derechos laborales. De un esquema industrial y proteccionista organizado en torno al trabajo a través de un conjunto de políticas de orientación keynesianas, se dio un viraje hacia una liberalización creciente de los mercados –particularmente de las finanzas– y un retroceso de los sistemas de protección social. El mercado se constituyó como paradigma de todas las relaciones sociales y como mecanismo de resolución *eficiente* de los conflictos individuales y de asignación de recursos.

De esta forma, el auge de la industria de las apuestas se inserta en un contexto en el que es el individuo el responsable de su propio bienestar y de su valorización en el mercado, a la vez que los Estados requieren más de los ingresos que dicha actividad provee por tratarse de formas voluntarias de extracción (Abt, Smith y Christiansen,

---

<sup>193</sup> Un revelador de la transformación que ha ocurrido en la percepción de los juegos de azar, especialmente entre los países con fuerte tradición protestante, es el cambio –operado desde la propia industria– de los términos *betting* y *wagering*, que refieren directamente al acto de apostar, por el de *gaming*, asociado al juego y al ocio (Reith, 2007).

1985). El juego implica así una dimensión económica como gran industria que moviliza miles de billones de dólares en el mundo; política en tanto requiere de la intervención estatal y constituye una fuente de recursos fiscales frente a las consecuencias sociales de la desregulación; y simbólica en cuanto pasa a ser un consumo asociado al placer y la diversión pero también una forma paradigmática de las relaciones sociales y del funcionamiento de la economía, en las que el riesgo es trasladado a los propios individuos y las formas de la esperanza se repliegan de sus manifestaciones colectivas. En este sentido, Giraud señala que “la esperanza parece hoy ser retirada de la escena política, mientras que instituciones públicas, como por ejemplo en Francia el Ministerio de Finanzas, organizan, en competencia con otras fuentes, la esperanza individual a través de la disposición de juegos de apuestas” (2007: 23).

En este escenario, el juego problemático emerge como una forma inapropiada de consumo, pero al mismo tiempo señala la normalidad de un ideal de consumo de los placeres. Como señala Reith (2007), la lista de síntomas que constituyen al jugador patológico es la imagen invertida del ideal del consumidor soberano. La dependencia, la irracionalidad, la ausencia de autocontrol, la irresponsabilidad frente al dinero y a las relaciones sociales –que eran las características asociadas al juego como ácido de los lazos sociales– son las principales características asociadas, todas las cuales llevan implícitas un problema de la voluntad y, por lo tanto, constituyen la antítesis de las decisiones racionales y soberanas de un consumidor<sup>194</sup>. “Jugar es un placer, no lo conviertas en un problema”, presenta la idea de que existen placeres que pueden ser racionalmente consumidos. Al Estado y a las empresas les queda por su parte realizar una tarea de prevención basada en la advertencia de las posibles nocividades del juego, pero es el jugador quien debe observar su conducta y estar atento a la posible “problematización” de su práctica. En ningún caso se trata de restringir la oferta –por el contrario se la incrementa–, sino de ofrecer medios a los cuales acudir por parte del jugador individual: programas de “autoexclusión” de salas de juego, números telefónicos y centros de atención son las respuestas que tienen los distintos organismos y empresas encargados de regular y administrar la actividad. Al igual que con el alcohol, en cuyo caso se actúa no sobre la ingesta sino sobre los efectos posteriores al

---

<sup>194</sup> En la misma página de Jugadores Anónimos se puede leer que “uno consigue dejar de jugar por medio de un cambio progresivo de carácter dentro de sí mismo”. Y en el punto 6 de su programa de recuperación, se afirma que “estamos totalmente dispuestos a eliminar estos defectos de carácter”. Sin cuestionar el método y la eficacia del programa de JA, es interesante señalar cómo se realiza una lectura patológica de su problemática.

recordar “si tomaste, no manejes”<sup>195</sup>, se construye la figura de un consumidor responsable, apelando a la racionalidad en un consumo que ya es demencial en su lógica. Lo que queda por fuera de esa figura, al menos por exceso, vuelve sobre la irresponsabilidad o sobre la patología.

Pero si asistimos a una masificación del consumo, no sólo por su extensión –ya realizada durante los regímenes fordistas (Aglietta, 1999)– sino quizás fundamentalmente por su intensidad, el exceso se vuelve la forma dominante de la vida económica: a la extracción de plusvalía mediante la explotación en el trabajo le sucedió la extracción mediante el consumo y la deuda (Lazzarato, 2013); y es en esa circulación acelerada de objetos, de dinero, de personas y de sensaciones, que el placer se constituye como el objetivo de las formas de consumo, volviendo difuso el límite con el exceso. Para hablar en sus propios términos, el capitalismo tiene una personalidad múltiple: racionalidad en el consumo, en el cuidado de sí, en el manejo de las finanzas, al mismo tiempo que la promoción de una ingesta demencial de todos lo comercializable: desde los envases familiares y los cupones “2 X 1” hasta los hoteles y cruceros “all inclusive”, verdaderas catedrales del consumo en las que el mundo es reencantado a través de un espacio-tiempo estructurado en torno a las fantasías que ofrecen (Ritzer y Stillman, 2001).

Justamente es el vínculo con el exceso lo que vuelve al juego un caso tan prominente de una nueva economía política, basada en la figura del consumidor, estandarizando a nivel global productos y prácticas de consumo. Como señala McMillen, el juego se inserta en

(...) las fuerzas homogenizantes de la globalización: dominio económico de corporaciones transnacionales, a menudo estadounidenses; la aceptación de ciertas reglas de gobierno y tendencias económicas (...) esta nueva globalización es un fenómeno cultural amplio, cualquiera que sea su base económica. En ningún lado esto se observa mejor que en la transformación de los juegos de azar en una de las actividades de consumo de más rápida expansión en el mundo (2003: 51).

Para no hablar ya de los casinos y de las máquinas tragamonedas, cada nuevo sorteo que se presenta a los jugadores de quiniela es un incentivo a realizar una nueva apuesta. El gobierno de las prácticas lúdicas consiste en, parafraseando a Foucault, inducir, incitar, facilitar el acceso a un nuevo consumo, es decir, en conducir las

---

<sup>195</sup> Se trata de un eslogan publicitario adoptado por fabricantes de bebidas alcohólicas y por los propios gobiernos provinciales en Argentina.

conductas de los jugadores/consumidores. “Los Estados han incluso descubierto con las loterías una última fórmula, superior al fomento, que es la incitación. Todo esto no tendría gravedad si el fenómeno incitado fuera controlable” (Neveux, 1967: 595). La quiniela no necesita publicidad y las campañas para los juegos de agencia “son más bien de recordación: el pozo es de tanto, se acerca el gordo de navidad, etc. En cambio, en los bingos la publicidad no está enfocada en el juego en sí como en la salida recreativa que implica. Ahí se puede comer barato, y una vez que entraste para comer, ya que estás jugás, porque es en el mismo salón. En general van más mujeres, que salen a pasar un rato juntas”, me explicaba una licenciada en marketing desde la Gerencia de Mercado y Juegos de Lotería Nacional<sup>196</sup>. Atraer el mayor número posible de jugadores ofreciéndoles un lugar agradable, recreativo, mágico, dependiendo de la casa de juego que se trate, son formas de promocionar indirectamente el objetivo final de la industria que finalmente el juego es. Se ve así relativizada la afirmación de Huizinga, según la cual “el juego es, antes que nada, una actividad libre” (1972: 19). Sin ser obligatorio, el juego puede no obstante ser medio de gobierno.

Paradójicamente, la quiniela y en general ningún juego de agencia, es considerado por los especialistas como una fuente de juego problemático o patológico<sup>197</sup>, lo que contribuye a la permisividad y liviandad de los mismos. Como vimos a lo largo de esta tesis, el hecho de que nadie se salve, pero tampoco nadie se arruine económicamente con la quiniela, invisibiliza la gran extracción de dinero que conlleva a la vez que habilita la implementación de nuevos sorteos y modalidades de apuesta. Una gran tradición popular en torno a dicho juego que ha sido estimulada con crecientes sorteos, sumado a que no existirían sujetos patológicos en el mismo, conlleva una normalización de un mercado que no deja de constituir una gran porción de lo recaudado. En definitiva, las percepciones sobre el juego reciben mucho de las definiciones realizadas por las instituciones estatales y por las empresas privadas a través de las formas en que es organizado, regulado y presentado como un tipo de experiencia particular. A contramano de la idea de que el Estado simplemente regula una pasión o una actividad inevitable, tiene un lugar central en la definición del juego legítimo y de quiénes se hallan en condiciones de practicarlo, así como de cuáles son los juegos y quiénes los agentes que conllevan una desviación.

---

<sup>196</sup> Entrevista realizada el 12 de noviembre de 2010.

<sup>197</sup> En diálogo con una especialista, Débora Blanca, quien participó del IPLC en tanto tal y que lleva adelante una asociación dedicada a la atención del juego patológico, me refirió la inexistencia de casos que manifestaran problemas con los juegos de agencia.

“La razón es siempre una región aislada de lo irracional. No al abrigo de lo irracional, sino atravesada por ello y definida únicamente por un determinado tipo de relaciones entre los factores irracionales. En el fondo de toda razón está el delirio, la deriva. En el capitalismo, todo es racional salvo el capital” (Deleuze y Guattari, 2005: 333). La racionalización que opera el Estado sobre la actividad, no es más que la operación política que se realiza en nuestras sociedades entre elementos irracionales, entre posiciones de deseo. Economía política basada en la explotación del trabajo pero también de los deseos (mucho más inclusivos), el juego puede ser paradigmático de un régimen de consumo centrado en el exceso que al mismo tiempo excluye. Detrás de la razón del Estado, está también la extracción pública y privada, basada en esa ludodicea que entraña nuestro juego. En el fondo, como sabía Pascal, atrás de la apuesta (perfectamente racional) puede estar la salvación.

## Conclusiones

Proponerse indagar un hecho social total tiene sus riesgos. Hay una distancia entre un hecho de esa índole y una sociología total del mismo, desde que el problema radica en la posibilidad de abordar todas las dimensiones del fenómeno y no perderse en el intento. Sin dudas, las demarcaciones y puntos finales se tornan necesarios ante el riesgo de la inabarcabilidad y del trabajo infinito, sobre todo cuando uno no es Marcel Mauss. Pero además, se corre el riesgo de equivocarse el camino y tomar un aspecto más de la sociedad como un fenómeno total. En efecto, encontrar esos simbolizadores privilegiados –como los llama Passeron (2011: 440)– no es tarea sencilla. No se trata de que el todo esté en el todo ni de que cada hecho social contendría la quintaesencia de la sociedad en la que se desarrolla, sino de que hay fenómenos que condensan y anudan los valores más relevantes de un grupo.

Pero nuestra intención ha sido más modesta. Nos situamos en el nivel heurístico de la propuesta, es decir, en la perspectiva del hecho social total como forma de abordaje y de construcción de un objeto. Hemos tratado, implícitamente, de mantener dicha perspectiva puesto que es en ella donde surgen las preguntas que nos permiten vincular y hacer conexiones, al tiempo que ver la simplicidad y la complejidad de la vida social. Especialmente porque esto implica no enfocarse en una sola característica que definiría el objeto en cuestión, sino ver la ambigüedad constitutiva del mismo, su carácter híbrido. Es en la ambivalencia del juego donde hemos hecho la apuesta de esta investigación, con la idea de que ella podría revelarnos aspectos más generales de la vida social.

Una sociología de la quiniela, se presenta así como un lugar en donde es posible hacer una investigación que no sea –al menos no únicamente– una sociología del juego, sino del dinero, de lo simbólico, de la esperanza, de la industria y de la moral. Cada capítulo trató de ser una problematización de algunas de estas dimensiones, siempre entrecruzadas y mutuamente referidas, para mostrar, a través de la sencillez de un juego, la complejidad de prácticas aparentemente individuales. En efecto, la quiniela es un juego que se practica individualmente, y sin embargo se trata de una institución social, tanto en su contenido cuanto en su forma. Como la plegaria (Mauss, 1909), no existe por fuera del ritual y de los símbolos que la realizan. Lo que llamamos una gramática

lúdica no se compone sino de las ocasiones pertinentes o especialmente proclives para ser jugadas, campos colectivamente demarcados como buenos para la generación de pálpitos, junto con las formas de realizar y combinar las apuestas y sus montos. Incluso las maneras aparentemente más originales y personales no dejan de hacer del juego una institución social, en tanto se adaptan a él, a sus reglas, y a su creencia.

Ahora bien, dicha institución que es la quiniela nos revela el carácter paradójico del juego en nuestras sociedades. Por un lado, participa de la vida cotidiana de sus jugadores pero con una presencia que no se circunscribe a ellos únicamente, sino que se extiende a través de agencias, sorteos, pronósticos y resultados en diarios y programas televisivos. El juego hace tiempo que ya no es más un asunto de tugurios, sino que tiene visibilidad pública y es parte una industria en crecimiento. Pero por otro, sigue siendo un objeto problemático que requiere de operaciones morales para velar el carácter abyecto de su práctica. Ahora bien, no alcanza con detenernos en el lugar paradójico del juego, como si fuese una curiosidad, sino que en realidad nos lleva a evidenciar lo paradójico de las sociedades mismas.

La heterogeneidad –es decir, el aspecto inasimilable– del juego se debe fundamentalmente a la relación particular que mantiene con el dinero y que lo convierte en una práctica de lo otro, de aquello que se intenta excluir: lo irracional, el vicio, el crimen, lo patológico. El dinero, al ser medida común de los diferentes resultados de la actividad productiva, es la base de la homogeneidad social, de su parte cuantificable, medible y útil. Sin embargo, no es privativo de esa mera función, acaso posterior a su génesis (Mauss, 1971; Théret, 2007 y 2008), sino que aparece en un conjunto de prácticas que, como el juego, lo rebelan contra la misma. Objeto eminentemente moral, es constantemente trasgredido en sus “funciones”. En este sentido, las apuestas no son una forma marginal y distorsionada de la actividad económica y de los fundamentos sociales, sino que pueden ser emblemáticas de la presencia invariable de esas actividades heterogéneas que, no obstante, adquieren sentidos diversos en las diferentes sociedades a través de diversos momentos históricos.

El juego “normal” es una construcción que se basa sobre la exclusión de la compulsividad y de lo problemático, centrándose en un uso recreativo (e incluso profesional) del juego como actividad natural e inherente al hombre, lo cual le otorga una visibilidad y funcionalidad en el nivel de las prácticas a través de un saber instituido (Lahire, 2006). De igual manera, el lavado moral que realiza el Estado al destinar una parte del dinero recaudado a fines sociales, es una demarcación entre el juego legítimo y

el ilegítimo mediada por una conversión simbólica de determinadas formas (las reguladas) de juego en productivas. Estas conversiones son esenciales para el desarrollo de la industria lúdica, las cuales producen una tensión constante entre su homogeneidad y su heterogeneidad: objeto de inversiones, fuentes de empleo y de recaudación, es al mismo tiempo una práctica sospechosa, por momentos más o menos vinculada al vicio y a lo trastornado pero nunca enteramente purificada.

Pero el juego existía antes de su legalización y seguramente no podría ser desterrado como práctica relativamente extendida. La atracción que produce y su aparente universalidad no pueden comprenderse sin ese elemento trasgresor que, en los límites de las posibilidades, apuesta toda estabilidad consolidada y que, por eso mismo, es objeto de restricciones. No es trasgresor por su ilegalidad, que acaso pueda ser circunstancial, sino por la significación que adquiere su gasto en nuestras sociedades. Desde el materialismo (y no desde el misticismo), Bataille siempre supo que la economía era al fin de cuentas una cuestión moral: “El trabajo es útil y satisface, el placer, inútil: deja un sentimiento de insatisfacción. Estas consideraciones sitúan la economía en la base de la moral (...) La elección recae, siempre, en cualquier momento, sobre la cuestión vulgar y material: ‘partiendo de mis recursos actuales ¿debo gastarlos o aumentarlos?’” (Bataille, 2002b: 59). Es la gloria frente a la utilidad y la eficiencia lo que se contrapone. Recordar esto es hacer de la economía una disciplina bien distinta a la que se pretende habitualmente. En su base está la política, no como ciencia sino en tanto campo de tensión. La economía del juego lo revela en sus apasionados debates de fines del siglo XIX, pero también en su expansión muchas veces silenciosa de fines del XX. También lo revela cuando a los propios jugadores se les plantea como una cuestión de ética práctica, de cómo se debe actuar en el instante presente: gastar o atesorar.

El juego es aquello que hace circular dinero y sentidos en constantes nuevas composiciones de equivalencia y diferencia. Los números de la quiniela son los símbolos que representan y comunican al jugador con un universo proscrito en la modernidad, y en este sentido también es un juego antimoderno, contrario a toda probabilidad. Sin embargo, cada nuevo sorteo permite destruir una igualdad de partida para llegar a una diferenciación que dotará de sentido el instante presente. *Agarrar* un número, siempre esquivos, es un acontecimiento que rompe (circunstancialmente) la estructura cíclica de la vida cotidiana al vincular en una continuidad al apostador con el universo mágico de la suerte, del éxito y de la ganancia, independientemente de la cuantificación de esta última. La continuidad que produce la ganancia es una forma de

comunidad holística en la que el jugador se ve envuelto y con la que busca comunicarse: integrar los sucesos y su propia vida en un esquema más coherente, dentro de algún orden, es darle sentido a su propia existencia cotidiana. Jugar, como una ordalía moderna, es una forma de interrogar dicho sentido. No de la vida en su conjunto, sino de los pequeños imponderables de la vida diaria, de los sucesos extraordinarios o triviales, locales o lejanos, personales o públicos, que pueden darle un brillo especial al día que transcurre. La quiniela tiene sin duda esa virtud, juego medio que le permite al hombre “común” disfrutar de ese pequeño resplandor.

En este sentido, la persistencia de las apuestas en contraposición a las ocasionales ganancias debe verse a la luz de la espera que el juego abre. La quiniela da algo que esperar, lo cual ya es una forma de consumo razonable en sí misma. Pero esto requiere poner en cuestión lo estabilizado. Apostar dinero es sin duda una trasgresión al principio de utilidad que implica al mismo tiempo una apuesta de sí. La necesidad de este acto para que el juego “valga” se da en la medida en que en esa ofrenda es uno quien se juega a sí mismo. Si dijimos que, en el límite, la apuesta es una apuesta de la propia vida contra la imposibilidad que la muerte conlleva, es debido a que el dinero ofrecido sacrificialmente –negado en su utilidad– es la condición de que nuestros números nos representen simbólicamente en el universo del sorteo. Lo sagrado requiere de intermediarios: son aquellos símbolos los que vinculan la vida del jugador, su universo cotidiano, con la búsqueda de *salvación*. El juego es así, en su soberana apuesta, una búsqueda material e ideal del sentido que liga todo con todo, de la continuidad entre seres, cosas y símbolos. Esta continuidad es la que la modernidad, el individualismo y el racionalismo habían negado a partir de la triple separación entre los hombres entre sí, los hombres y las cosas y el cuerpo y la mente.

La idea de una ludodicea supone una forma de justicia asequible a través del juego, consistente en invertir las virtudes necesarias para el acceso a la ganancia que se presentan como comunes en la vida social (“los ambiciosos nunca ganan”). Condensa así la satisfacción de una demanda de compensación. Esta justicia se manifiesta en términos de una *salvación* que es material y simbólica a la vez, en cuanto otorga un acceso inmediato a lo que se entiende como una “ganancia” monetaria, a la vez que permite vincular la propia existencia a un conjunto más vasto en el que los ordenamientos adquieren sentido. Se trata de un momento epifánico en el que se revela el carácter diferencial del ganador respecto a una igualdad formal de partida dentro del juego, el cual vendría a equilibrar las asimetrías de la vida social que se hallan fuera del

paréntesis lúdico. El juego es la posibilidad de hacer circular dinero y sentidos bajo reglas que no son las de la vida cotidiana, puesto que se trata de una inversión de las lógicas que rigen cada uno de los universos. Si la quiniela es particularmente rica en la vida popular es porque agentes medios (es decir, relativamente indiferenciados) encuentran en ella la posibilidad de ser ganadores más o menos periódicamente en virtud de cualidades que no son las percibidas como requeridas en el mundo social para obtener un diferencial. La suerte y el empeño en su búsqueda son capitales que pueden ser puestos en juego para acceder a dicha ludodicea, por ser los recursos de que disponen sus jugadores, junto con la razonabilidad de las pequeñas apuestas tomadas aisladamente. Este conjunto de elementos, permite desplegar las esperanzas a través del gasto material y simbólico que las pérdidas conllevan.<sup>198</sup> Pérdida monetaria pero también pérdida ocasionada por la decepción eventual de no verse ganador. Si el acceso a la esperanza requiere de la posibilidad de dichas pérdidas, puede establecerse un vínculo estrecho entre el gasto y el sentido que la esperanza abre. Dicho de otra forma, la esperanza requiere del sacrificio, del gasto, lo cual otorga un instante de soberanía recobrada por el jugador al sustraerse de la utilidad, de la obligación y de las preocupaciones diarias, pero también es en sí misma ya un sentido en tanto implica la espera de algo.

La soberanía del individuo, según la visión económica neoclásica, consiste en la posibilidad de elegir libremente de acuerdo a sus preferencias y disponibilidades (Friedman y Friedman, 1992), es decir que se trata de un consumidor cuyo presupuesto es la razón instrumental. Su relación con otros sujetos se comporta como una relación entre cosas mediadas por los precios (Dumont, 1999). Ahora bien, cuando nosotros hablamos de soberanía, a diferencia de la concepción neoclásica, no aludimos a una esencia del ser basada en su racionalidad, sino a un acceso energético que es momentáneo (Roig y Bontti, 2014). Requiere de un gasto, de un riesgo de sí que involucra la estabilidad económica y que, justamente por eso, arroja fuera de la utilidad y de la razón toda consideración, y esto implica trasgredir los límites que la modernidad proclama. Dicha trasgresión parece inevitable puesto que la sociedad homogénea, asentada sobre el cálculo y la utilidad, es incapaz de encontrar un sentido en sí misma desde que en ella nada es sino un medio para otra cosa. La soberanía surge en el instante

---

<sup>198</sup> Esto se debe a que la esperanza, a diferencia de la seguridad, conlleva un margen de incertidumbre. En este sentido es que Spinoza la señaló como “un gozo inconstante nacido de la idea de una cosa futura o pasada, de cuyo resultado dudamos en algún momento” (2005: 134).

en que se transgreden los límites que una sociedad impone, y que no obstante parecen que “estuvieran ahí *para ser trasgredidos*” (Bataille, 1996: 84 –cursiva en el original–).

Pero hablar del carácter heterogéneo del juego no implica que al mismo tiempo no haya sido objeto de una política de expansión y de una creciente homogeneización en la vida social. El crecimiento de la quiniela no puede verse por fuera de los sorteos que la realizan como juego, es decir, sin las instituciones que la organizan y que racionalizan la disposición estructural de la acción de jugar que es la esperanza. El crecimiento masivo de la industria lúdica se da de la mano de su monopolio por parte del Estado, tanto en sus variantes y frecuencia (semanal, diaria, varias veces al día, etc.), cuanto en la ampliación de las casas de apuestas. Todas estas son formas de racionalizar la esperanza creando rutinas (Giraud, 2007), en las que aquella finalmente se convierte en una espera circular. Y paralelamente, esa inflación de los juegos, al institucionalizar nuevos sorteos y visibilizarlos como práctica legal, incrementa también los espacios para el juego ilegal. Éste actúa en buena medida utilizando los sorteos legales y públicos, de manera que el incremento de estos implica la multiplicación de las apuestas clandestinas y, además, de la cotidianeidad de la práctica como socialmente aceptada o, al menos, como un vicio menor. De manera que dicha inflación no es explicable únicamente por el orden de lo lúdico, sino de lo político y de lo económico.

Resumamos. El juego incluye un factor central que es el dinero. Este se presenta como relevante desde que se juega porque se apuesta, es decir, porque se sacrifica en la esperanza de resultar ganador, lo cual conlleva también una ganancia económica. A los jugadores no les gusta jugar por jugar, sin nada de por medio. Debe haber riesgo, es decir, la posibilidad de pérdida. Pero el circuito del dinero es más amplio: la circulación que se produce entre las pérdidas de unos jugadores y las ganancias de otros, deja un diferencial que pasa por las agencias y por las instituciones que organizan el juego. Estas últimas convierten lo recaudado en dinero público que es girado hacia organismos de asistencia social, de salud, educación, etc. El dinero doméstico puede ser así captado sin ser una relación fiscal estrictamente hablando. De esta forma, si existe una disposición de los jugadores no es menos cierto que también hay una gubernamentalidad de las fuerzas afectivas que la esperanza conlleva, gubernamentalidad que no es simplemente del orden de los Estados, sino de las prácticas, discursos y tácticas de organizaciones, instituciones y profesiones diversas.

Entonces, los procesos de gastos no responden a una pulsión individual, sino a un proceso social que produce la necesidad de consumación. Si por un lado el exceso es

aquello que intenta ser conjurado en nuestras sociedades (bajo el discurso moral o médico), por otro, el juego revela una economía política que es paradigmática de la relación ambivalente que el capitalismo mantiene con él: mayores acumulaciones requieren mayores gastos. Pero lo que es racionalizado es la producción del exceso, no su consumo, el cual no obstante promueve. El incremento de la oferta del juego expresa esa contradicción que es resuelta por la expulsión de los elementos irracionales como “juego problemático” o “ludopatía”, figuras que son sin embargo productos de dicha expansión. El doble movimiento de, por un lado, la justificación social del juego y las condiciones morales de posibilidad del mismo como fuente de empleos y de recursos legítimos para la asistencia pública (que por eso mismo legitiman la actividad) y, por el otro, de la tipificación (y construcción) de sujetos que harían un uso ilegítimo o inapropiado del juego, se presentan como la condición de dicha expansión.

Pero antes que ver en esto simplemente una necesidad fiscal –aunque también lo sea–, lo que se plantea es una lógica más amplia que dicha monopolización devela. Se trata de la relación que mantiene el capitalismo con el exceso, el cual es promovido y ocultado al mismo tiempo: racionalización de los procesos productivos del exceso y de determinado consumo del mismo, y delimitación de sus efectos nocivos. La ludopatía, potente paradigma del uso irracional del dinero, es aquello que corrompería la soberanía del consumidor al privarle de la razón y de la voluntad, pero es al mismo tiempo el fundamento de la producción. No se trata de un consumo marginal, sino que es la forma en que el capitalismo resuelve la acumulación y el sentido de la misma. Todavía es válida la frase de Marx según la cual la producción “produce, pues, el objeto del consumo, el modo de consumo, el instinto de consumo” (Marx, 1975: 204). Como ilustra la película *El lobo de Wall Street* (2013), el exceso no es entonces una consecuencia no deseada del capitalismo, o aquello que es excluido para que la sociedad pueda funcionar, sino que es consustancial a su propia dinámica actual y se halla en el centro de su proceso de valorización. Las analogías entre las apuestas y las operaciones de bolsa no es novedosa (Weber, 2010), pero el lugar central que ocupan hoy en día las finanzas parece demandar la explicitación de que el crecimiento de ambas actividades fue paralelo. Las dos son, al mismo tiempo, objetos contradictorios que vacilan entre el peligro de disolución social y la imagen excitante de la gloria.

Pero hacer del exceso una constante, sin embargo, no posiciona a nuestros jugadores en un lugar de perpetua soberanía. Si esta es del orden de lo momentáneo, de una trasgresión contra el Bien, la Razón, Dios, nos enfrentamos al problema de saber

qué sucede cuando las formas transitorias de exceso se convierten en norma o, al menos, son regularizadas en su funcionamiento. Aquí también se observa la ambivalencia que nos presenta el juego. Libre por definición, es sin embargo organizado para atraer cada vez a un mayor caudal de jugadores y de apuestas. Junto a ese aspecto de soberanía que implica el gasto, no es posible callar el efecto nocivo que la inflación de las ofertas de apuesta trae aparejada. En este sentido, no tratamos de hacer una apología floreada de los jugadores frente a una industria malvada, sino de indagar la confluencia de condiciones que hacen del juego tanto una práctica social con significación propia cuanto una forma de extracción prominente en las sociedades contemporáneas. Como cualquier consumo, las significaciones que adquieren los gastos, los objetos y sus usos para los agentes, no invalida el hecho de que exista interés en cierta forma de consumo y que no pueda ser objeto de una política deliberada de extracción.

Sin dudas, estas formulaciones deben ser profundizadas, pero marcan ya un campo problemático que es posible indagar. En este sentido es que hemos abordado un objeto que va más allá de sí mismo. En tanto institución social tiene una significación propia, como todo objeto sociológico. Pero en cuanto elemento heterogéneo, puede brindar pistas mayores de la condición de las sociedades modernas en la época contemporánea. La heterología que propuso desarrollar Bataille y que estuvo en la base del *Collège de Sociologie* (Hollier, 1995), se presenta como una manera de acceder a la sociedad por sus objetos aparentemente más marginales. Ciencia de lo que es otro, de lo excluido, de lo desplazado, pone en cuestión justamente la permanencia de aquello que se niega al develar los intercambios que subsisten entre lo homogéneo y lo heterogéneo, mostrando que lo sagrado no sólo se halla en las iglesias y en los libros, sino en la propia vida cotidiana.

## **Anexos**

## Anexo I: Muestra de agencias en la Ciudad de Buenos Aires.

El Cuadro A1 muestra las consultas realizadas por el autor en el servicio de la página web de Lotería Nacional para localizar agencias dentro de la jurisdicción de la Ciudad de Buenos Aires. De un total de 80 puntos indagados, con los que se intentó cubrir la mayor cantidad posible de zonas (tanto transitadas como residenciales), los resultados arrojaron que un mínimo de tres agencias ubicadas en radios de cobertura que varían entre los 300 y los 1010 metros. Para ello, tomamos la precaución de evitar que una misma agencia se contabilizara en dos puntos distintos de la consulta. Tomados en su conjunto, se registra un promedio de 1,27 agencias por cada cien metros.

<b>Cuadro A1: Cobertura de agencias oficiales de LN. Muestra sobre 80 puntos de la Ciudad de Buenos Aires.</b>				
	<b>Dirección de consulta</b>	<b>Barrio</b>	<b>Frecuencia absoluta</b>	<b>Radio cubierto en mts.</b>
1	Lima 1700	Constitución	12	300
2	Crucero Gral. Belgrano 1300	Retiro	3	300
3	Maipú 1000	Retiro	5	300
4	Av. Santa Fe 4100	Palermo	5	300
5	Juramento 1700	Belgrano	4	300
6	Concordia 2500	Villa del Parque	3	350
7	San Blas 3200	Villa Santa Rita	3	490
8	Av. Juan B. Justo 5700	Villa Santa Rita	3	300
9	Rivadavia 6400	Flores	4	300
10	Portela 1300	Flores	3	400
11	Av. Eva Perón 4000	Parque Avellaneda	4	420
12	Av. Eva Perón 4800	Parque Avellaneda	4	300
13	Av. Eva Perón 7000	Villa Lugano	4	880
14	Directorio 7400	Mataderos	3	700
15	Av. De los Corrales 6700	Mataderos	3	420
16	Caaguazu 6200	Liniers	3	540
17	Rivadavia 11600	Liniers	8	300
18	Rivadavia 11200	Liniers	5	300
19	Av. Francisco Beiró 5200	Villa Devoto	3	310
20	Segurola 4400	Villa Devoto	3	740
21	Av. Corrientes 6800	Chacarita	5	300
22	Av. Rivadavia 2800	Balvanera	10	300
23	Av. Jujuy 300	Balvanera	6	300
24	Av. Gral. Iriarte 2200	Barracas	3	300
25	Río Limay 1600	Barracas	3	820
26	Av. Almirante Brown 1200	La Boca	3	300
27	Pinzón 1000	La Boca	3	360
28	California 1100	La Boca	3	460
29	Balcarce 1000	San Telmo	3	310
30	Araujo 2400	Villa Lugano	3	300
31	Av. Larrazabal 5100	Villa Lugano	3	850
32	Av. Varela 3000	Villa Soldati	3	860

33	O'Gorman 3500	Villa Soldati	3	1010
34	La Plata 2900	Nueva Pompeya	3	370
35	Pres. José Uriburu 1600	Recoleta	5	300
36	Rodríguez Peña 1300	Recoleta	3	300
37	Marcelo T. de Alvear 2100	Recoleta	6	300
38	Austria 2500	Recoleta	3	300
39	Av. Del Libertador 1000	Recoleta	4	300
40	Lavalle 3000	Balvanera	6	300
41	Paso 500	Balvanera	9	300
42	Larrea 100	Balvanera	6	300
43	Hipólito Yrigoyen 1400	Monserrat	12	300
44	Belgrano 1600	Monserrat	8	300
45	Independencia 1000	Monserrat	4	300
46	Av. De Mayo 600	Monserrat	10	300
47	Libertad 500	San Nicolás	5	300
48	Manuela Pedraza 3300	Coghlan	3	460
49	Gandara 2700	Parque Chaz	3	400
50	Ibera 5600	Villa Urquiza	3	560
51	Condarco 5100	Villa Pueyrredón	3	440
52	Conesa 1000	Colegiales	3	450
53	Tarija 3600	Boedo	4	300
54	Gurruchaga 300	Villa Crespo	5	300
55	Galicia 400	Villa Crespo	5	430
56	Bogotá 3500	Floresta	4	440
57	Ercilla 5200	Villa Luro	3	350
58	Rivadavia 4700	Caballito	5	300
59	Rosario 500	Caballito	4	300
60	Asamblea 900	Parque Chacabuco	3	300
61	Armenia 1700	Palermo	3	450
62	Guardia Vieja 4000	Almagro	5	300
63	Potosí 4000	Almagro	5	300
64	Lezica 4200	Almagro	4	300
65	Espinosa 2400	La Paternal	3	300
66	La Pampa 3200	Belgrano	3	370
67	Uspallata 2600	Parque Patricios	3	420
68	Av. Escalada 900	Mataderos	3	490
69	Arregui 4200	Monte Castro	3	380
70	Navarro 2600	Agronomía	3	610

Fuente: Elaboración propia en base a datos brindados por la página de Lotería Nacional Sociedad del Estado

## Anexo II: Análisis estadístico sobre un conjunto de boletas.

### 1. En torno a la población, la muestra y el procesamiento de datos.

Este anexo está destinado a observar algunos de los hábitos de apuestas de una cantidad de jugadores que concurren a la agencia El Veintidós, en la localidad de Martínez. El análisis tiene como base un conjunto de boletas apostadas que, habiendo resultado perdedoras en los sorteos de quiniela, retornaron a la mencionada agencia para participar de un “sorteo de perdedoras” que realiza periódicamente la agencia. En este sentido, cabe señalar que la población de este análisis está conformada por el conjunto de boletas perdedoras de los jugadores que han elegido participar en el sorteo del mes de marzo de 2012, y cuyas jugadas se encuentran dispersas entre el 3 de enero y el 9 de marzo del mismo año. De tal población se ha extraído una muestra, al azar, de 500 boletas. La información se ha procesado mediante los programas estadísticos SPSS y Excel.

### 2. ¿Quiénes apuestan?

Existen tres preguntas centrales que la base de datos nos permitirá, a grandes rasgos, responder: ¿Quiénes apuestan? ¿Cuándo apuestan? y ¿Qué apuestan? Los incisos que se desarrollan a continuación, con todas las limitaciones del caso, intentarán dar respuestas a estas preguntas.

El primer interrogante que nos disponemos a desarrollar nos permitirá caracterizar la población bajo estudio únicamente en relación al sexo, extraído a partir del nombre que figuraba en las boletas. Si bien podría haber resultado factible insertar la dimensión etaria a través de una variable proxy dado por el número de documento anotado, no encontramos una tabla que permitiera, de manera fehaciente, realizar una correspondencia entre dicho número y determinado rango etario. Lamentablemente, este dato hubiera contribuido mucho a fortalecer con cifras lo expuesto a lo largo de esta tesis, pero creemos que no resulta imprescindible desde que nuestra presencia en el campo ha sido el instrumento metodológico principal de nuestra investigación.

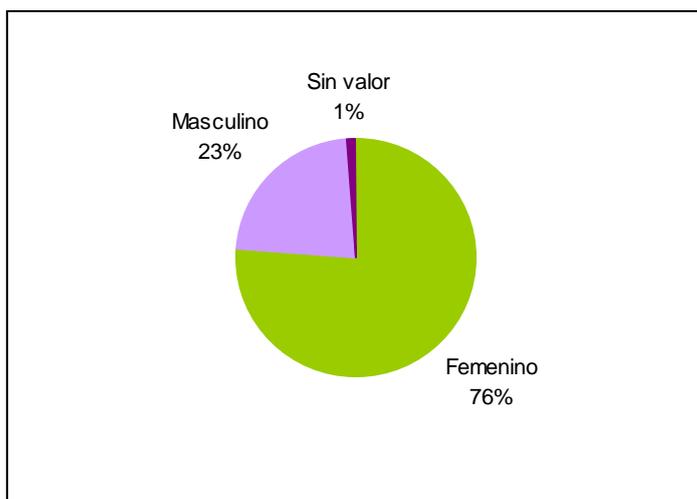
#### 2.1. Sexo

El cuadro A2.1, así como el Gráfico A2.1 que lo representa, nos permite observar que la población analizada está conformada en un 76% por personas de género femenino y en un 23% por personas de género masculino.

<b>Cuadro A2.1: Género de los apostadores.</b>		
	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Femenino</b>	380	76,0
<b>Masculino</b>	114	22,8
<b>Sin valor</b>	6	1,2
<b>Total</b>	500	100,0

**Fuente:** Elaboración propia.

**Gráfico A2.1: Género de los apostadores.**



**Fuente:** Elaboración propia.

De ello no podemos concluir definitivamente que 3 de cada 4 apostantes de la agencia El Veintidós sean mujeres o, menos aún, que las mujeres apuestan en mayor intensidad que los hombres. El trabajo de campo realizado en la agencia no nos permite avalar tal afirmación. Aún cuando pueda haber una pequeña superioridad en el número de jugadores femeninos, la diferencia del cuadro no parece corresponderse con nuestras propias observaciones.

En igual sentido cabe hacer algunas aclaraciones a tener presente en lo que sigue de este anexo. En primer lugar, la población bajo estudio es constituida por las boletas perdedoras que han sido nuevamente puestas en un sorteo, es decir, se limita a relevar el accionar de quienes han perdido en su apuestas y han colocado sus boletas en el sorteo doméstico de la agencia. En segundo lugar, es de notar que el índice de masculinidad (cantidad de varones por cada 100 mujeres) de la población puede también estar afectando los resultados.

Datos del Censo Nacional de Población, Hogares y Viviendas 2010 arrojan para la población argentina un índice de masculinidad de 94,8, es decir, que cada 100 mujeres censadas, pueblan el país 94,8 hombres. Índice, además, que varía función de las edades, reduciendo su valor a medida que se asciende en la pirámide poblacional en tanto la longevidad femenina es superior a la masculina.

Pero de hecho, no parece ser ni la tasa de masculinidad general de la población argentina ni la específica por edades lo que explica la intensa participación femenina que denotan los valores presentados en el Gráfico y la tabla A2.1, no sólo por la magnitud de los ellos sino porque el trabajo de campo no permite afirmarlo.

La alta composición femenina de la población puede ser entendida, entonces, simplemente por una mayor tendencia en las mujeres que en los hombres a colocar en el “sorteo de perdedoras” sus boletas en el período bajo estudio.

### **3. ¿Cuándo apuestan?**

Una vez analizada la composición por sexo de la población, nos dirigimos a preguntarnos sobre los hábitos de apuestas, es decir, los momentos en los cuales la

mayoría de las apuestas se efectivizan con mayor frecuencia: en cuáles horarios del día, días de la semana y altura del mes los apostadores las efectúan.

### 3.1. Distribución diaria de las apuestas

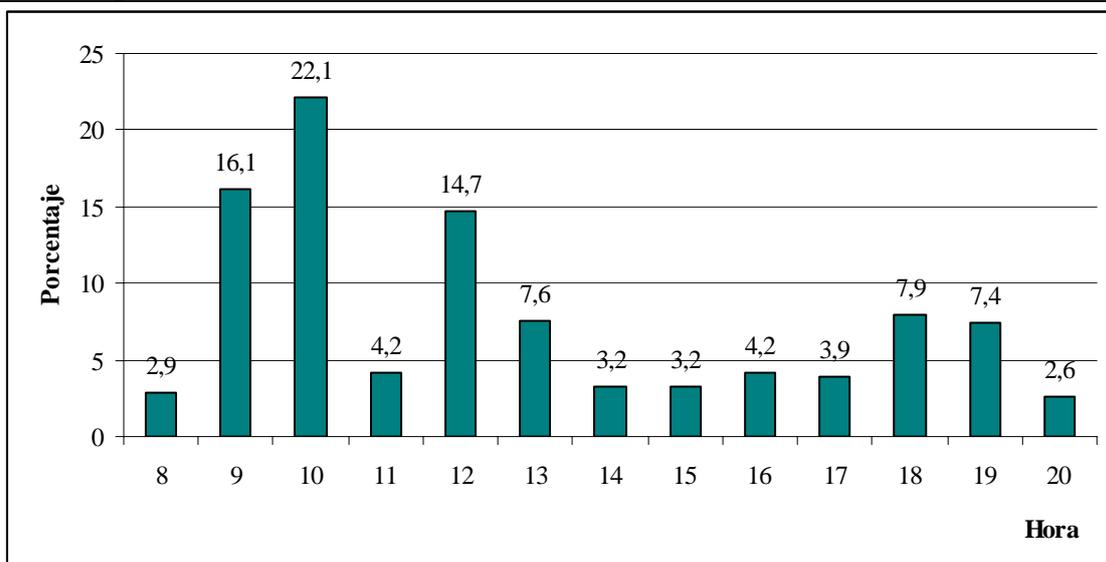
La intensa presencia de mujeres en la población analizada genera un sesgo en la totalidad de la muestra, por lo que, un análisis general de los datos que no distinga el sexo del apostante nos llevaría a considerar que comportamientos frecuentemente manifestados por la fracción femenina atinentes al general de la población. Por tal motivo, de aquí en adelante, diferenciaremos el análisis por sexo.

<b>Cuadro A2.2: Horario de apuestas</b>			
<b>Sexo</b>	<b>Hora (1)</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Femenino	8	11	2,9
	9	61	16,1
	10	84	22,1
	11	16	4,2
	12	56	14,7
	13	29	7,6
	14	12	3,2
	15	12	3,2
	16	16	4,2
	17	15	3,9
	18	30	7,9
	19	28	7,4
	20	10	2,6
	Total	380	100,0
Masculino	8	5	4,4
	9	10	8,8
	10	11	9,6
	11	12	10,5
	12	20	17,5
	13	15	13,2
	15	7	6,1
	16	8	7,0
	17	8	7,0
	18	3	2,6
	19	12	10,5
	20	3	2,6
	Total	114	100,0
Sin valor	10	3	50,0
	12	1	16,7
	15	1	16,7
	17	1	16,7
	Total	6	100,0

**Fuente:** Elaboración propia.  
 (1)La hora señalada cubre el horario completo, por ejemplo 8 contiene el horario que va de 8:00 hs a 8:59 hs, 9 el horario que va de 9:00 hs a 9:59 hs y así sucesivamente.

El cuadro A2.2 y el Gráfico A2.2 nos permite observar que los horarios de apuestas de la fracción femenina de la población encuentra su mayor pico entre las 9:00 hs y 10:59 hs de la mañana en tales que se desarrollan el 16% y el 22% de las apuestas en la primera y la segunda horas mencionadas respectivamente. Su segundo pico entre las 12:00 hs y 13:59 hs que registran un 14,7% y un 7,6% de las apuestas del día respectivamente y una pequeña elevación al final del día, alrededor de las 18:00 y y 19:59 hs , que reúne el 8% y el 7,4% de las apuestas a las 18hs y a las 19hs.

**Gráfico A2.2: Distribución de las apuestas en el día. Población femenina. (valores porcentuales)**

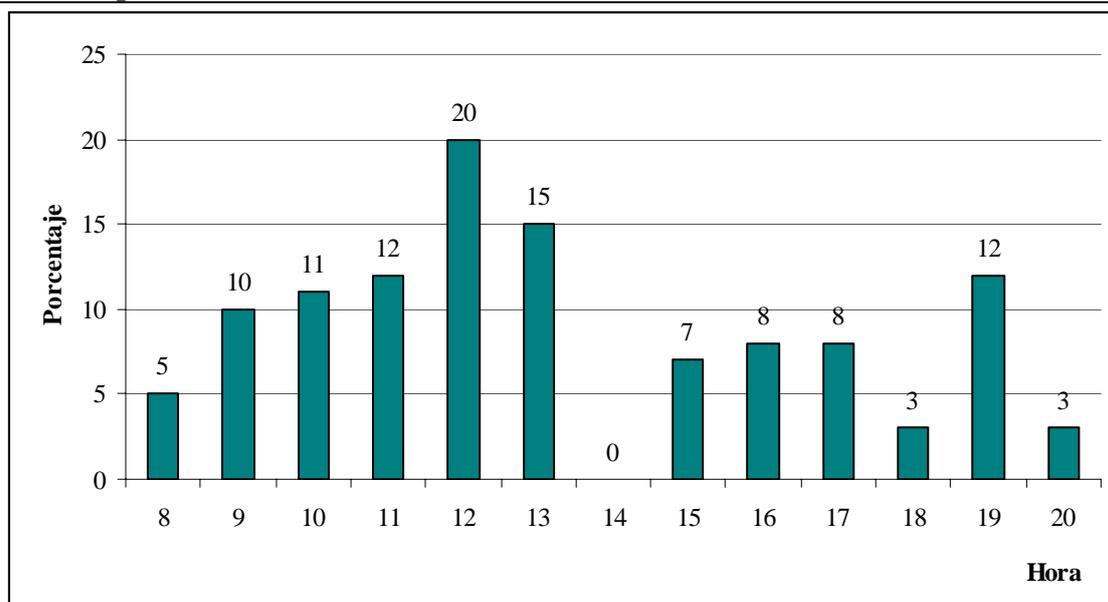


**Fuente:** Elaboración propia.

La hora señalada cubre el horario completo, por ejemplo 8 contiene el horario que va de 8:00 hs a 8:59 hs, 9 incluye el lapso que va de las 9:00 hs a las 9:59 hs y así sucesivamente.

El cuadro A2.2 y el Gráfico A2.3 que relevan la distribución de las apuestas masculinas a lo largo del día, nos muestran un comportamiento bastante diverso de esta población respecto de sus pares femeninos. En este caso la frecuencia de juego se distribuye en tres campanas, la primera alberga el 70% de las boletas apostadas por esta población y alcanza su pico a las 12hs del mediodía, las apuestas van progresivamente incrementándose desde las 8hs de la mañana para comenzar a descender a partir de las 13hs hasta descender a 0 a las 14hs. Las segunda concreta el 16% de las jugadas entre las 16:00 y 17:59 hs. La tercera sólo el 12% entre las 19:00hs y las 19:59hs.

**Gráfico A2.3: Distribución de las apuestas en el día. Población masculina (valores porcentuales)**



**Fuente:** Elaboración propia.

La hora señalada cubre el horario completo, por ejemplo 8 contiene el horario que va de 8:00 hs a 8:59 hs, 9 incluye el lapso que va de las 9:00 hs a las 9:59 hs y así sucesivamente.

La comparación entre poblaciones nos permitiría concluir que mientras las mujeres concentran sus apuestas a media mañana y durante el mediodía, los hombres tienden progresivamente a apostar más a medida que se acercan al mediodía, alcanzando en ese horario su pico de apuestas.

### 3.2. Distribución semanal de las apuestas.

Otra información que nos permite conocer la base de datos tabulada y procesada en relación al momento de la apuesta es el día de la semana en la que las mismas alcanzan mayor frecuencia. Nuevamente analizamos las poblaciones femenina y masculina de forma discriminada.

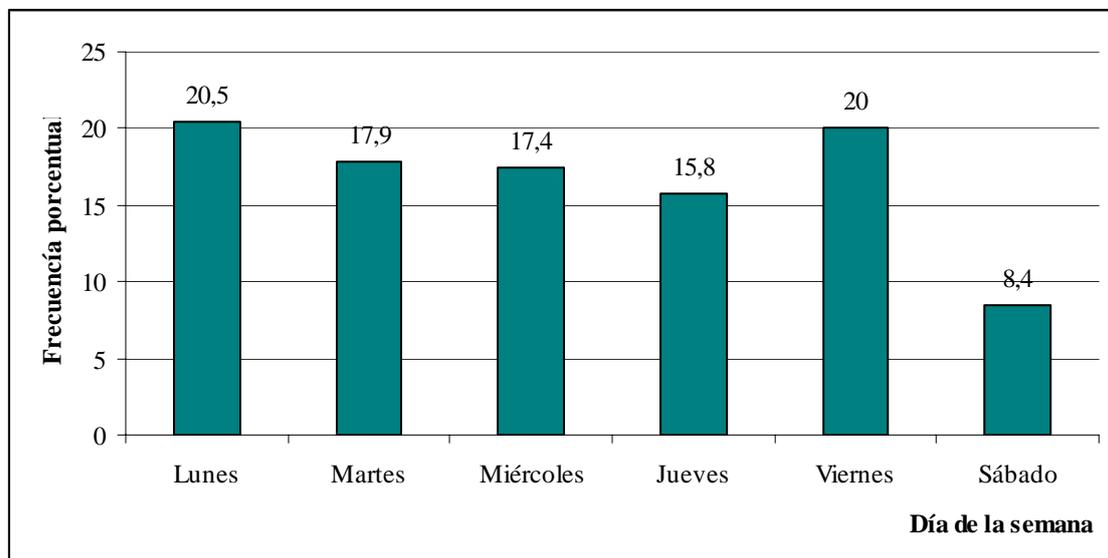
<b>Cuadro A2.3: Distribución semanal de las apuestas. (valores porcentuales).</b>			
Sexo	Día	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	Lunes	78	20,5
	Martes	68	17,9
	Miércoles	66	17,4
	Jueves	60	15,8
	Viernes	76	20,0
	Sábado	32	8,4
	Total	380	100,0
Masculino	Lunes	17	14,9
	Martes	19	16,7
	Miércoles	20	17,5
	Jueves	18	15,8

	Viernes	23	20,2
	Sábado	17	14,9
	Total	114	100,0
sin valor	Lunes	1	16,7
	Martes	1	16,7
	Miércoles	3	50,0
	Jueves	1	16,7
	Total	6	100,0
Fuente: Elaboración propia.			

El cuadro A2.3 y los Gráficos A2.4 y A2.5, nos permiten observar, tanto en la población femenina como en la masculina, que el día de menor apuesta es el día sábado con un 8,4% y un 14,9% respectivamente y que, al menos uno, de sus días de mas intenso juego en el día viernes, alcanzando un 20% en ambos casos. El resto de las apuestas se distribuyen a lo largo de la semana de forma diversa en cada una de estas fracciones.

La población femenina lleva a cabo el mayor número de apuestas al comenzar y finalizar la semana, los días lunes y viernes alcanzando un 20% en cada caso. Tras iniciar la semana con la mayor frecuencia de apuesta, su intensidad va disminuyendo levemente a medida que avanzan los días hasta alcanzar el día jueves, tras ello el día viernes encuentra un nuevo repunte.

**Gráfico A2.4: Distribución semanal de la apuesta. Población femenina (valores porcentuales)**

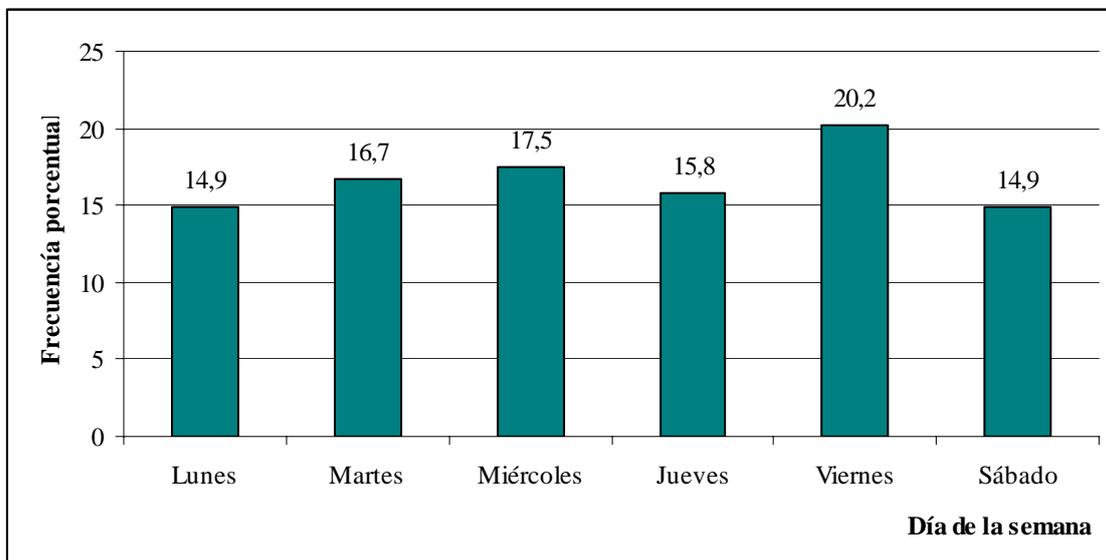


Fuente: Elaboración propia.

Si bien la población masculina también encuentra su máxima frecuencia de apuestas el día viernes y su mínimo el día sábado, a lo largo de la semana laboral la frecuencia de apuestas se distribuye de manera opuesta a la femenina. Mientras en el caso anterior, tal encontraba una distribución con forma de U, alcanzando sus máximos en los extremos –los días lunes y viernes–, la frecuencia de apuesta de la población

masculina adquiere forma de campana entre los días lunes y jueves, alcanzando su máximo el día miércoles con un 17,5%.

**Gráfico A2.5: Distribución semanal de la apuesta. Población masculina (valores porcentuales)**



Fuente: Elaboración propia.

### 3.3. Distribución mensual de las apuestas.

<b>Cuadro A2.4: Distribución de las apuestas en el período bajo estudio. (Valores porcentuales).</b>		
<b>Fecha</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
03.01.12	1	0,2
04.01.12	1	0,2
09.01.12	1	0,2
14.01.12	1	0,2
16.01.12	2	0,4
18.01.12	2	0,4
19.01.12	1	0,2
20.01.12	15	3,0
21.01.12	3	0,6
23.01.12	6	1,2
24.01.12	7	1,4
25.01.12	10	2,0
26.01.12	13	2,6
27.01.12	10	2,0
28.01.12	8	1,6
30.01.12	7	1,4
31.01.12	5	1,0
01.02.12	20	4,0
02.02.12	12	2,4
03.02.12	12	2,4
04.02.12	3	0,6
06.02.12	11	2,2

07.02.12	14	2,8
08.02.12	7	1,4
09.02.12	14	2,8
10.02.12	18	3,6
11.02.12	12	2,4
13.02.12	33	6,6
14.02.12	11	2,2
15.02.12	10	2,0
16.02.12	15	3,0
17.02.12	19	3,8
18.02.12	13	2,6
20.02.12	23	4,6
21.02.12	26	5,2
22.02.12	17	3,4
23.02.12	4	0,8
24.02.12	11	2,2
25.02.12	4	,8
27.02.12	5	1,0
28.02.12	6	1,2
29.02.12	7	1,4
01.03.12	4	0,8
02.03.12	7	1,4
03.03.12	5	1,0
05.03.12	6	1,2
06.03.12	17	3,4
07.03.12	15	3,0
08.03.12	20	4,0
09.03.12	6	1,2
Total	500	100,0
<b>Fuente:</b> Elaboración propia.		

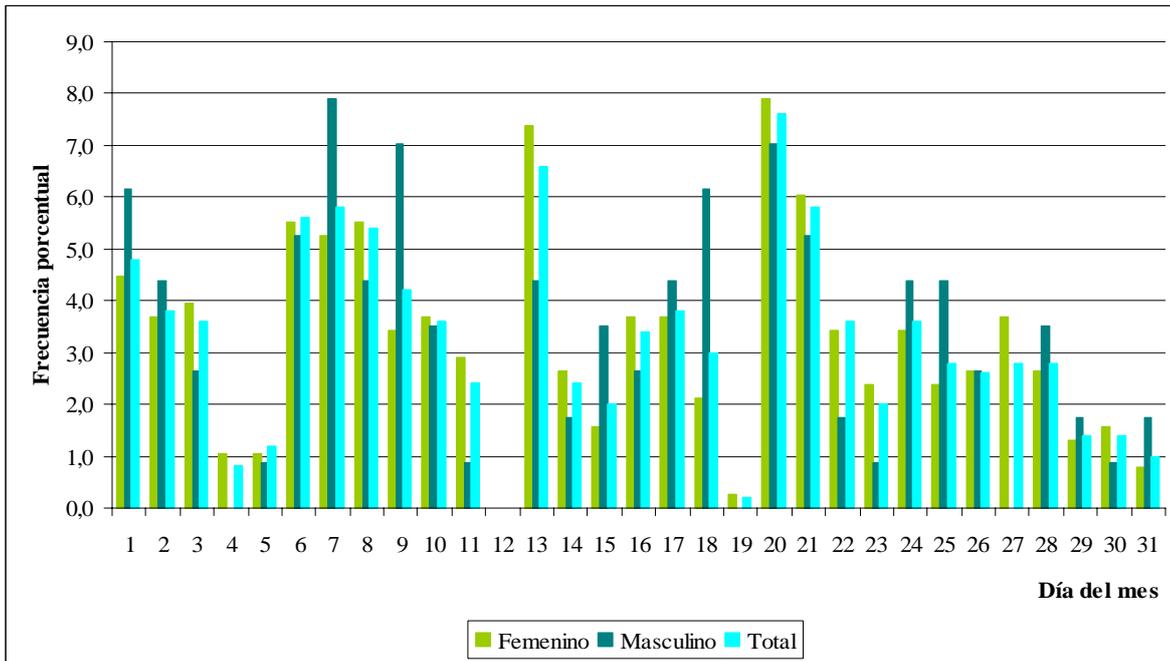
La información disponible en el Cuadro A2.5 como en el Gráfico A2.6 nos permite observar que la distribución de apuesta se manifiesta de manera similar en la fracción femenina y masculina de la población. De modo que podemos decir que en el conjunto de la población, la frecuencia de apuesta tiene varios picos en el desarrollo del mes. Cronológicamente el primer pico se presenta en los primeros días del mes para ir descendiendo paulatinamente, reanuda su crecimiento el día 6 para encontrar un nuevo pico el día 7 del que irá también progresivamente descendiendo. Durante la segunda quincena, aproximadamente en los días 13, 17 y 20, encontrará nuevos picos, constituyéndose la segunda fecha en el centro de una distribución tipo campana y la última en el inicio de un período de progresivo descenso.

**Cuadro A2.5: Distribución mensual de las apuestas. (valores porcentuales).**

Día del mes	Femenino		Masculino		Sin Valor	Total	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Frecuencia	Porcentaje
1	17	4,5	7	6,1		24	4,8
2	14	3,7	5	4,4		19	3,8
3	15	3,9	3	2,6		18	3,6
4	4	1,1	0	0,0		4	0,8
5	4	1,1	1	0,9	1	6	1,2
6	21	5,5	6	5,3	1	28	5,6
7	20	5,3	9	7,9		29	5,8
8	21	5,5	5	4,4	1	27	5,4
9	13	3,4	8	7,0		21	4,2
10	14	3,7	4	3,5		18	3,6
11	11	2,9	1	0,9		12	2,4
12	0	0	0	0,0		0	0
13	28	7,4	5	4,4		33	6,6
14	10	2,6	2	1,8		12	2,4
15	6	1,6	4	3,5		10	2
16	14	3,7	3	2,6		17	3,4
17	14	3,7	5	4,4		19	3,8
18	8	2,1	7	6,1		15	3
19	1	0,3	0	0		1	0,2
20	30	7,9	8	7,0		38	7,6
21	23	6,1	6	5,3		29	5,8
22	13	3,4	2	1,8	3	18	3,6
23	9	2,4	1	0,9		10	2
24	13	3,4	5	4,4		18	3,6
25	9	2,4	5	4,4		14	2,8
26	10	2,6	3	2,6		13	2,6
27	14	3,7	0	0,0		14	2,8
28	10	2,6	4	3,5		14	2,8
29	5	1,3	2	1,8		7	1,4
30	6	1,6	1	0,9		7	1,4
31	3	0,8	2	1,8		5	1
Total	380	100	114	100	6	500	500

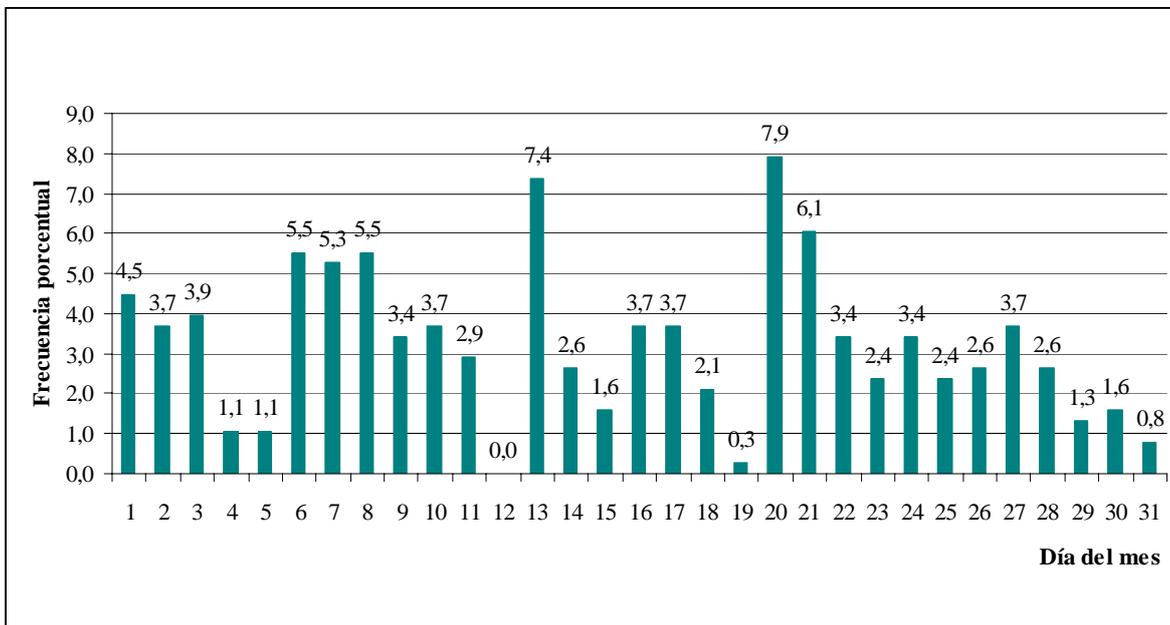
**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico A2.6: Distribución mensual de la apuesta. (valores porcentuales)**



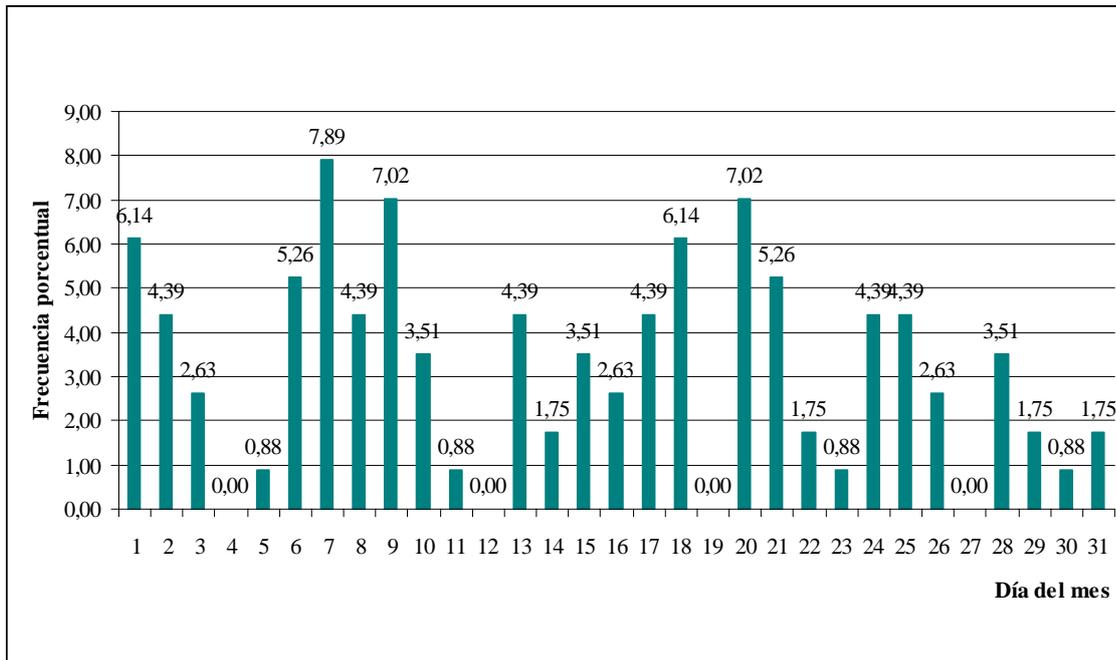
Fuente: Elaboración propia.

**Gráfico A2.6a: Distribución mensual de la apuesta. Población femenina (valores porcentuales)**



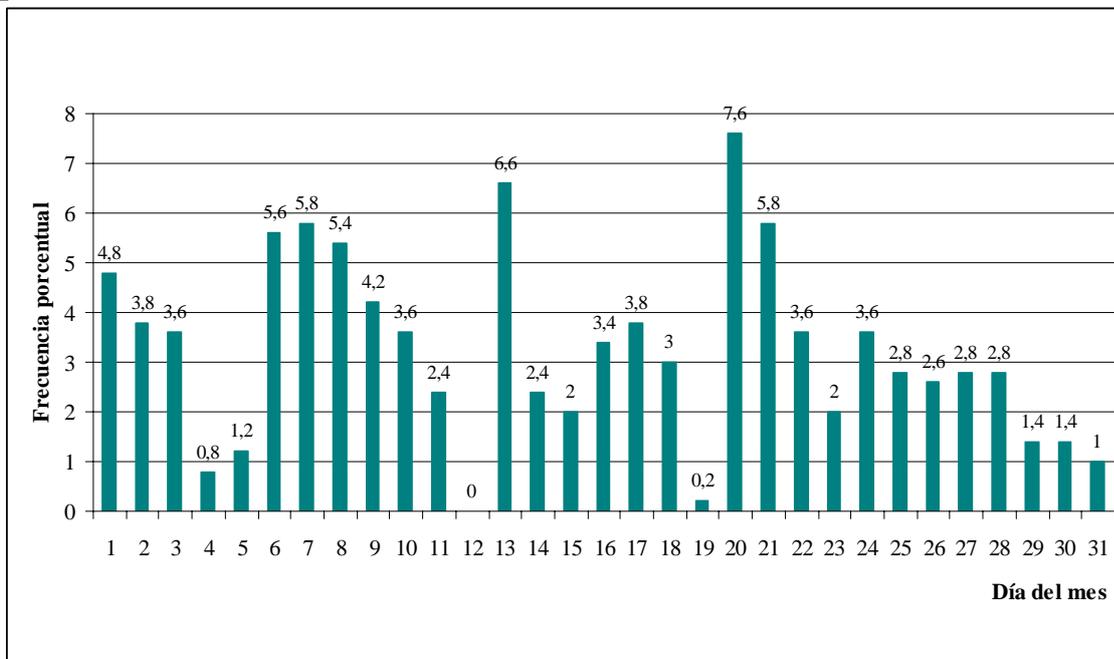
Fuente: Elaboración propia.

**Gráfico A2.6b: Distribución mensual de la apuesta. Población masculina(valores porcentuales)**



**Fuente:** Elaboración propia.

**Gráfico A2.6 c: Distribución mensual de la apuesta. Población total (valores porcentuales)**



**Fuente:** Elaboración propia.

#### 4. ¿Qué apuestan? Monto, numero, loteria

El Cuadro A2.6 que se presenta a continuación intenta resumir y recordar al lector las posibilidades de apuestas que ya han sido detalladas en capítulos anteriores. Pasaremos ahora a analizar la frecuencia con que las mismas y sus combinaciones se presentan en el período y en la población bajo estudio.

Cuadro A2.6: Posibilidades de apuestas						
Loteria	Sorteo (4)	Tipo de Apuesta	Número	Número	Monto total de la boleta	
Provincia de Buenos Aires	Primera	Directa	Número	Monto	Se pueden aplicar en la misma boleta	
		Redoblona	Número Número	Monto		
	Matutina	Directa	Número	Monto		
		Redoblona	Número Número	Monto		
	Vespertina	Directa	Número	Monto		
		Redoblona	Número Número	Monto		
	Nocturna	Directa	Número	Monto		
		Redoblona	Número Número	Monto		
	Nacional	Primera	Directa	Número		Monto
			Redoblona	Número Número		Monto
		Matutina	Directa	Número		Monto
			Redoblona	Número Número		Monto
Vespertina		Directa	Número	Monto		
		Redoblona	Número Número	Monto		
Nocturna		Directa	Número	Monto		
		Redoblona	Número Número	Monto		
Santa Fe (2)		Nocturna	Directa	Número	Monto	
			Redoblona	Número Número	Monto	
Otras Provincias (1):		Nocturna	Directa	Número	Monto	
			Redoblona	Número Número	Monto	
Montevideo (3)	Matutina	Directa	Número	Monto	Se aplica en boleta separada	
		Redoblona	Número Número	Monto		
	Nocturna	Directa	Número	Monto		
		Redoblona	Número Número	Monto		
(1) Los miércoles se juega Córdoba, los viernes Santiago del Estero, los sábados Mendoza.						
(2) Santa Fé se juega todos los días.						
(3) Se aplica en boleta separada al resto de las loterías. Mientras que el resto se puede combinar en una misma boleta.						
(4) Cada boleta contiene un sólo sorteo, matutino por ejemplo, pero puede combinar distintas						

loterías (provincial, nacional, Santa Fe y otras provincias), excepto la lotería de Montevideo que va sola.
La combinación que cada apostador hace se puede leer entonces como que primero elige el sorteo, luego la lotería, luego el tipo de apuesta y finalmente el número, esto multiplica a los casos posibles a elegir mas allá de la elección del número.
<b>Fuente:</b> Elaboración propia

#### 4.1 Sorteo

Comenzaremos por analizar el sorteo, en tanto cada boleta se diferencia de las otras por el sorteo. Cada boleta luego que ha definido el sorteo puede incluir en su interior una combinación de loterías, a excepción de la lotería de Montevideo que es realizada en una aparte.

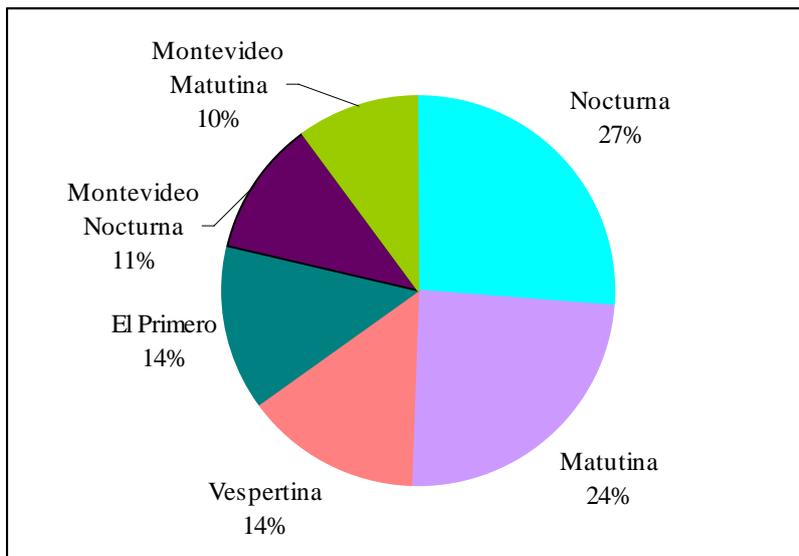
El Cuadro A2.7 y el Gráfico A2.7 nos permiten observar que la mayoría de las boletas conforman apuesta al sorteo nocturno -el que alcanza un 38% diferenciado en 26% que corresponde al sorteo nocturno de las lotería nacional, de la provincia de Buenos Aires y de otras provincias y en 11% que corresponde al sorteo nocturno de la lotería de Montevideo<sup>1</sup>- y al sorteo matutino que reúne el 34% de las apuestas – total que adiciona el 25% de ellas dirigidas a las loterías nacional, de la provincia de Buenos Aires y de otras provincias y el 10% direccionado a la lotería matutina de Montevideo-. Seguidas ambas a gran distancia por el sorteo vespertino que reúne al 14,4 % de las boletas y por El primero que alcanza el 13,6% de las mismas.

	Frecuencia	Porcentaje
Nocturna	132	26,4
Matutina	121	24,2
Vespertina	72	14,4
El Primero	68	13,6
Montevideo Nocturna	57	11,4
Montevideo Matutina	50	10,0
Total	500	100,0

**Fuente:** Elaboración Propia  
(1) Montevideo Matutina y Nocturna se diferencian debido a que se juegan en

<sup>1</sup> Se diferencia sólo Montevideo del resto de las loterías ya que estas últimas registran su apuesta en una boleta única que puede combinarlas, mientras que la apuesta realizada a la lotería de Montevideo se registra en boleta aparte.

**Gráfico A2.7: Sorteo. Frecuencia Porcentual.**



**Fuente:** Elaboración propia

El Cuadro A2.8 así como los Gráfico A2.7a y A2.7b, nos permiten observar que mientras la población femenina acompaña el comportamiento general de la muestra<sup>2</sup> en este ítem, la población masculina evidencia elecciones ligeramente disímiles. En ambos casos los sorteos nocturnos y matutinos son los más elegidos y los vespertinos y primero los menos; pero mientras el nocturno continúa detentando en primer lugar en el caso femenino con el 40% de las boletas- compuestas de un 27,6 de Nocturna y de un 12,4 Montevideo nocturna-, en el caso masculino este sorteo ocupa el segundo lugar con un 30,7% de frecuencia porcentual frente al sorteo matutino que es elegido en el 43% de las boletas masculinas.

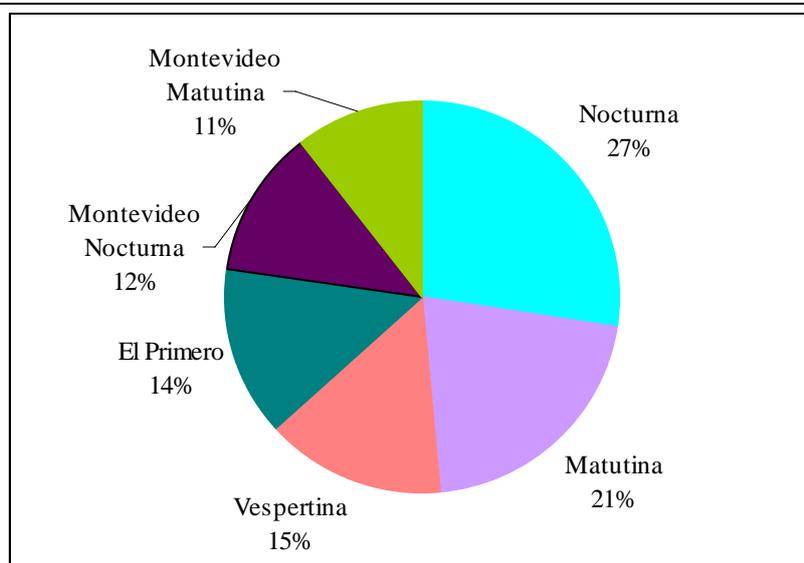
Más detalladamente, las boletas emitidas por mujeres arrojan el siguiente orden de preferencia: en primer lugar el sorteo nocturno con un 40% de preferencia, en segundo el sorteo matutino con un 31,6%; en tercero y cuarto –con gran distancia del anterior– el sorteo vespertino con el 14,7% y El Primero con un 13,7%. Las mismas jugadas por la fracción masculina encumbran en primer lugar el sorteo matutino en un 43% de sus apariciones; en segundo, el sorteo nocturno en un 30,7% y en tercer y cuarto lugar, también a gran distancia, los sorteos El Primero y Vespertino con un 13,2% en cada caso.

<sup>2</sup> Antes bien lo determina por el peso relativo que detenta en la misma, tal como veíamos en puntos anteriores.

<b>Cuadro A2.8: Sorteo, distribución por sexo.</b>			
Sexo		Frecuencia	Porcentaje
Femenino	Nocturna	105	27,6
	Matutina	80	21,1
	Vespertina	56	14,7
	El Primero	52	13,7
	Montevideo Nocturna	47	12,4
	Montevideo Matutina	40	10,5
	Total	380	100
Masculino	Matutina	40	35,1
	Nocturna	26	22,8
	El Primero	15	13,2
	Vespertina	15	13,2
	Montevideo Matutina	9	7,9
	Montevideo Nocturna	9	7,9
	Total	114	100
sin valor	El Primero	1	16,7
	Matutina	1	16,7
	Vespertina	1	16,7
	Nocturna	1	16,7
	Montevideo Matutina	1	16,7
	Montevideo Nocturna	1	16,7
	Total	6	100

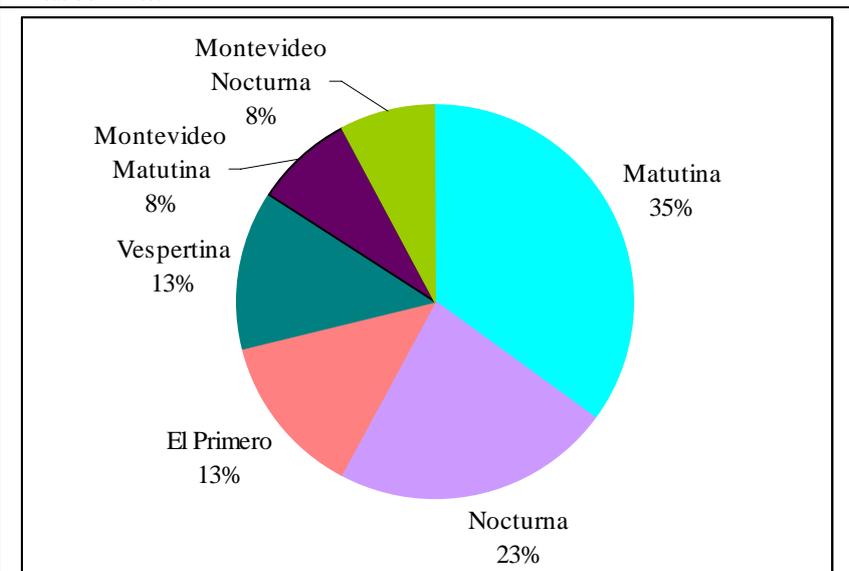
**Fuente:** Elaboración propia.

**Gráfico A2.7a: Sorteo. Frecuencia Porcentual. Población Femenina.**



**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico A2.7b: Sorteo. Frecuencia Porcentual. Población Masculina.**



**Fuente:** Elaboración propia.

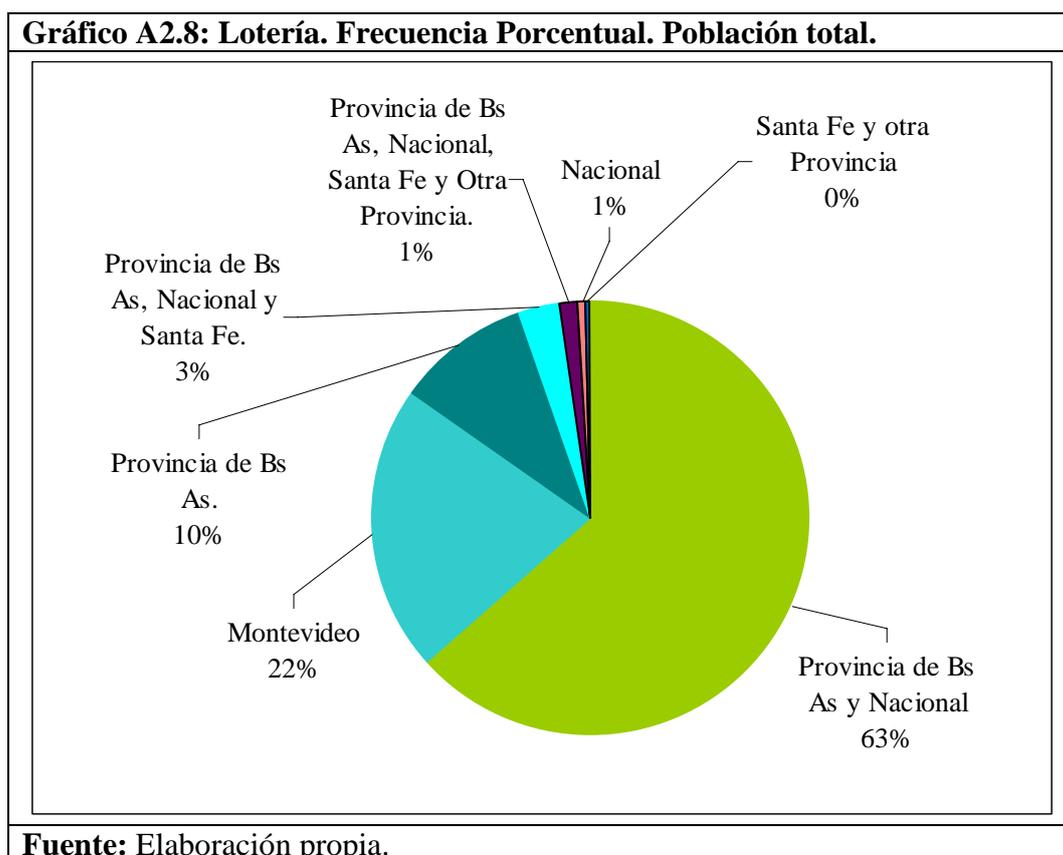
## 4.2 Lotería

La última columna del Cuadro A2.10 y el Gráfico A2.8 nos permite observar que la inmensa mayoría, más precisamente el 63,2%, de las boletas, se componen de jugadas que combinan apuestas dirigidas a la Provincia de Buenos Aires y a la Nacional. A gran distancia, el segundo lugar es ocupado con el 21,6% por la lotería de Montevideo<sup>3</sup>; luego, el tercero, con un 10% por jugadas exclusivas a la Provincia de Buenos Aires; el cuarto con un 3% dirigido a la combinación que reúne a las loterías de la Provincia de Buenos Aires, Nacional y Santa Fe, el quinto con un 1,4% que combina las loterías de la Provincia de Buenos Aires, Nacional, Santa Fe y Otra Provincia; y finalmente, tan sólo un 0,6% dirigido exclusivamente a la Lotería Nacional y un 0,2% a la lotería de Santa Fe y Otras Provincia.

<sup>3</sup> Recordemos que no puede ser combinada con ninguna otra lotería en la misma boleta.

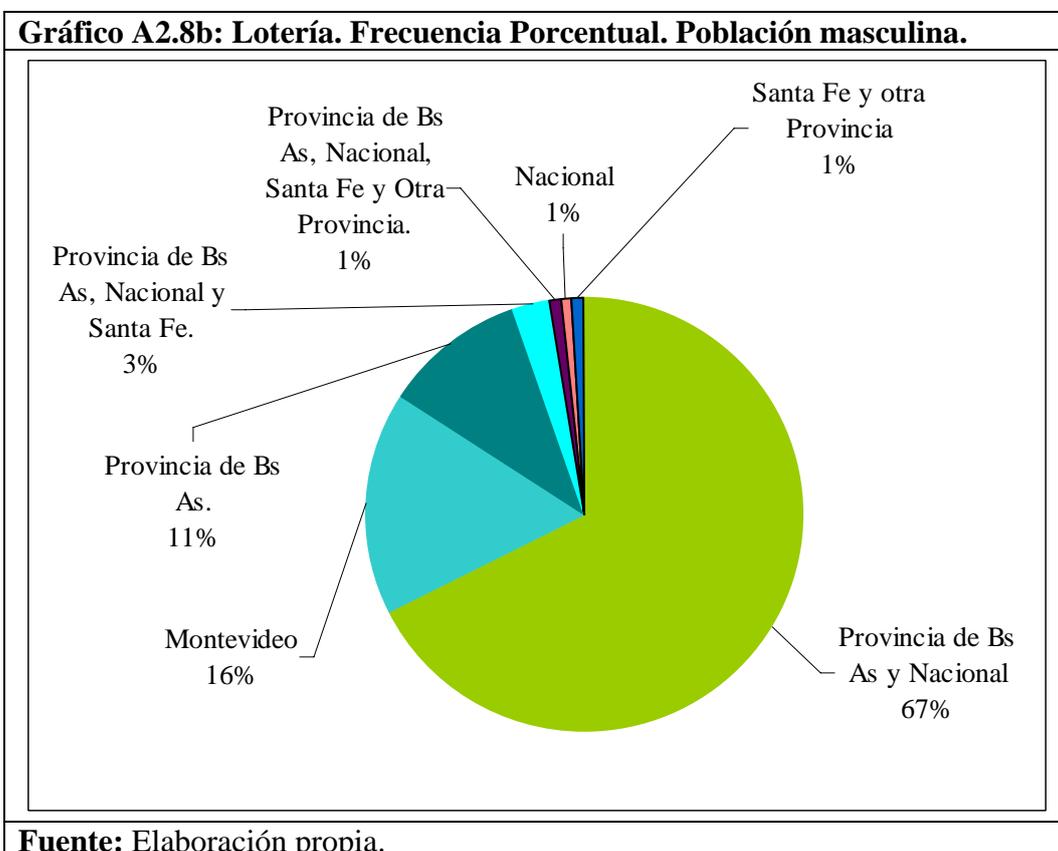
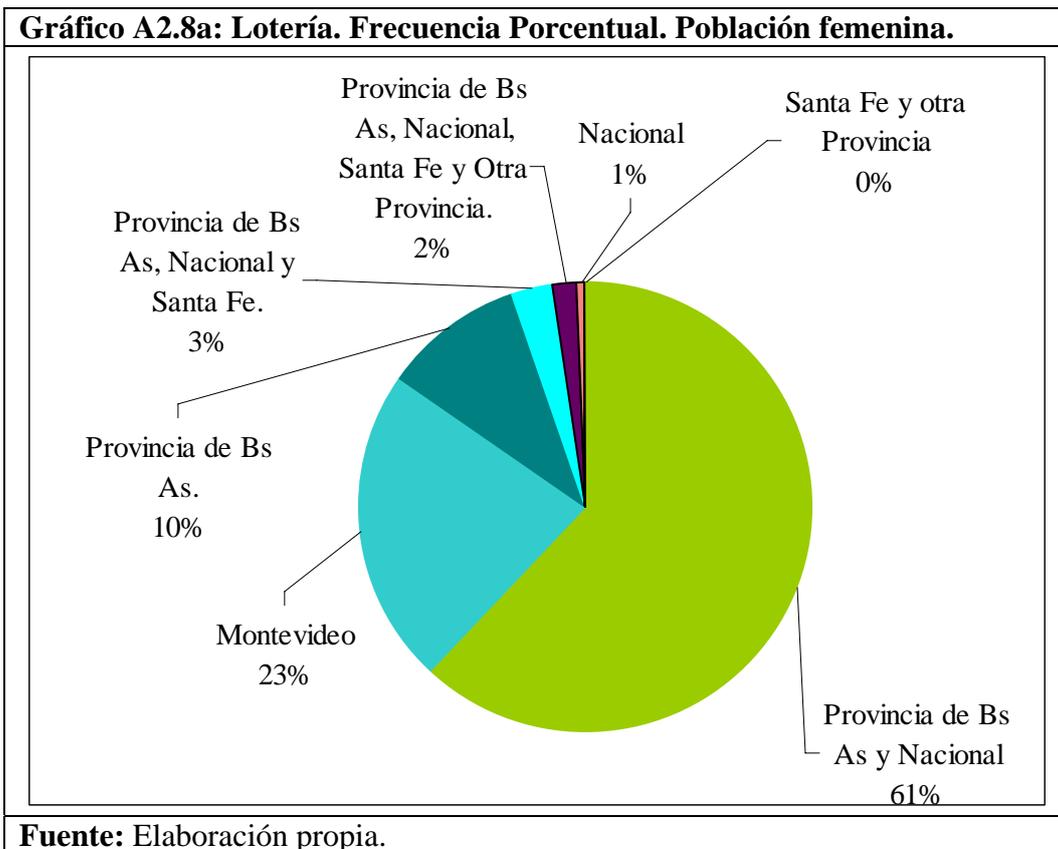
Cuadro A2.9: Lotería.							
Sexo	Femenino		Masculino		Sin valor	Total	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Frecuencia	Porcentaje
Provincia de Bs As y Nacional	235	61,8	77	67,5	4	316	63,2
Montevideo	87	22,9	19	16,7	2	108	21,6
Provincia de Bs As.	38	10	12	10,5		50	10
Provincia de Bs As, Nacional y Santa Fe.	12	3,2	3	2,6		15	3
Provincia de Bs As, Nacional, Santa Fe y Otra Provincia.	6	1,6	1	0,9		7	1,4
Nacional	2	0,5	1	0,9		3	0,6
Santa Fe y otra Provincia			1	0,9		1	0,2
Total	380	100,0	114	100,0	6	500	100,0

**Fuente:** Elaboración propia.



Tanto el conglomerado femenino como el masculino manifiestan las mismas tendencias presentadas por la población total antes detallada. Ello se puede observar si se compara los resultados anteriores con los señalados en la segunda y cuarta columna

del Cuadro A2.10 y en los Gráficos A2.8a y A2.9b que resumen, de manera diferenciada, las elecciones de loterías de la población masculina y femenina.

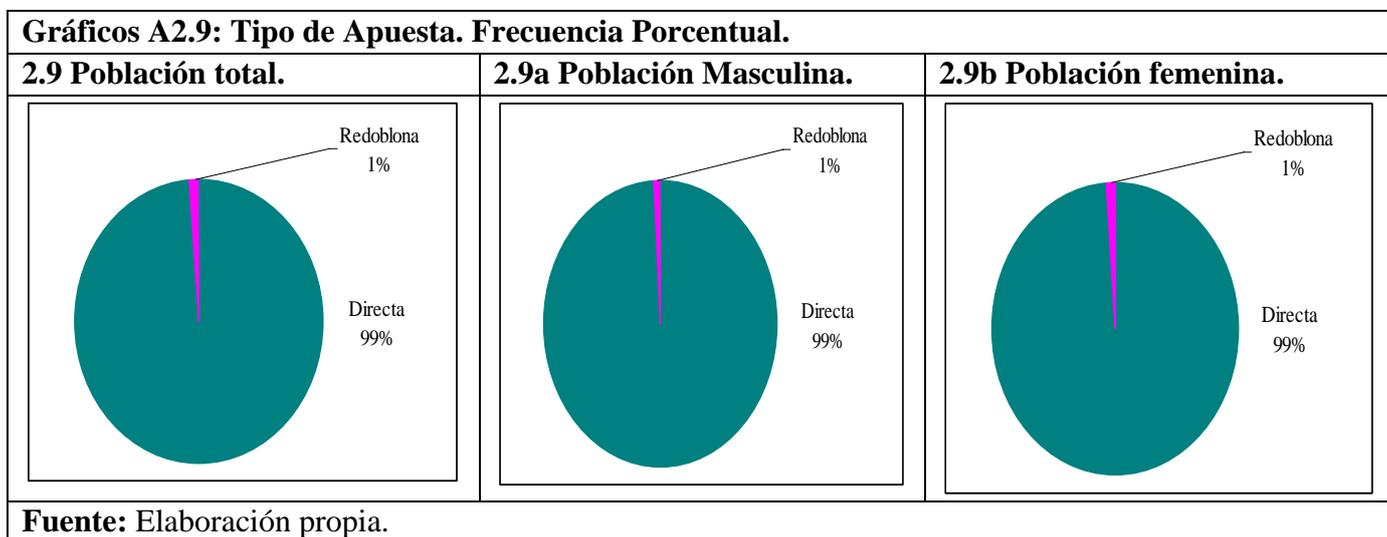


### 4.3 Tipo de apuestas

Los apostadores pueden efectivizar, tal como describimos y recordamos en el Cuadro A2.6, dos tipos de apuestas: directa y redoblona. En el caso de la primera se apuesta a un sólo número y en la segunda a dos<sup>4</sup>. Tal como lo permiten observar el Cuadro A2.10 y los Gráficos A2.9, A2.9a y A2.9b, la casi totalidad de los jugadores y en casi la totalidad de sus jugadas eligen la apuesta de tipo directa, quedando un pequeño remanente para la apuesta redoblona. Ellos es así tanto si se analiza la población total en forma conjunta como si se diferencia los conglomerados por género. Como resultado de ello, el 99% del total de las apuestas registradas en las boletas – recordemos que cada boleta puede registrar más de una apuesta– es de tipo directo.

Cuadro A2.10: Tipo de Apuesta							
	Femenino		Masculino		Sin Dato	Total	
	Fre- cuencia	%	Fre- cuencia	%	Fre- cuencia	Fre- cuencia	%
Directa	1629	98,9	454	99,1	22	2105	99,0
Redoblona	18	1,1	4	,9	0	22	1,0
Total	1647	100,0	458	100,0		2127 (1)	100,0

**Fuente:** Elaboración propia.  
 (1) La frecuencia total deja de ser 500 como era en los análisis anteriores, ya que 500 es el número de boletas procesadas; pero cada boleta puede albergar más de una apuesta.



<sup>4</sup> Una explicación más detallada fue realizada en la introducción de esta tesis.

## 4.4 Ubicación

### 4.4.1 Ubicación única o primera<sup>5</sup>

Cuadro A2.11: Ubicación. Única (2) o Primera (3)							
Lugar de ubicación	Femenino		Masculino		Sin Dato	Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
1	1617	98,2	437	95,4	22	2076	97,6
10	16	1	10	2,2	0	26	1,2
20	14	0,9	10	2,2	0	24	1,1
5	0	0	1	0,2	0	1	0,0005
Total	1647	100,0	458	100,0	22	2127	100,0

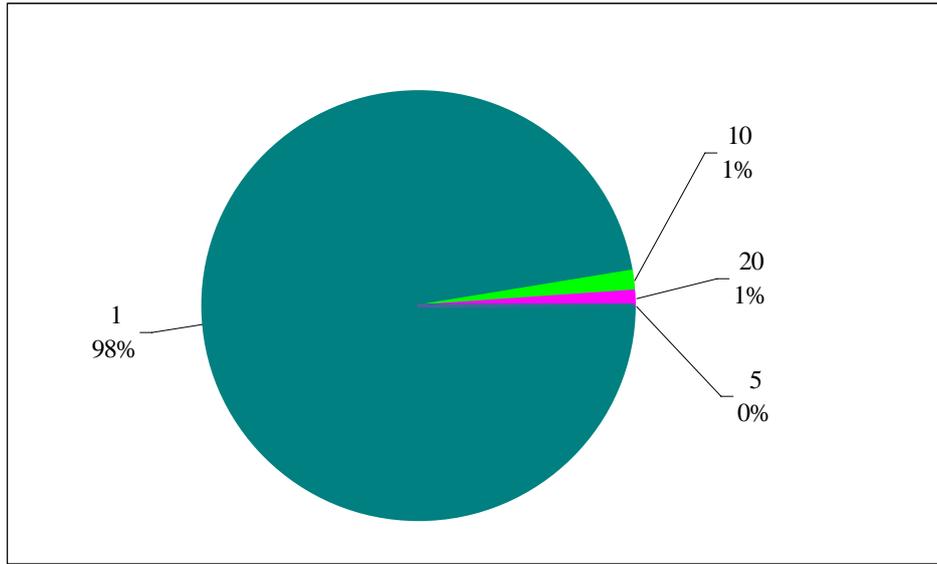
**Fuente:** Elaboración propia.  
(1) La frecuencia total deja de ser 500 como era en los análisis anteriores, ya que 500 es el número de boletas procesadas; pero cada boleta puede albergar más de una apuesta.  
(2) En el caso de la apuesta directa.  
(3) En el caso de la redoblona donde se apuesta a dos número en forma ordenada o jerarquizada.

El Cuadro A2.11 así como la última columna del Gráfico A2.10 nos permiten observar que en el 97,6 % de los números apostados, la ubicación<sup>6</sup> elegida es 1, seguida a muy larga distancia por la ubicación 10, 20 y 5, que tan sólo alcanzan el escasísimo porcentaje de 1,2%, 1,1% y el 0,0005% de los casos respectivamente.

<sup>5</sup> Única en el caso de la apuesta directa y primera en el caso de la redoblona.

<sup>6</sup> La ubicación única en el caso de la apuesta directa en donde sólo se apuesta a un número y la ubicación del primer número apostado en el caso de la redoblona donde se apuesta a dos números, uno en primera instancia y otra en segunda instancia.

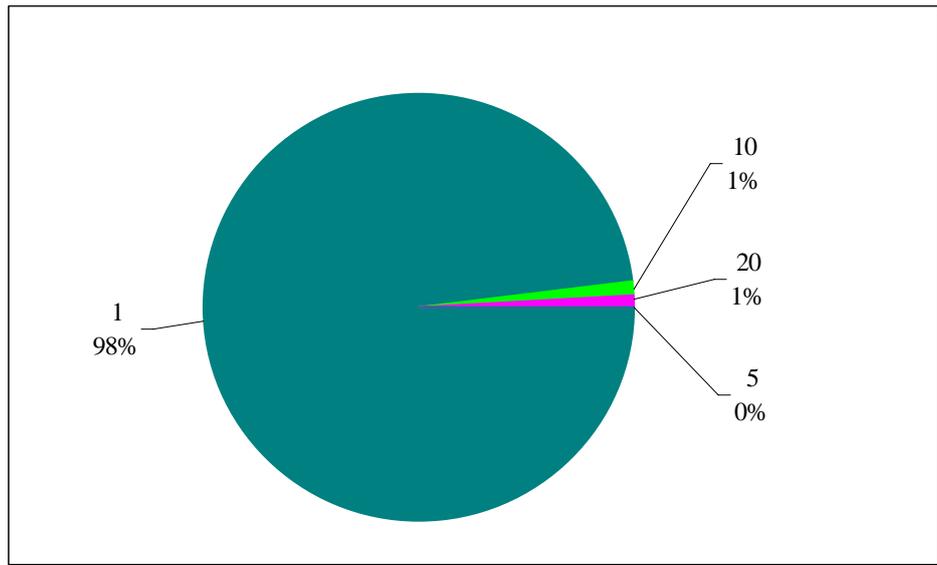
**Gráfico A2.10: Ubicación. Única (1) o Primera (2). Frecuencia Porcentual. Población total.**



**Fuente:** Elaboración propia. (1) En el caso de la apuesta directa. (2) En el caso de la redoblona donde se apuesta a dos número en forma ordenada o jerarquizada.

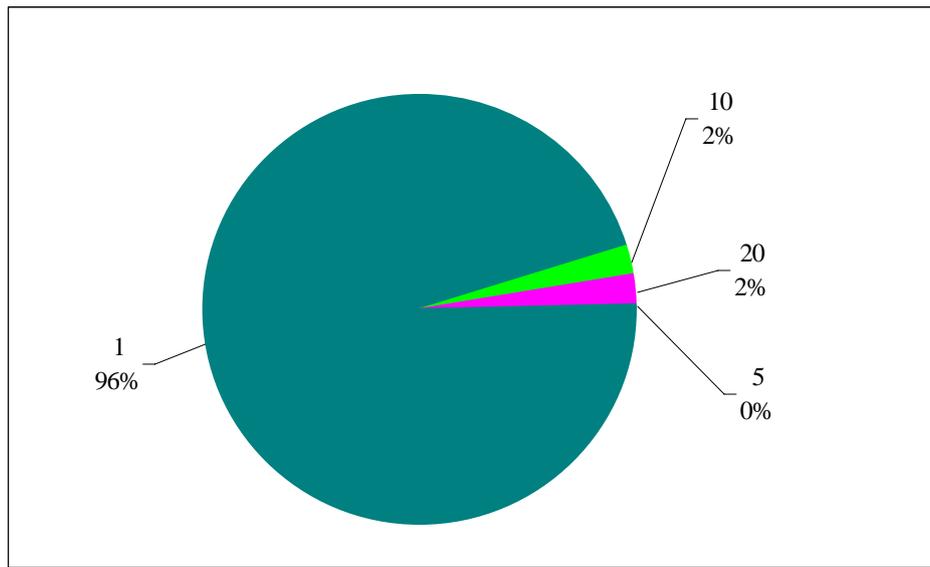
Tanto el conglomerado femenino como el masculino manifiestan las mismas tendencias presentadas por la población total antes detallada. Ello se puede observar si se compara los resultados anteriores con los señalados en la segunda y cuarta columna del Cuadro A2.11 y en los Gráficos A2.10a y A2.10b que resumen, de manera diferenciada, las elecciones de loterías de la población masculina y femenina.

**Gráfico A2.10a: Ubicación. Única (1) o Primera (2). Frecuencia Porcentual. Población femenina.**



**Fuente:** Elaboración propia. (1) En el caso de la apuesta directa. (2) En el caso de la redoblona donde se apuesta a dos número en forma ordenada o jerarquizada.

**Gráfico A2.10b: Ubicación. Única (1) o Primera (2). Frecuencia Porcentual. Población masculina.**



**Fuente:** Elaboración propia. (1) En el caso de la apuesta directa. (2) En el caso de la redoblona donde se apuesta a dos número en forma ordenada o jerarquizada.

#### 4.5 Monto de la apuesta.

Analizaremos en este inciso, en primer lugar, el monto total apostado en cada boleta que, recordemos, contiene una combinación de varias apuestas; y en segundo lugar, el monto de cada apuesta, es decir, de lo que se le apuesta a cada número en el caso de la apuesta directa y a los dos números en el caso de la redoblona.

En este punto será menester, más en que otros, tener presente que se trata de valores del trimestre enero- marzo del año 2012.

##### 4.5.1 Monto total apostado en cada boleta.

Las medidas de tendencia central presentadas en la primer columna del Cuadro A2.12 y el Gráfico A2.11 nos permiten sintetizar los valores en torno a los cuales rondan los montos totales de las boletas que registran las apuestas. El monto total promedio gastado en cada una de ellas asciende en el período bajo estudio a \$ 8,843, valor en torno al cual giran el resto de los montos con una desviación estándar igual a \$ 8,9. El monto total gastado en el período y en la población analizados se expande entre \$1 y \$80, alcanzando un rango de \$79, datos que –tal como podemos verificar observando el Gráfico A2.11– indican un fuerte sesgo hacia la derecha en la distribución de los montos. En este sentido, las observación del valor de la moda que asciende a los \$8 y del primer, segundo y tercer cuartil que, respectivamente, ascienden a \$4, \$6,5 y \$12, nos permiten afirmar que el 75% de los valores totales apostados se encuentran hasta y por debajo de los \$12, y que los valores que se encuentran por encima de este monto y que alcanzan hasta los \$80 son valores extremos que poco representa la generalidad del gasto total de las boletas.

**Cuadro A2.12: Monto total apostado en cada boleta**

Monto	Total		Femenino		Masculino		Sin valor
	Fre-cuencia	%	Fre-cuencia	%	Fre-cuencia	%	Fre-cuencia
1	17	3,4	15	3,9	2	1,8	
1,5	4	0,8	4	1,1		0,0	
2	66	13,2	51	13,4	14	12,3	1
2,5	1	0,2		0,0	1	0,9	
3	25	5	21	5,5	4	3,5	
4	73	14,6	58	15,3	14	12,3	1
4,5	4	0,8	4	1,1		0,0	
5	16	3,2	15	3,9	1	0,9	
5,5	1	0,2	1	0,3		0,0	
6	43	8,6	29	7,6	13	11,4	1
6,5	4	0,8	3	0,8	1	0,9	
7	7	1,4	4	1,1	3	2,6	
8	77	15,4	56	14,7	19	16,7	2
9	10	2	10	2,6		0,0	
10	18	3,6	13	3,4	5	4,4	
10,5	1	0,2	1	0,3		0,0	
11	3	0,6	2	0,5	1	0,9	
12	34	6,8	29	7,6	4	3,5	1
13	12	2,4	12	3,2		0,0	
14	10	2	7	1,8	3	2,6	
15	2	0,4	1	0,3	1	0,9	
16	27	5,4	25	6,6	2	1,8	
18	5	1	2	0,5	3	2,6	
20	10	2	3	0,8	7	6,1	
22	3	0,6	2	0,5	1	0,9	
24	6	1,2	4	1,1	2	1,8	
26	1	0,2	1	0,3		0,0	
28	4	0,8	2	0,5	2	1,8	
30	3	0,6	2	0,5	1	0,9	

32	2	0,4	2	0,5		0,0	
40	1	0,2		0,0	1	0,9	
48	1	0,2	1	0,3		0,0	
50	7	1,4		0,0	7	6,1	
55	1	0,2		0,0	1	0,9	
80	1	0,2		0,0	1	0,9	
Total	500	100	380	100,0	114	100,0	6
<b>Media</b>	8,843		7,751315 79		12,59649 12		
<b>Varianza(1)</b>	78,8		37,28166 05		204,0437 04		
<b>Desviación estándar (2)</b>	8,9		6,105870 99		14,28438 67		
<b>Moda</b>	8		4		8		
<b>Mínimo</b>	1,0		1		1		
<b>Máximo</b>	80,0		48		80		
<b>Rango</b>	79		47		79		
<b>Cuartiles:</b>							
<b>25,0</b>	4		4		4		
<b>50 (3)</b>	6,25		6		8		
<b>75,0</b>	12		10,875		15,25		

Fuente: Elaboración propia.

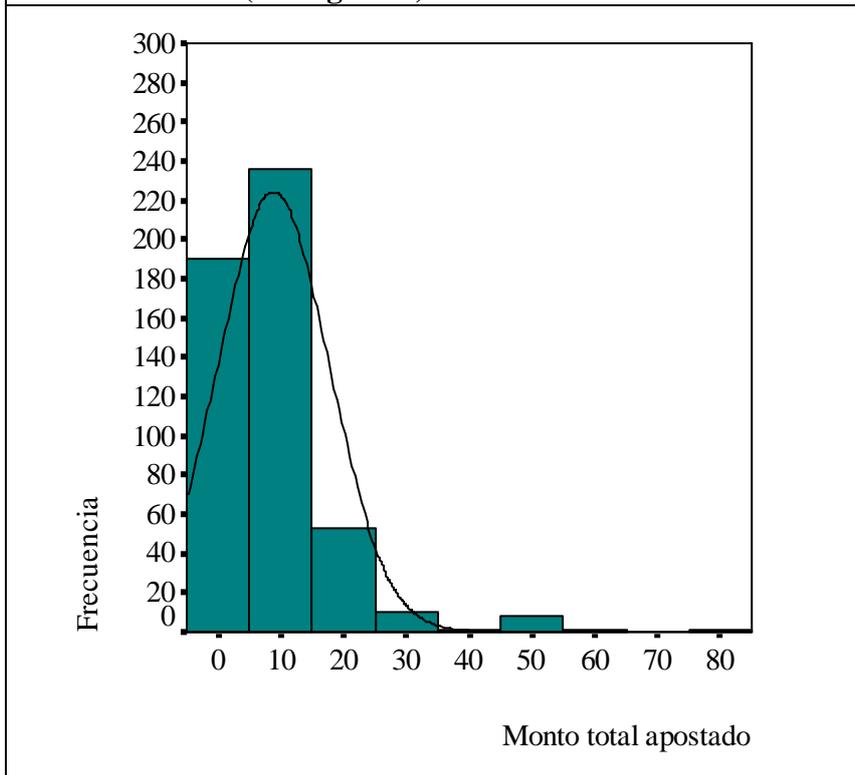
$$s^2 = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

(1) Varianza :

(2) Desviación estándar:  $s = \sqrt{s^2}$

(3) Mediana

**Gráfico A2.11: Monto total apostado. Frecuencia absoluta. Población total. (Histograma).**

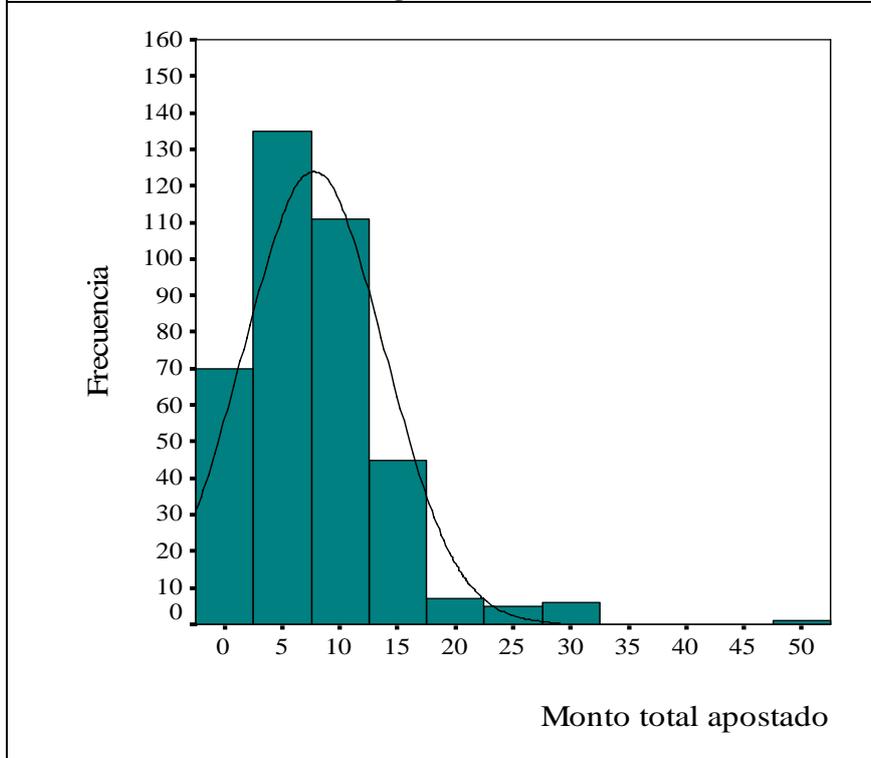


**Fuente:** Elaboración propia.  
 Esta representación es efectivizada en forma de histograma, es decir, cada barra representa la frecuencia absoluta de un intervalo cuyo valor medio es el número que se señala en el centro de la barra. Por ejemplo en este caso, la primera de ellas indica la frecuencia absoluta de los montos totales que se encuentran entre -5 y 5.

Las medidas de tendencia central presentadas en la tercer columna del Cuadro A2.12 y el Gráfico A2.11a nos permiten sintetizar los valores en torno a los cuales rondan los montos totales de las boletas que registran las apuestas **femeninas**. El monto total promedio gastado en cada una de ellas asciende en el período bajo estudio a \$7,75, valor ligeramente inferior al arrojado a los montos gastados por la población total antes detallada y en torno al cual giran el resto de los montos con una desviación estándar igual a \$ 6,11, es decir, con una dispersión ligeramente inferior a los de la población total. El monto total gastado en el período bajo estudio por la población femenina analizada se expande entre \$1 y \$48, es decir, en un rango de \$47, datos que –tal como podemos verificar observando el Gráfico A2.11a– si bien nos están señalando un intenso sesgo hacia la derecha de la distribución de montos femeninos, tal sesgo es inferior al presentado por la población total. El valor de la moda que asciende a los \$4 y de los cuartiles primero, segundo y tercero que, respectivamente, alcanzan los \$4, \$6 y \$10,87, al tiempo que confirman el sesgo señalado indicando que 75% de los valores totales apostados se encuentran hasta y por debajo de los \$10,875, muestran que el total gastado por las mujeres en apuesta es ligeramente inferior al de la población si tal es observada en su conjunto y que el máximo arrojado en los gastos de esta fracción de la población -\$48- constituye un valor extremo que no representa sus comportamientos,

aún cuando se encuentre bien lejos del máximo arrojado por la población conjunta, a recordar, \$80.

**Gráfico A2.11a: Monto total apostado. Frecuencia absoluta. Población femenina. (Histograma).**



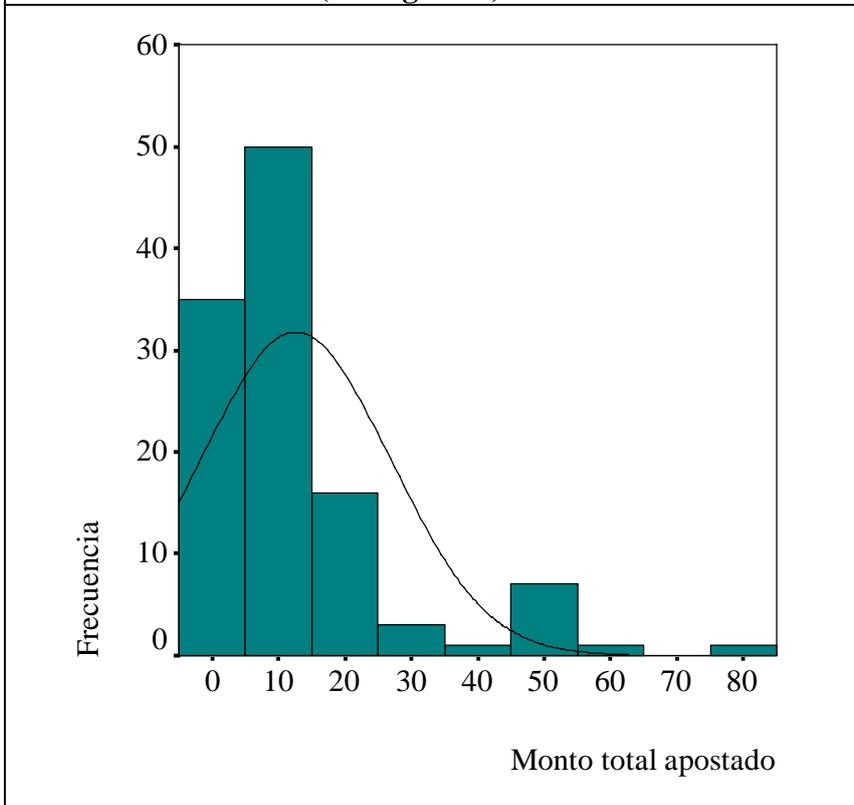
**Fuente:** Elaboración propia.  
 Esta representación es efectivizada en forma de histograma, es decir, cada barra representa la frecuencia absoluta de un intervalo cuyo valor medio es el número que se señala en el centro de la barra. Por ejemplo en este caso, la primera de ellas indica la frecuencia absoluta de los montos totales que se encuentran entre -5 y 5.

La alta participación femenina en el total de boletas hace que los valores arrojados por los análisis de la población total se vean fuertemente influidas por ella. Por tanto se hace necesario entonces comparar el comportamiento de las mujeres –antes que con los valores arrojados por los procesamientos de la población total– con los mismos resultantes del procesamiento de las boletas emitidas exclusivamente por la población masculina. Las medidas de tendencia central presentadas en la quinta columna del Cuadro A2.12 y el Gráfico A2.11b nos permiten sintetizar los valores en torno a los cuales rondan los montos totales de las boletas que registran las apuestas **masculinas**. El monto total promedio gastado en cada una de ellas asciende en el período bajo estudio a \$12,6, valor que duplica al promedio arrojado por los montos totales gastados por la población femenina y en torno al cual giran el resto de sus montos con una desviación estándar igual a \$14,3, es decir, con una dispersión que más que duplica la de la población femenina, que sólo asciende al \$6,11. El monto total gastado en el período bajo estudio por la población masculina se expande entre \$1 y \$80, es decir, en un rango de \$79, valores que al tiempo que certifican nuevamente la

mayor dispersión respecto los montos totales gastado por el conglomerado femenino ubicados entre – recordemos- \$1 y \$48; presentan un mayor sesgo hacia la derecha de la población masculina. Es decir, no sólo un mayor promedio de apuestas sino también valores extremos superiores. Sesgo que también se puede observar si se atiende al Cuadro A2.12b.

El valor de la moda que asciende a los \$8 –el doble de la misma en la población femenina– y de los cuartiles primero, segundo y tercero que, respectivamente, alcanzan los \$4, \$8 y \$15,25, confirman el sesgo indicando que 75% de los valores totales apostados se encuentran por debajo de los \$15,25 –bien lejos de \$80, su valor máximo– y muestran nuevamente que el total gastado por la población masculina en apuesta es superior al de sus pares femeninas, no sólo porque su valor máximo es superior, sino porque en el 75% de los casos femeninos se encuentran por debajo de los \$10,875.

**Gráfico A2.11b: Monto total apostado. Frecuencia absoluta. Población masculina. (Histograma).**



**Fuente:** Elaboración propia.  
 Esta representación es efectivizada en forma de histograma, es decir, cada barra representa la frecuencia absoluta de un intervalo cuyo valor medio es el número que se señala en el centro de la barra. Por ejemplo en este caso, la primera de ellas indica la frecuencia absoluta de los montos totales que se encuentran entre -5 y 5.

Sintéticamente:

- Los montos apostados por las mujeres se encuentra entre \$1 y \$48; el 75% de ellos se encuentran por debajo de los \$12, su promedio ronda los \$7,75 y su distribución se concentra en los valores inferiores.
- Los montos apostados por las mujeres se encuentra entre \$1 y \$80; el 75% de ellos se encuentran por debajo de los \$15,25, su promedio ronda los \$12,6 y su distribución se concentra en los valores inferiores.
- Todo esto nos permite afirmar que las boletas emitidas por población femenina –en términos generales– asumen montos significativamente inferiores a los que asumen las mismas emitidas por sus pares masculinos. Comparación para la cual es necesario tener presentes los numerosos estudios que señalan los menores ingresos que la población femenina en general percibe respecto de sus pares masculinos, elemento que podría estar influyendo en estos resultados. Lo cual nos impediría definitivamente concluir la presencia de una mayor disposición del conglomerado masculino respecto del femenino en destinar sus ingresos a este consumo.

#### 4.5.1 Monto apostado en cada apuesta.

El Cuadro A2.13 y los Gráficos A2.12 y A2.12a<sup>7</sup> nos permiten conocer los valores y la distribución que asumen, en el conjunto de la población estudiada, el monto gastado en cada apuesta, es decir, en cada número jugado. Ello nos permite afirmar, en términos generales, que los montos apostados en cada número se expanden entre los \$0,5 y \$40, asumiendo un valor medio igual 1,2746 y una desviación estándar igual a 2,43810. Estos valores, la observación del Gráfico A2.12 y de los valores que asume su moda –\$1– y cada uno de sus cuartiles –\$1–, nos permiten constatar el fuerte sesgo a la derecha que presenta la distribución de los datos. Es decir, a pesar de que el rango de montos gastados en cada número apostado se encuentra en la población total entre \$0,5 y \$40, el 75% de ellas no supera la unidad, \$1, siendo también \$1 la suma más frecuentemente apostada.

El Gráfico<sup>8</sup> A2.12 que presenta en forma de histograma sólo las frecuencias de los montos que se encuentra entre \$0 y \$12, y el Cuadro A2.13 nos permiten observar que los principales montos de apuesta ascienden: en primer lugar con en el 63,4% de los casos, a \$1; en segundo lugar y en un 24,4% de los mismos, a \$0,50; en tercer lugar en sólo un 5,5% de los datos, a \$2; lo siguen en un 2,2%, un 1,1% y un 1% montos que ascienden a \$3, \$5 y \$2,5 respectivamente, y finalmente ocupan los últimos lugares en términos de frecuencia relativa las apuestas de \$1,5, \$10, \$40, \$4, \$8, \$6, \$15 y \$20 en orden descendente y en porcentajes inferiores a la unidad.

---

<sup>7</sup> Las gráficas presentadas constituyen histogramas de frecuencia absoluta.

<sup>8</sup> La Gráfica A2.12b representa los mismos datos presentados en el histograma nominado “Gráfico A2.12”, pero lo hace de manera más desagregada a fin de poder observar con mayor detalle la distribución de los datos. Para poder hacerlo, se han truncado los valores extremos de la muestra señalados en la gráfica A2.12. Es decir, el histograma representado en el Gráfico A2.12b sólo representa los valores que se encuentran entre 0 y 12 a fin de poder observar más detalladamente las frecuencias de montos de mayor peso relativo.

**Cuadro A2.13: Monto apostado a cada número**

Monto	Total			Femenino			Masculino			Sin valor
	Fre-cuencia	Porcentaje		Fre-cuencia	Porcentaje		Fre-cuencia	Porcentaje		Fre-cuencia
		Total	Acu-mula-do		Total	Acu-mula-do		Total	Acu-mula-do	
0,50	518	24,4	24,4	319	19,4	19,4	197	43	43	2
1,00	1349	63,4	87,8	1181	71,7	91,1	152	33,2	76,2	16
1,50	17	0,8	88,6	4	0,2	91,3	13	2,8	79	0
2,00	116	5,5	94,0	85	5,2	96,5	27	5,9	84,9	4
2,50	21	1,0	95,0	20	1,2	97,7	1	0,2	85,2	0
3,00	46	2,2	97,2	21	1,3	99	25	5,5	90,6	0
4,00	4	0,2	97,4	4	0,2	99,2	0	0	90,6	0
5,00	24	1,1	98,5	8	0,5	99,7	16	3,5	94,1	0
6,00	2	0,1	98,6	0		99,7	2	0,4	94,5	0
8,00	4	0,2	98,8	4	0,2	99,9	0	0	94,5	0
10,00	15	0,7	99,5	1	0,1	100	14	3,1	97,6	0
15,00	3	0,1	99,6	0	0		3	0,7	98,3	0
20,00	2	0,1	99,7	0	0		2	0,4	98,7	0
40,00	6	0,3	100	0	0		6	1,3	100	0
<b>Total (4)</b>	2127	100		1647	100		458	100		22
<b>Media</b>	1,2746			1,0489			2,0928			
<b>Varianza(1)</b>	5,94433			0,44460			25,18776			
<b>Desviación estandar (2)</b>	2,43810			0,66679			5,01874			
<b>Moda</b>	1			1,00			0,5			
<b>Mínimo</b>	0,5			0,50			0,5			
<b>Máximo</b>	40			10,00			40,0			
<b>Rango</b>	39,50			9,50			39,50			
<b>Cuartiles:</b>										
<b>25,0</b>	1,00			1,00			0,50			
<b>50 (3)</b>	1,00			1,00			1,00			
<b>75,0</b>	1,00			1,00			1,00			

Fuente: Elaboración propia.

$$s^2 = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

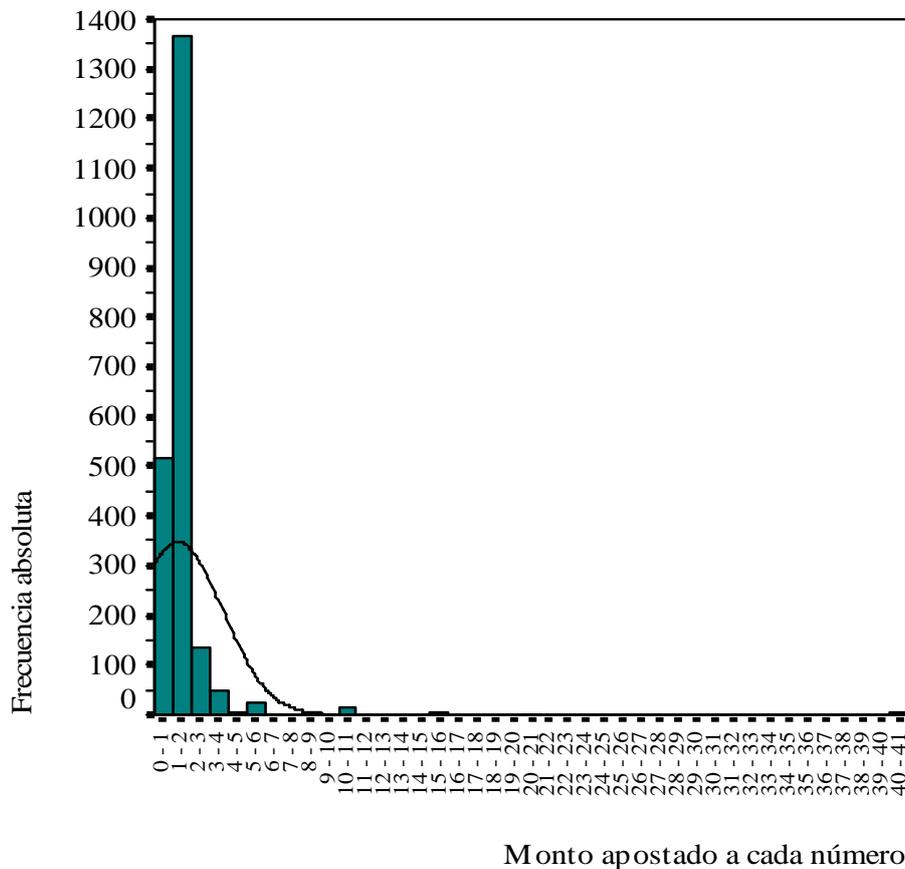
(1) Varianza :

(2) Desviación estándar:  $s = \sqrt{s^2}$

(3) Mediana

(4) La frecuencia total deja de ser 500 como era en los análisis anteriores, ya que 500 es el número de boletas procesadas; pero cada boleta puede albergar más de una apuesta.

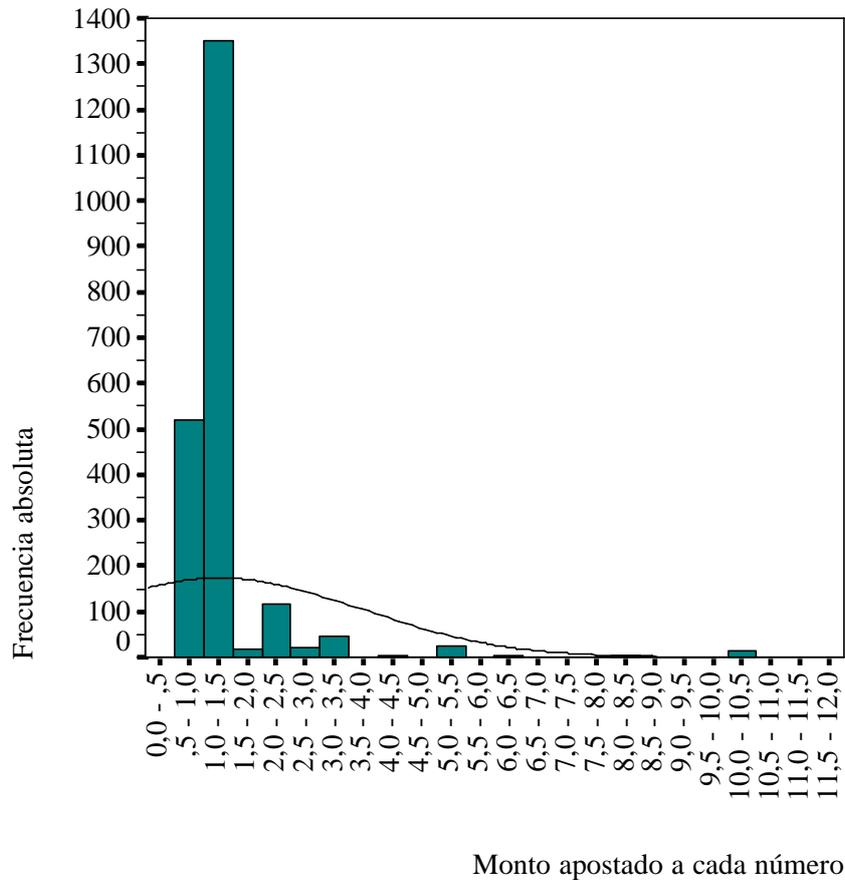
**Gráfico A2.12: Monto apostado a cada número. Frecuencia absoluta. Población total. (Histograma).**



**Fuente:** Elaboración propia.

Esta representación es efectivizada en forma de histograma, es decir, cada barra representa la frecuencia absoluta de un intervalo.

**Gráfico A2.12a: Monto apostado a cada número. Frecuencia absoluta. Población total. Gráfica troncada (1). (Histograma)**



**Fuente:** Elaboración propia.

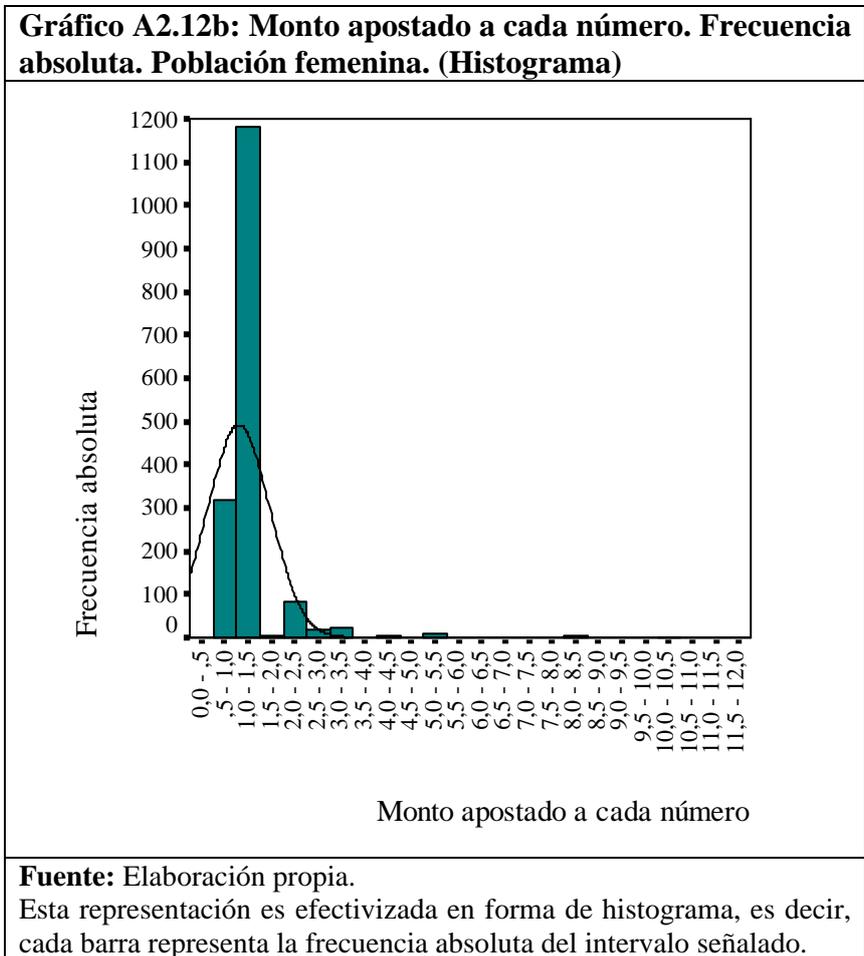
(1) Esta grafica fue troncada en monto apostado = \$12, es decir, sólo representa las frecuencias presentadas entre los monto 0 a 12, a fin de posibilitar una exhibición mas desagregada del histograma. Esta representación es efectivizada en forma de histograma, es decir, cada barra representa la frecuencia absoluta de un intervalo.

Si hacemos un análisis desagregado por sexo observamos que, tal como sucede y vimos para el caso del monto total apostado por boleta, los montos de dinero destinados a cada número apostado asumen valores de tendencia central superiores en el conglomerado masculino respecto del femenino.

Para el caso del conglomerado femenino, la cuarta, quinta y sexta columnas del Cuadro A2.13 y el Gráfico A2.12b<sup>9</sup> nos permite afirmar, en términos generales, que los montos apostados por las mujeres en cada número se expande entre los \$0,5 a los \$10, asume un valor promedio igual 1,0489 y una desviación estándar igual a 0,66679. Dichos valores, la observación de la gráfica A2.12b y de los valores que asume su moda -\$1- y cada uno de sus cuartiles -\$1-, así como la comparación de los mismos con los presentados por la población total -fundamentalmente la media: 1,2746, la desviación estándar: 2,43810 y el rango extendido entre 0,5 y 40-, nos permiten constatar nuevamente que los montos gastados en cada número apostado por la población femenina, en términos generales, se encuentra por debajo de los erogados por la

<sup>9</sup> Las gráficas presentadas constituyen histogramas de frecuencia absoluta.

población la población general y se dispersa en menor intensidad, aunque también presenta un fuerte sesgo a derecha. Tal sesgo es inferior debido a que las grandes apuestas no están presentes en ellas. De hecho ninguna supera los \$10.



Para el caso del conglomerado masculino, la séptima, octava y novena columnas del Cuadro A2.13 y los Gráficos A2.12c y A2.12d<sup>10</sup> nos permite afirmar, en términos generales, que los montos apostados por la fracción masculina en cada número se expande entre los \$0,5 a los \$40, asume un valor promedio igual a 2,0928 y una desviación estándar igual a 5,01874. Valores, estos últimos, que superan no sólo los de la población femenina, sino también los arrojados por la población total si ella se analiza de manera conjunta.

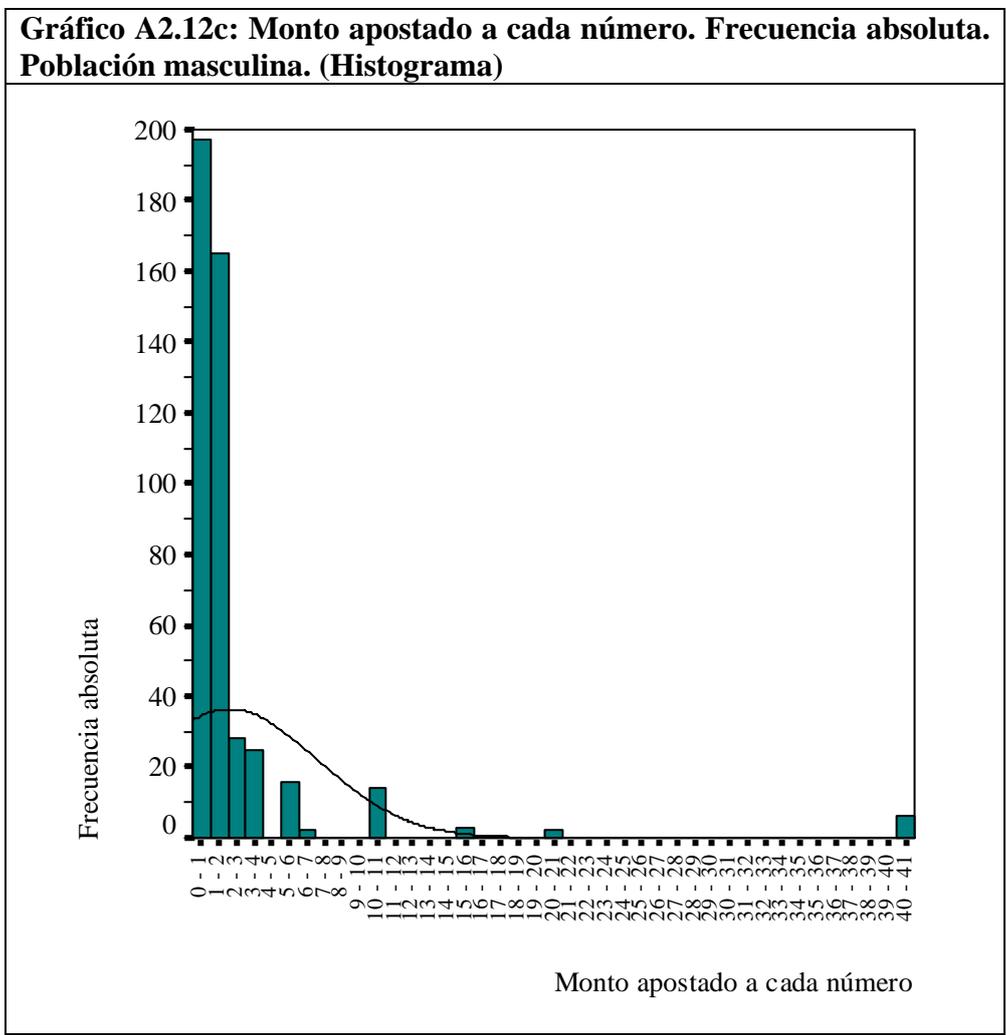
La comparación con los otros conglomerados analizados –población total y población femenina– del valor media (2,0928 versus 1,2746 y 1,0489) y el valor máximo (\$40 versus \$10), nos hace suponer montos de apuesta general y uniformemente superiores por parte de la población masculina; sin embargo, la comparación de su moda (\$0,5 versus \$1) y su primer cuartil (\$0,5 versus \$1) con los mismos de los antes mencionados nos obligan a morigerar tal conclusión. Observación que acompañada por el análisis de la desviación estándar ( 5,02 versus 2,44 y 0,67), de la frecuencia porcentual de cada monto<sup>11</sup> y de la conclusión alcanzada en incisos

<sup>10</sup> Las gráficas presentadas constituyen histogramas de frecuencia absoluta. Se presentan dos, una gráfica completa y una gráfica troncada que permite una observación más desagregada del histograma.

<sup>11</sup> Ver cada una en el Cuadro A3.16

anteriores en torno a la superioridad los montos **TOTALES**<sup>12</sup> apostados por la población masculina; nos permite intuir una mayor diversificación en el valor de las apuestas individuales. En tal sentido, en el caso de la población femenina, el 71% apuesta \$1, mientras que ese monto es apostado en sólo un 33% de las apuestas de la población masculina. El 38% restante se distribuye en acrecentar la frecuencia de otros montos en mayor cuantía que el grupo femenino: \$0,5 –en un 23,6% adicional<sup>13</sup>–; \$3 – en un 4,2% superior–, \$5 y \$10 –en un 3% incremental–, \$1,5 –en un 2,6% suplementario– y \$40 –en un 1, 2% adiciona–.

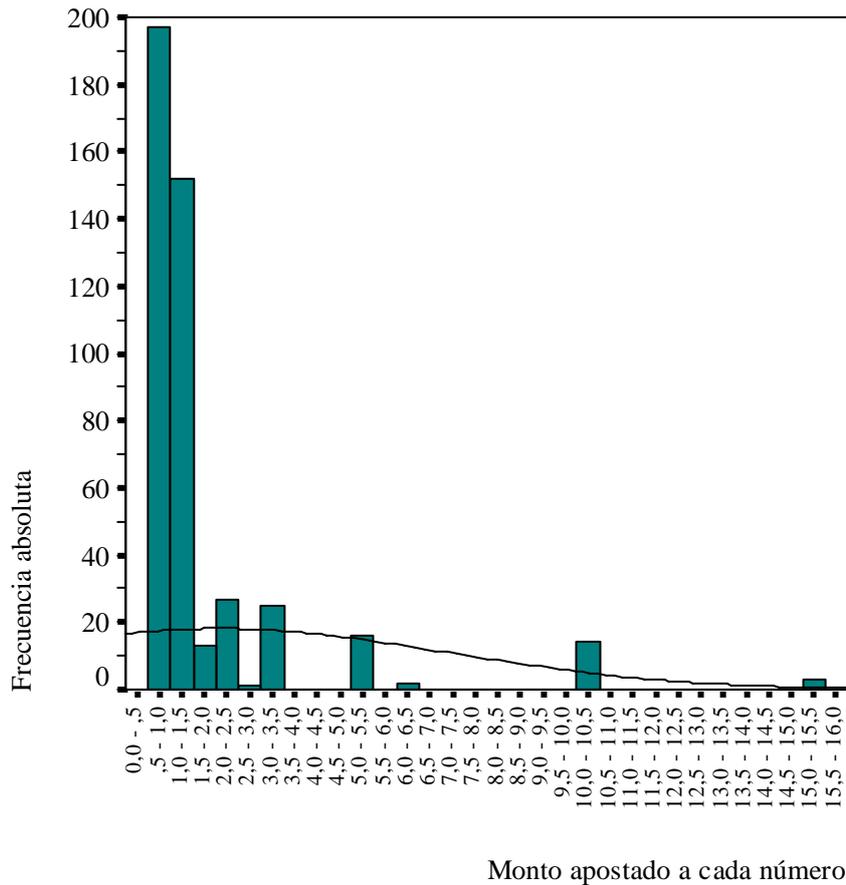
Por lo tanto, podríamos señalar en la población masculina respecto del conglomerado femenino, la presencia de mayores montos y de una mayor diversificación que se distribuye no sólo entre valores superiores a la moda femenina, sino también inferiores. En tal sentido la dispersión no obedece sólo al sesgo a derecha que veíamos en explicaciones anteriores, producto de la apuesta a valores extremos, sino a una mayor diversificación que se extiende en todo el rango.



**Fuente:** Elaboración propia.

Esta representación es efectivizada en forma de histograma, es decir, cada barra representa la frecuencia absoluta del intervalo señalado.

**Gráfico A2.12d : Monto apostado a cada número. Frecuencia absoluta. Población masculina. Grafica troncada (1) (Histograma)**



**Fuente:** Elaboración propia.

Esta representación es efectivizada en forma de histograma, es decir, cada barra representa la frecuencia absoluta del intervalo señalado.

(1) Esta grafica fue troncada en monto apostado = \$16, es decir, sólo representa las frecuencias presentadas entre los monto 0 a 16, a fin de posibilitar una exhibición más desagregada del histograma.

#### 4.6. Cantidad de apuestas por boleta.

Otros análisis que consideramos nos permiten indagar en los hábitos de apuestas de los jugadores, es la cantidad de apuestas que los mismos realizan en una misma jugada. La cantidad de números jugados en cada boleta que registra el Cuadro A2.14, creemos que nos permite constatar la presencia de un bajo porcentaje –10,6% como

máximo– de jugadas unitarias, es decir, dirigidas a un sólo número y el alto porcentaje de jugadas múltiples –89,4%–.

Decimos que cómo máximo un 10,6% de las jugadas se constituyen en apuestas unitarias dado que el sistema posibilita registrar hasta 8 apuestas en una misma boleta, por tanto, no podemos asegurar que todas las boletas que registren una sola apuesta hayan sido emitidas por jugadores que apostaron en ese mismo acto un sólo número; pueden haber apostado, por ejemplo, 9 números: 8 registrados en 1 boleta y uno en otra boleta adicional. También es importante tener presente, en este sentido, que las boletas se registran por tipo de sorteo, por lo que es posible, por ejemplo, apostar en el mismo acto un número al sorteo matutino, otro al vespertino, otro al nocturno, caso en el cual se deberán registrar 3 boletas de un sólo número cada una. También se registran en distintas boletas la lotería de Montevideo respecto de las loterías de origen argentino, sean ellas la Nacional, la de la Provincia de Buenos Aires, de Santa Fe o de Córdoba.

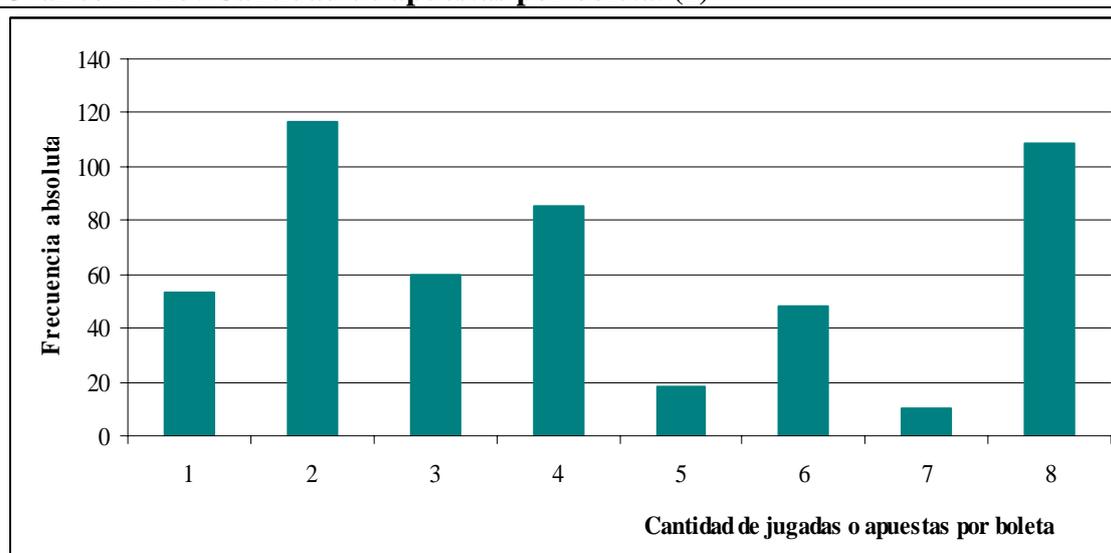
**Cuadro A2.14: Cantidad de apuestas por boleta. (1)**

Cantidad de apuestas por boleta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1	53	10,6	10,6
2	117	23,4	34
3	60	12	46
4	85	17	63
5	18	3,6	66,6
6	48	9,6	76,2
7	10	2	78,2
8	109	21,8	100
<b>Media</b>	4,254		
<b>Total</b>	500	100	

**Fuente:** Elaboración propia.

(1) Cabe aclarar que el número de apuesta que el sistema habilita a realizar es como máximo igual a 8.

**Gráfico A2.13: Cantidad de apuestas por boleta. (1)**



**Fuente:** Elaboración propia.

(1) Cabe aclarar que el número de apuesta que el sistema habilita a realizar en cada boleta es como máximo igual a 8.

#### 4.7. Números apostados.

**Cuadro A2.15: Número apostado. Frecuencia absoluta y porcentual de aparición**

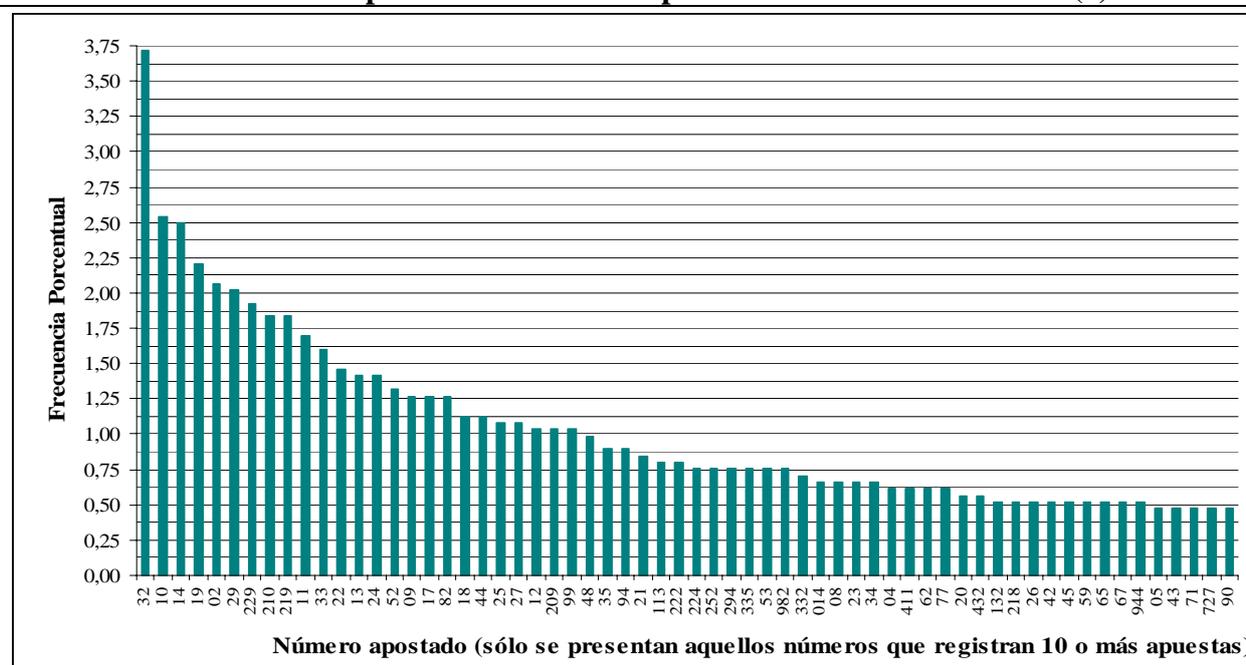
N°	Frec.	%	N°	Frec.	%	N°	Frec.	%	N°	Frec.	%	N°	Frec.	%	N°	Frec.	%
32	79	3,71	90	10	0,47	49	4	0,19	338	2	0,09	151	1	0,05	545	1	0,05
10	54	2,54	15	9	0,42	494	4	0,19	339	2	0,09	152	1	0,05	55	1	0,05
14	53	2,49	46	9	0,42	546	4	0,19	340	2	0,09	153	1	0,05	553	1	0,05
19	47	2,21	532	9	0,42	57	4	0,19	348	2	0,09	1613	1	0,05	579	1	0,05
02	44	2,07	56	9	0,42	61	4	0,19	352	2	0,09	1632	1	0,05	5813	1	0,05
29	43	2,02	58	9	0,42	673	4	0,19	374	2	0,09	177	1	0,05	582	1	0,05
229	41	1,93	632	9	0,42	93	4	0,19	381	2	0,09	178	1	0,05	5832	1	0,05
210	39	1,83	644	9	0,42	999	4	0,19	393	2	0,09	187	1	0,05	60	1	0,05
219	39	1,83	104	8	0,38	027	3	0,14	399	2	0,09	192	1	0,05	628	1	0,05
11	36	1,69	1944	8	0,38	03	3	0,14	40	2	0,09	200	1	0,05	64	1	0,05
33	34	1,60	232	8	0,38	030	3	0,14	465	2	0,09	2000	1	0,05	641	1	0,05
22	31	1,46	39	8	0,38	110	3	0,14	484	2	0,09	203	1	0,05	646	1	0,05
13	30	1,41	425	8	0,38	115	3	0,14	491	2	0,09	205	1	0,05	660	1	0,05
24	30	1,41	448	8	0,38	1323	3	0,14	50	2	0,09	213	1	0,05	676	1	0,05
52	28	1,32	624	8	0,38	133	3	0,14	510	2	0,09	214	1	0,05	69	1	0,05
09	27	1,27	68	8	0,38	143	3	0,14	606	2	0,09	215	1	0,05	7003	1	0,05
17	27	1,27	732	8	0,38	148	3	0,14	6143	2	0,09	221	1	0,05	714	1	0,05
82	27	1,27	36	7	0,33	241	3	0,14	6147	2	0,09	230	1	0,05	720	1	0,05
18	24	1,13	38	7	0,33	290	3	0,14	618	2	0,09	233	1	0,05	7340	1	0,05
44	24	1,13	41	7	0,33	299	3	0,14	6308	2	0,09	239	1	0,05	778	1	0,05
25	23	1,08	502	7	0,33	308	3	0,14	6311	2	0,09	245	1	0,05	788	1	0,05
27	23	1,08	72	7	0,33	317	3	0,14	633	2	0,09	2450	1	0,05	8054	1	0,05
12	22	1,03	73	7	0,33	433	3	0,14	645	2	0,09	246	1	0,05	811	1	0,05
209	22	1,03	84	7	0,33	474	3	0,14	659	2	0,09	2462	1	0,05	812	1	0,05
99	22	1,03	89	7	0,33	51	3	0,14	665	2	0,09	251	1	0,05	813	1	0,05
48	21	0,99	92	7	0,33	54	3	0,14	710	2	0,09	2532	1	0,05	820	1	0,05
35	19	0,89	01	6	0,28	613	3	0,14	736	2	0,09	256	1	0,05	824	1	0,05
94	19	0,89	0522	6	0,28	617	3	0,14	745	2	0,09	261	1	0,05	83	1	0,05
21	18	0,85	06	6	0,28	63	3	0,14	777	2	0,09	262	1	0,05	8302	1	0,05
113	17	0,80	142	6	0,28	707	3	0,14	78	2	0,09	267	1	0,05	832	1	0,05
222	17	0,80	16	6	0,28	81	3	0,14	79	2	0,09	268	1	0,05	833	1	0,05
224	16	0,75	202	6	0,28	810	3	0,14	80	2	0,09	284	1	0,05	842	1	0,05
252	16	0,75	333	6	0,28	88	3	0,14	818	2	0,09	288	1	0,05	849	1	0,05
294	16	0,75	414	6	0,28	924	3	0,14	822	2	0,09	292	1	0,05	85	1	0,05
335	16	0,75	47	6	0,28	111	2	0,09	838	2	0,09	295	1	0,05	853	1	0,05
53	16	0,75	522	6	0,28	112	2	0,09	87	2	0,09	301	1	0,05	8532	1	0,05
982	16	0,75	74	6	0,28	114	2	0,09	907	2	0,09	3113	1	0,05	854	1	0,05
332	15	0,71	868	6	0,28	117	2	0,09	939	2	0,09	313	1	0,05	858	1	0,05
014	14	0,66	00	5	0,24	119	2	0,09	000	1	0,05	316	1	0,05	866	1	0,05
08	14	0,66	0502	5	0,24	120	2	0,09	0132	1	0,05	319	1	0,05	8673	1	0,05
23	14	0,66	07	5	0,24	121	2	0,09	018	1	0,05	325	1	0,05	878	1	0,05
34	14	0,66	171	5	0,24	134	2	0,09	020	1	0,05	329	1	0,05	889	1	0,05
04	13	0,61	30	5	0,24	156	2	0,09	021	1	0,05	345	1	0,05	904	1	0,05
411	13	0,61	353	5	0,24	190	2	0,09	039	1	0,05	350	1	0,05	908	1	0,05
62	13	0,61	365	5	0,24	201	2	0,09	046	1	0,05	354	1	0,05	913	1	0,05
77	13	0,61	402	5	0,24	211	2	0,09	0532	1	0,05	359	1	0,05	917	1	0,05
20	12	0,56	66	5	0,24	212	2	0,09	054	1	0,05	418	1	0,05	919	1	0,05
432	12	0,56	726	5	0,24	217	2	0,09	063	1	0,05	422	1	0,05	922	1	0,05
132	11	0,52	76	5	0,24	220	2	0,09	085	1	0,05	424	1	0,05	927	1	0,05
218	11	0,52	91	5	0,24	225	2	0,09	0854	1	0,05	427	1	0,05	930	1	0,05

26	11	0,52	057	4	0,19	226	2	0,09	099	1	0,05	439	1	0,05	95	1	0,05
42	11	0,52	118	4	0,19	227	2	0,09	102	1	0,05	446	1	0,05	959	1	0,05
45	11	0,52	127	4	0,19	2290	2	0,09	1049	1	0,05	447	1	0,05	961	1	0,05
59	11	0,52	147	4	0,19	236	2	0,09	1118	1	0,05	450	1	0,05	964	1	0,05
65	11	0,52	199	4	0,19	242	2	0,09	123	1	0,05	462	1	0,05	981	1	0,05
67	11	0,52	248	4	0,19	28	2	0,09	124	1	0,05	523	1	0,05	983	1	0,05
944	11	0,52	311	4	0,19	289	2	0,09	125	1	0,05	527	1	0,05	989	1	0,05
05	10	0,47	323	4	0,19	302	2	0,09	1339	1	0,05	539	1	0,05			
43	10	0,47	356	4	0,19	31	2	0,09	139	1	0,05	541	1	0,05			
71	10	0,47	37	4	0,19	315	2	0,09	1418	1	0,05	5432	1	0,05			
727	10	0,47	373	4	0,19	321	2	0,09	146	1	0,05	544	1	0,05			

Fuente: Elaboración propia.

Nº: Número apostado; Frec.: Frecuencia absoluta; %: Porcentaje

Gráfico A2.14: Números apostados. Frecuencia porcentual. Gráfico truncado (1)



Fuente: Elaboración propia. (1) Sólo se grafican aquí los número que han sido apostados en una frecuencia porcentual que supera o iguala el 0,5%.

## Bibliografía

Abt, Vicki (1996): "The role of the state in the expansion and growth of commercial gambling in the USA", en McMillen, Jan (ed.): *Gambling cultures. Studies in history and interpretation*. Routledge, Londres. Pp. 164-181.

Abt, Vicki; Smith, James y Christiansen, Eugene (1985): "The Business of Risk: Commercial Gambling in Mainstream America". University of Kansas Press, Lawrence.

Adams, Douglas (1996): "Playing the lottery: Social action, social Networks and accounts of motive". Tesis doctoral, Department of Sociology, University of Arizona.

Adams, Douglas (2001): "My ticket, my <self>: Lottery ticket number selection and the commodification and extension of self". En *Sociological Spectrum*, 21: pp. 455-477.

Adams, Peter (2011): "Ways in which gambling researches receive funding from gambling industry sources", en *International Gambling Studies*, Vol. 11, N° 2, pp. 145-152.

Adorno, Theodor (2002): "The stars down to earth: the *Los Angeles Times* astrology column", en *The stars down to earth and other essays on the irrational culture*. Routledge, London.

Agamben, Giorgio (2001): "Infancia e historia". Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires.

Aglietta, Michel (1999): "Regulación y crisis del capitalismo". Siglo XXI Editores, México.

Aglietta, Michel y Orléan, André (1998): "La monnaie souveraine". Odile Jacob, París.

Alain, Émile [1927]: "Les idées et les âges". Versión electrónica disponible en: <http://classiques.uqac.ca>

Alemann, R. (1992): "Breve historia de la política económica argentina, 1500-1989". Editorial Claridad, Buenos Aires.

Amadiou, T. (2011): «L'argent du jeu. Les représentations normatives relatives aux jeux de hasard», en *Actes du colloque Les usages sociaux de l'argent*, Centre Nantais de Sociologie (CENS), 2011.

Ambrosini, Cristina (2007): "Del monstruo al estratega: ética y juegos". Editorial CCC Educando, Buenos Aires.

American Psychiatric Association (1995): "Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales 4ta edición". Masson, Barcelona.

Appadurai, A. (1991) "Introducción: Las mercancías y la política del valor". En Appadurai, A. (ed.) *La vida social de las cosas*, Grijalbo, México D.F.

Arendt, Hanna (2005): "La condición humana". Paidós, Buenos Aires.

- Ariès, Philippe (2012): “Morir en Occidente. Desde la Edad Media hasta nuestros días”. Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires.
- Aron, Raymond (1992): “Las etapas del pensamiento sociológico”, tomo II. Ediciones Siglo Veinte, Buenos Aires.
- Aspiazu, Daniel (comp.) (2002): “Privatizaciones y poder económico”. UnQui-Flacso-IDEF, Buenos Aires.
- Auld, M.C, y Grootendorst, P. (2004): “An empirical analysis of milk addiction”, en *Journal of Health Economics*, vol. 23, N° 6, pp. 1117-33.
- Auyero, Javier (2001): “La política de los pobres”. Manantial, Buenos Aires.
- Auyero, Javier (2011): “Patients of the State. An ethnographic account of poor people’s waiting”, en *Latin American Research Review*, Vol. 46, N° 1, pp. 5-29.
- Balandier, Georges (1996): “El desorden. La teoría del caos y las ciencias sociales. Elogio de la fecundidad del movimiento”. Gedisa, Barcelona.
- Barbeito, Alberto y Lo Vuolo, Rubén (1992): “La modernización excluyente”. Losada, Buenos Aires.
- Basualdo, Eduardo (2002): “Sistema político y modelo de acumulación en la Argentina”. UnQui-Flacso-IDEF, Buenos Aires.
- Bataille, Georges (1996): “Lo que entiendo por soberanía”. Paidós, Barcelona.
- Bataille, Georges (1998): “Teoría de la religión”. Taurus, Madrid.
- Bataille, Georges (2002): “La experiencia interior”. Editora Nacional, Madrid.
- Bataille, Georges (2002b): “La literatura y el mal”. Editora Nacional, Madrid.
- Bataille, Georges (2005): “El límite de lo útil”. Losada, Buenos Aires.
- Bataille, Georges (2007) [1949]: “La parte maldita”, Las Cuarenta, Buenos Aires.
- Bataille, Georges (2008): “La conjuración sagrada”. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires.
- Becker, Gary y Murphy, Kevin (1988): “A theory of rational addiction”, en *Journal of Political Economy*, vol. 96, N° 4, pp. 675-700.
- Beckert, Jens y Lutter, Mark (2008): “The inequality of fair play. Lottery gambling and social stratification in Germany”, en *European Sociological Review*, vol. 25, n° 4, pp. 475-488.
- Beckert, Jens y Lutter, Mark (2012): “Why the poor play the lottery: Sociological approaches to explaining class-based lottery play”, en *Sociology*, vol. 0, N° 0, pp. 1-19.
- Bennis, Will (2004): “Blackjack playing strategies and beliefs: A view from the field”, en *Electronic Journal of Gambling Issues: eGambling 2004*;10.

- Bernhard, Bo y Frey, James (2007): "The sociology of gambling", en Bryant, Clifton y Peck, Dennis: *21<sup>st</sup> Century Sociology: A reference handbook*, SAGE Publications, California.
- Besnier, Jean-Michel (2005): "Georges Bataille et la modernité : « La politique de l'impossible », en *Revue du MAUSS*, 2005/1, n° 25, pp. 190-206.
- Binde, Per (2005): "Gambling, exchange Systems, and moralities", en *Journal of gambling Studies*, vol. 21, N° 4, pp. 445-479.
- Binde, Per (2007): "Gambling and religion: Histories of concord and conflict", en *Journal of Gambling Issues*, vol. 20, pp. 145-165.
- Binde, Per (2009): "Gambling motivation and involvement. A review of social science research". The Swedish National Institute of Public Health, Stockholm.
- Blanc, J. (2009) « Usages de l'argent et pratiques monétaires ». En Steiner, P. y Vatin, F. (dir.), *Traité de sociologie économique*, Puf, París.
- Blanc, J. (2011) "Rendre compte des qualités de la monnaie: un cadre d'analyse", en *Actes du colloque Les usages sociaux de l'argent*, Centre Nantais de Sociologie (CENS), 2011.
- Blanca, Débora (2012): "Qué es la ludopatía". Ministerio de Desarrollo Social de la provincia de Buenos Aires, Subsecretaría de Atención a las Adicciones. Documento en línea: <http://www.sada.gba.gov.ar/produccion/adiccionespdf/blanca.pdf>
- Bloch, Ernest (2007): "El principio esperanza [1]". Editorial Trotta, Madrid.
- Bloch, Herbert (1951): "The sociology of gambling", en *The American Journal of Sociology*, vol. LVII, N° 3, pp. 215-221.
- Boltanski, Luc y Chiapello, Ève (2011): "Le nouvel esprit du capitalisme". Gallimard, París.
- Bosco, Joseph; Huwy-Min Liu, Lucia y West, Matthew (2009): "Underground lotteries in China: The occult economy and capitalist culture", en *Research in Economic Anthropology*, N° 29, pp.31-62.
- Botana, Natalio (1985): "El orden conservador". Sudamericana, Buenos Aires.
- Boudon, Raymond (1995): "Le Juste et le Vrai". Fayard, París.
- Boudon, Raymond (2003): "Raison, bonnes raisons". PUF, París.
- Bourdieu, Pierre (1994): "Raisons pratiques". Éditions du Seuil, París.
- Bourdieu, Pierre (1999): "Una interpretación de la teoría de la religión de Max Weber", en *Intelectuales, política y poder*. Eudeba, Buenos Aires, pp. 43-73.
- Bourdieu, Pierre (2000): "Cosas dichas". Gedisa, Barcelona.
- Bourdieu, Pierre (2003): "Méditations pascaliennes". Éditions du Seuil, París.

- Bourdieu, Pierre (2005): “Las estructuras sociales de la economía”. Manantial, Buenos Aires.
- Bourdieu, Pierre (2006): “Argelia 60: Estructuras económicas y estructuras temporales”. Siglo XXI Editores, Buenos Aires.
- Bourdieu, Pierre (2012): “Sur l’État. Cours au Collège de France (1989-1992)”. Raisons d’agir/Seuil, París.
- Brenner, Gabrielle; Lipeb, Martial y Servet, Jean-Michel (1996): “Gambling in Cameroon and Senegal. A response to crisis?”, en McMillen, Jan (ed.): *Gambling cultures. Studies in history and interpretation*. Routledge, Londres. Pp. 153-163.
- Bronner, Gérald (2003): “L’Empire des croyances”. PUF, París.
- Brown, D. J., Kaldenberg, Dennis O. and Browne, B. A. (1992): “Socioeconomic-status and playing the lotteries”, en *Sociology and Social Research*, N° 76, pp. 161-167.
- Brown, M. (2003): “The ethical process: An approach to disagreements and controversial issues.” Prentice Hall, New Jersey.
- Browne, Basil (1989): “Going on tilt: Frequent poker players and control”, en *Journal of Gambling Behavior*; 5 (1): pp. 3-21.
- Caillois, Roger (1950): “L’homme et le sacré”. Gallimard, París.
- Caillois, Roger (1967) “Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige”. Gallimard, París.
- Caillois, Roger (1995): “L’ambigüité du sacré”, en Hollier, Denis: *Le Collège de Sociologie. 1937-1939*, Gallimard, París, pp. 365-402.
- Callon, Michel y Latour, Bruno (2011): “‘¡No calcularás!’ o cómo simetrizar el don y el capital”, en *Athenea Digital*, vol. 11, N° 1, pp. 171-192.
- Campillo, Antonio (1996): “El amor de un ser mortal”, en Bataille, Georges: “Lo que entiendo por soberanía”. Paidós, Barcelona.
- Carnap, Rudolf (1969): “Fundamentación lógica de la física”. Editorial Sudamericana, Buenos Aires.
- Casey, Emma (2003): “Gambling and consumption: Working-class women and UK National Lottery play”, en *Journal of Consumer Culture*, N° 3, pp. 245-263.
- Casey, Emma (2008): “Women, pleasure and gambling experience”. Ashgate, Aldershot.
- Casey, Emma (2008b): “Working class women, gambling and the dream of happiness”, en *Feminist review*, N° 89, pp. 122-137.
- Casullo, Nicolás (2004): *El debate modernidad-posmodernidad*. Ediciones Retórica, Buenos Aires, pp. 87-105.

Cecchi, Ana (2010a): “Formas de legalidad: juegos de azar, discusiones parlamentarias y discursos policiales, Buenos Aires, 1895-1905”, en *Intersticios. Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, vol. 4 (2).

Cecchi, Ana (2010b): “Esfera pública y juegos de azar: del meeting contra el juego al allanamiento de domicilio privado. Prensa, parlamento y policía en Buenos Aires (1901-1902)”, en *Cuadernos de Antropología Social*, N° 32, pp. 169-194.

Cecchi, Ana (2012): “La timba como rito de pasaje. La narrativa del juego en la construcción de la modernidad porteña (Buenos Aires, 1900-1935)”. Ediciones Biblioteca Nacional – Teseo, Buenos Aires.

Chang, Wen-Chun. (2004): “An empirical analysis of gambling addiction: Results from the case of Taiwan”, en *Topics in Economic Analysis and Policy*; vol. 4, N° 1, artículo 1.

Cheng, Tijie (2010): “The sociology of gambling in China”. Paths International, UK.

Clotfelter, Charles; Cook, Philip; Edell, Julie y Moore, Marian (1999): “State Lotteries at the turn of the century: Report to the National Gambling Impact Study Commission”. Duke University. Artículo en línea: <http://govinfo.library.unt.edu/ngisc/reports/lotfinal.pdf>

Clotfelter, Charles y Cook, Philip (1987): “Implicit taxation in lottery finance”, en *National Tax Journal*, N° 40, pp. 533-546.

Clotfelter, Charles y Cook, Philip (1989): “Selling hope: State lotteries in America”. Harvard University Press, Cambridge.

Clotfelter, Charles y Cook, Philip (1990): “On the economics of states lotteries”, en *Journal of economic perspectives*, vol. 4, n° 4, pp. 105-119.

Clotfelter, Charles; Cook, Philip; Edell, Julie y Moore, Marian (1999): “State lotteries at the turn of the century: Report to the National Gambling Impact Study Commission”. Duke University.

Cochoy, Franck (ed.) (2004): “La captation des publics. C’est pour mieux te séduire, mon client...”. Presses Universitaires du Mirail, Toulouse.

Cohen, Stanley y Taylor, Laurie (1992): “Escape attempts: The theory and practice of resistance to everyday life”. Routledge, London y Nueva York.

Conlisk, John (1993): “The utility of gambling”. En *Journal of Risk and Uncertainty*, 6 (3): pp 255-275.

Cosgrave, James (2010): “Embedded addiction: The social production of gambling knowledge and the development of gambling markets”, en *Canadian Journal of Sociology*, N° 35, vol. 1, pp. 113-134.

Cosgrave, Jim y Klassen, Thomas (2001): “Gambling against the State: The State and the legitimation of gambling”, en *Current Sociology*, vol. 49, n° 5, pp. 1-20.

- Cotte, June (1997): "Chances, trances and lots of slots: Gambling motives and consumption experiences", en *Journal of Leisure Research*; 29 (4): pp. 380-406.
- Crump, Thomas (1990): "The anthropology of numbers". Cambridge University Press, Cambridge.
- DaMatta, Roberto y Soárez, Elena (1999): "Àguias, burros e borboletas. Um estudo antropológico do jogo do bicho". Rocco, Río de Janeiro.
- Davie, Grace (1994): "Religion in Britain since 1945: Believing without belonging". Blackwell, Oxford.
- de Blic, Damien y Lazarus, Jeanne (2007): "Sociologie de l'argent". La Decouverte, París.
- de Certeau, Michel (2000): "La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer". Universidad Iberoamericana / Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, México.
- Deleuze, Gilles y Guattari, Félix (2005): "Sobre el capitalismo y el deseo", en Deleuze, Gilles: *La isla desierta y otros textos*. Editorial Pre-textos, Valencia. Pp. 333-346.
- Delfino Kraft, Flora (2011): "Las prácticas en la Bolsa de Comercio de Buenos Aires. Entre la ciencia, el juego y la brujería". Prometeo, Buenos Aires.
- Demeulenaere, Pierre (1997): "La légitimation et la dénonciation de la recherche de l'argent dans la modernité", en *Arch. Phil. Droit*, N° 42. pp. 137-151.
- Denzinger, Enrique (1963): "El magisterio de la Iglesia. Manual de los símbolos, definiciones y declaraciones de la Iglesia en materia de fe y costumbres". Editorial Herder, Barcelona.
- Derrida, Jacques (1995): "Dar (el) tiempo I. La moneda falsa". Paidós, Buenos Aires.
- Devereux, Edward (1980) [1949]: "Gambling and the social structure: A sociological study of lotteries and horseracing in contemporary America". Arno Press, New York.
- Dobbin, Frank (1992): "The origins of private social insurance: public policy and fringe benefits in America, 1920-1950", en *American Journal of Sociology*, vol. 97, n°5, pp. 1416-1450.
- Douglas, Mary (1992): "Risk and blame: Essays in cultural theory". Routledge, London.
- Douglas, Mary (1996a): "La aceptabilidad del riesgo según las ciencias sociales". Paidós, Barcelona.
- Douglas, Mary (1996b): "Cómo piensan las instituciones". Alianza, Madrid.
- Dubar, Claude (2004): "Régimes de temporalités et mutation des temps sociaux", en *Temporalités*, N° 0, pp. 118-129.

Dubuisson-Quellier, Sophie (2009): “La consummation comme pratique sociale”, en Steiner, Philippe y Vatin, François: *Traité de sociologie économique*. PUF, París, pp. 727-776.

Dumont, L. (1979) : “Vers une théorie de la hiérarchie”, posfacio a *Homo hierarchicus*. Gallimard, París.

Dumont, Louis (1999): “Homo aequalis”. Taurus, Barcelona.

Durkheim, Émile (1914): “L’avenir de la religion”. Versión electrónica disponible en: [http://classiques.uqac.ca/classiques/Durkheim\\_emile/sc\\_soc\\_et\\_action/texte\\_4\\_14/avenir\\_religion.pdf](http://classiques.uqac.ca/classiques/Durkheim_emile/sc_soc_et_action/texte_4_14/avenir_religion.pdf)

Durkheim, Émile (1928): “Le socialisme: Sa definition – Ses debuts – La doctrine Saint-simonienne“, disponible en <http://classiques.uqac.ca>

Durkheim, Émile (2003): “Las formas elementales de la vida religiosa”. Alianza Editorial, Madrid.

Eadington, William (2003): “Values and choices: The Struggle to find balance with permitted gambling in modern society”, en Reith, Gerda (ed.): *Gambling: Who wins? Who loses?* Prometheus, N.Y.

Eadington, William y Frey, James (1984): “Preface”, en *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, vol. 474, pp. 9-11.

Eger, Talita Jabs (2013): “Dinheiro e Moralidade no Bolsa Família: uma perspectiva etnográfica”. Dissertação de mestrado, Programa de Pós Graduação em Antropologia Social – UFRGS.

Elía, Oscar (1974): “La intervención del Estado en la explotación del juego por apuestas”. Lotería de Beneficencia Nacional y Casino, Buenos Aires.

Elía, Oscar (1975): “El juego. Explotación oficial en la República Argentina (desde 1895 hasta 1973)”. Lotería de Beneficencia Nacional y Casinos, Buenos Aires.

Elía, Oscar y Pardo, Publio (1974): “Lotería Nacional. Antecedentes originarios hasta el año 1895”. Lotería de Beneficencia Nacional y Casinos, Buenos Aires.

Eliade, Mircea (1974): “Tratado de la historia de las religiones”. Ediciones Cristiandad, Madrid.

Elías, Norbert (1996) [1969]: “La sociedad cortesana”. Fondo de Cultura Económica, México.

Elías, Norbert (2011): “El proceso de la civilización”. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.

Elías, Norbert y Dunning, Eric (1992): “La búsqueda de emoción en el ocio”, en Elías, N. y Dunning, E.: *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica, España.

- Elster, Jon y Skog, Ole-Jorgen (1999): "Getting Hooked: Rationality and Addiction". Cambridge University Press, Cambridge.
- Evans-Pritchard, Edward (1992): "Los nuer". Anagrama, Barcelona.
- Farrell, L.; Morgenroth, E. y Walker, I. (1999): "A time series analysis of UK lottery sales: Long and short run price elasticities", en *Oxford Bulletin of Economics and Statistics*; vol. 61, N° 4, pp. 513-26.
- Fauconnet, Paul y Mauss, Marcel (1969): "La sociologie: objet et méthode", en Mauss, Marcel: *Essais de sociologie*. Éditions de Minuit, París, pp. 6-41.
- Ferrer, Aldo (1986): "La economía argentina". Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- Figueiro, Pablo (2013): "Lógicas sociales del consumo". Unsam Edita, Buenos Aires.
- Figueiro, Pablo y Geddes, Diego (2013): "Sin whisky ni humo", en *Revista Anfibia*. Disponible en [www.revistaanfibia.com.ar](http://www.revistaanfibia.com.ar)
- Fligstein, Neil (1996): "Markets as politics: a political-cultural approach to market institutions", en *American Sociological Review*, vol. 61, n° 4, p.656-673.
- Foucault, Michel (1999): "Prefacio a la trasgresión", en *Entre filosofía y literatura*. Paidós, Barcelona.
- Foucault, Michel (2001): "Des espaces autres", en *Dits et écrits (1954-1988)*, tomo II. Gallimard, París. Pp. 1571-81.
- Foucault, Michel (2007): "La verdad y las formas jurídicas". Gedisa, Buenos Aires.
- Fouillet, Aurélien (2010): "Avant-propos. Le valeur, le jeu, le postmoderne", en *Sociétés*, vol. 1, N° 107, pp. 5-9.
- Freund, Elizabeth y Morris, Irwin (2005): "The lottery and the income inequality in the states", en *Social Science Quarterly*, vol. 8, N° 5, pp. 996-1012.
- Frey, James (1984): "Gambling: a sociological review", en *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, vol. 474, pp. 107-121.
- Friedman, Milton y Friedman, Rose (1992): "La libertad de elegir". Planeta-Agostini, Barcelona.
- Friedman, Milton y Savage, Leonard (1948): "The utility analisis of choises involving risk". En *Journal of Political Economy*; 56 (4): 279-304.
- Fromm, Erich (2010) "La revolución de la esperanza. Hacia una tecnología humanizada". Fondo de Cultura Económica, México DF.
- Frothingham, O. (1882): "The ethics of gambling", en *The North American Review*, vol. 135, n° 309, pp. 162-174.

Furst, Peter (1980): “Los alucinógenos y la cultura”. Fondo de Cultura Económica, México.

Garvía, Roberto (2009): “Loterías, institucionalización y juego en compañía”, en Garvía, Roberto (coord.): *Fortuna y virtud: historia de las loterías públicas en España*. Silex, Madrid., pp. 13-66.

Gayon, V. y Lemoine, B. (2010): “Argent publique”, en *Genèses*, vol. 3, n° 80, pp. 2-7.

Geertz, Clifford (2001): “Juego profundo: notas sobre la riña de gallos en Bali”. En Geertz, C.: *La interpretación de las culturas*, Gedisa, Barcelona, pp. 339-372.

Geist, Ingrid (2002): “Juego, estado del sentir y experiencia en el ritual”, en *Escritos*, N° 26, pp. 183-225.

Giddens, Anthony (1995): “Modernidad e identidad del yo”. Ediciones Península, Barcelona.

Gigerenzer, Gerd *et al* (1989): “The empire of chance. How probability changed science and everyday life”. Cambridge University Press, Cambridge.

Giraud, Claude (2007): “De l’espoir”. L’Hermattan, París.

Goffman, Erving (1970): “Donde está la acción”, en *Ritual de la interacción*. Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.

Gonzales, Angela (2003): “Jeux de hasard et dépossession: bénéficiaires et victimes du développement de l’industrie amérindienne du jeu”, en *Revue internationale des sciences sociales*, 2003/1, n° 175, pp. 133-144.

González Bernardo de Quirós, Pilar (2010): “Municipalidad e institución de lo social: iniciativas particulares y regulación pública de la beneficencia en la ciudad de Buenos Aires durante el siglo XIX”, en González Leandro, R.; González Bernardo de Quirós, P. y Suriano, J.: *La temprana cuestión social. La ciudad de Buenos Aires durante la segunda mitad del siglo XIX*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas, España, pp. 31-86.

González Leandro, R.; González Bernardo de Quirós, P. y Suriano, J. (2010): “La temprana cuestión social. La ciudad de Buenos Aires durante la segunda mitad del siglo XIX”. Consejo Superior de Investigaciones Científicas, España.

Granovetter, Mark (1985): “Economic action and social structure: The problem of embeddedness”. En *American Journal of Sociology*; 91: pp. 481-510.

Griffiths, Mark (2011): “The funding of gambling research: Some personal observations”, artículo disponible en <http://drmarkgriffiths.wordpress.com>

Grimson, Alejandro (2011): “Los límites de la cultura”. Siglo XXI Editores, Buenos Aires.

Grimson, Alejandro y Roig, Alexandre (2011): "Las percepciones sociales de los impuestos", en Nun, José (comp.): *La desigualdad y los impuestos (II)*. Capital Intelectual, Buenos Aires. Pp. 87-119.

Guber, Rosana (2008): "El salvaje metropolitano". Paidós, Buenos Aires.

Habermas, Jürgen (2012) [1985]: "El discurso filosófico de la modernidad". Katz Editores, Buenos Aires.

Halbwachs, Maurice (1947): "L'expression des émotions et la société", disponible en <http://classiques.uqac.ca>

Hayano, David (1989): "Like eating money: Card gambling in a Papua New Guinea highlands village", en *Journal of Gambling Behavior*; 5 (3): pp. 231-45.

Heidegger, Martín (2009): "El ser y el tiempo". Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.

Heine, Michael (1991): "The symbolic capital of honor: Gambling games and the social construction of gender in Tlingit Indian culture", en *Play and Culture*; 4 (4): pp. 346-58.

Henriot, Jacques (1969): "Le jeu". PUF, París.

Herman, Robert (1967): "Gambling". Harper and Row, Londres.

Hinkelammert, Franz (1995): "Cultura de la esperanza y sociedad sin exclusión". Editorial DEI, San José.

Hirschman, Albert (1999): "Las pasiones y los intereses". Ediciones Península, Barcelona.

Hoggart, Richard (2013) [1957]: "La cultura obrera en la sociedad de masas". Siglo XXI Editores, Buenos Aires.

Hollier, Denis (1995): "Le Collège de Sociologie. 1937-1939". Gallimard, París.

Horkheimer, Max y Adorno, Theodor (1998): "Dialéctica de la Ilustración". Editorial Trotta, Madrid.

Hornes, Martín (2013): "Los programas de transferencias monetarias condicionadas. Una aproximación desde la socio antropología económica", en *Revista Debate Público. Reflexión de Trabajo Social: Año 3, N °5*. Disponible en línea: [http://trabajosocial.sociales.uba.ar\\_web\\_revista\\_5\\_PDF\\_12\\_Hornes](http://trabajosocial.sociales.uba.ar_web_revista_5_PDF_12_Hornes)

Howland, Meter (2010): "Self-gifting and the metro-rural idyll: an illusio of ideal reflexive individualism", en *Sociology New Zealand*,

Howland, Peter (2001): "Toward an ethnography of lotto", en *International Gambling Studies*; 1 (1): pp. 8-25.

Hsu, Cathy (ed.) (2006): "Casino industry in Asia Pacific: Development, operation, and impact". Routledge, Londres.

- Hubert, Henri y Mauss, Marcel (2010): “El sacrificio. Magia, mito y razón”. Las Cuarenta, Buenos Aires.
- Huizinga, Johan (1972) [1938]: “Homo ludens”. Alianza Editorial, Madrid.
- Igarza, Roberto (2009): “Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural”. La Crujía, Buenos Aires.
- Inserm – Institut national de la santé et de la recherche médicale (2008) : « Jeux de hasard et d’argent. Contextes et addictions ». Les éditions Inserm, París.
- Jankélévitch, Vladimir (1989): “La aventura, el aburrimiento, lo serio”. Taurus, Madrid.
- Järvinen-Tassopoulos, Johanna (2010): “Les jeux d’argent: un nouvel enjeu social?”, en *Pensée Plurielle*, N° 23, pp. 65-76.
- Karsenti, Bruno (2009): “Marcel Mauss. El hecho social como totalidad”. Antropofagia, Buenos Aires.
- Kindt, John (2003): “The gambling industry and academic research: Have gambling monies tainted the research environment”, en *Southern California Interdisciplinary Law Journal*, Vol. 13, N° 1, pp. 1-48.
- Kingma, Sytze (1996): “A sign of times. The political culture of gaming in the Netherlands”, en McMillen, Jan (ed.): *Gambling cultures. Studies in history and interpretation*. Routledge, Londres. Pp. 182-203.
- Lahire, Bernard (2006): “El espíritu sociológico”. Manantial, Buenos Aires.
- Lang, K. y Omori, M. (2009): “Can demographic variables predict lottery and pari-mutuel losses? An empirical investigation”, en *Journal of Gambling Studies*, N° 25, pp. 171-183.
- Lazzarato, Maurizio (2013): “La fábrica del hombre endeudado. Ensayo sobre la condición neoliberal”. Amorrortu, Buenos Aires.
- le Blanc, Guillaume (2001): “Existe-t-il une culture du divertissement?”, en *Cités*, vol. 3, N° 7, pp. 21-34.
- le Blanc, Guillaume (2008): “El pensamiento Foucault”. Amorrortu, Buenos Aires.
- Le Breton, David (2000): “Passions du risque”. Métailié, París.
- Lee, Yu-Kang y Chang, Chun-Tuan (2005): “The social impacts of the public Welfare Lottery: An empirical Study in Taiwan”, en *Modern Asian Studies*, vol. 39, n° 1, pp. 133-153.
- Lemieux, Cyril (2009): “Le devoir et la grâce”. Ed. Economica, París.
- Lévi-Strauss, Claude (2009): “El pensamiento salvaje”. Fondo de Cultura Económica, México.

Light, Ivan (1977): "Numbers gambling among blacks: A financial institution". En *American Sociological Review*; 42 (6): pp. 892-904.

Livingstone, Charles y Wooley, Richard (2007): "Risky business: A few provocations on the regulation of electronic gaming machines", en *International Gambling Studies*, Vol. 7, N° 3, pp. 361-376.

Lordon, Frederic (2011): "L'intérêt souverain". La Découverte, París.

Lorenc Valcarce, Federico (2012): "Sociología de los mercados: modelos conceptuales y objetos empíricos en el estudio de las relaciones de intercambio", en *Papeles de Trabajo*, Año 6, N° 9, junio de 2012, pp. 14-36.

Losada, L. (2008): "La alta sociedad en la Buenos Aires de la Belle Époque". Siglo XXI, Buenos Aires.

Lukács, György (2004): "Ontología del ser social". Ediciones Herramienta, Buenos Aires.

Macleán, Neil (1984): "Is gambling 'Bisnis'? The economic and political functions of gambling in the Jimi Valley", en *Social Analysis*; 16: pp. 44-59.

Macleán, Neil (1984): "Is gambling 'bisnis'? The economic and political functions of gambling in the Jimi Valley", en *Social Analysis*, N° 16, diciembre, pp. 44-59.

Maffía, Diana *et al* (2010): "Juego de damas: la corrupción en el control del juego en la Ciudad de Buenos Aires y sus efectos diferenciales sobre las mujeres". En Altschul, Monique: *Género y corrupción*. Libros del Zorzal, Buenos Aires.

Malaby, Thomas (1999): "Fateful misconceptions: Rethinking paradigms of chance among gamblers in Crete", en *Social Analysis*; 43 (1): pp. 141-65.

Malaby, Thomas (2003): "Gambling Life: Dealing in Contingency in a Cretan City". University of Illinois Press, Urbana, Illinois.

Mandeville, Bernard (1982) [1714]: "La fábula de las abejas". Fondo de Cultura Económica, Madrid.

Manicki, Anthony y Fossier, Arnaud (2005): "Éditorial", en *Tracés. Revue de sciences humaines*, N° 8. Revista en línea: <http://traces.revues.org/2113>

Marshall, Alfred (1890): "Principles of economics". Documento en línea: <http://www.econlib.org/library/Marshall/marP.html>

Martello, Walter y Etchecoin Moro, Marciel (2008): "Toma todo. Cristóbal López y el negocio del juego en la provincia de Buenos Aires". Informe del juego, Coalición Cívica, La Plata.

Martignoni, Jean-Pierre (1992): "Jeux, joueurs, espace de jeu: Le course par course du P.M.U.", en *Ethnologie Française*, T. 22, N°4, pp. 472-489.

- Martignoni, Jean-Pierre (1997): “Les jeux de hasard: faire de l’argent et faire avec l’existence”, en *Agora Débats Jeunesses*, N° 10, pp. 49-60.
- Martignoni, Jean-Pierre (2009): “Jouer, c’est interroger Dieu”. Entrevista publicada en el diario *Lyon Capitale*. Disponible en [www.lyoncapitale.fr](http://www.lyoncapitale.fr)
- Marx, Karl (1975): “Contribución a la crítica de la economía política”. Ediciones Estudio, Buenos Aires.
- Marx, Karl (1987): “En torno a la crítica de la filosofía del derecho de Hegel”, en Marx, Karl y Engels, Friedrich, *Obras fundamentales I*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Marx, Karl (2003): “El 18 brumario de Luis Bonaparte”. Prometeo, Buenos Aires.
- Mattoni, Silvio (2011): “Bataille: Una introducción”. Quadrata y Biblioteca Nacional, Buenos Aires.
- Mauss, Marcel (1902-1903): “Esquisse d’une théorie générale de la magie”, disponible en <http://classiques.uqac.ca>
- Mauss, Marcel (1909): “La prière”, disponible en <http://classiques.uqac.ca>
- Mauss, Marcel (1971) [1914]: “Los orígenes de la noción de moneda”, en *Obras completas*, t. II, Barral Editores, Barcelona.
- Mauss, Marcel (1979) [1924]: “Relaciones reales y prácticas entre la sociología y la psicología”, en *Sociología y antropología*, Tecnos, Madrid.
- Mauss, Marcel (2006a): “Manual de etnografía”. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- Mauss, Marcel (2006b) [1934]: “Discussion à l’Institut Française de Sociologie”, en Simiand, François: *Critique sociologique de l’économie*. PUF, París, pp. 259-279.
- Mauss, Marcel (2009): “Ensayo sobre el don”. Katz Ediciones, Buenos Aires.
- Mauss, Marcel y Hubert, Henri (1979): “Esbozo de una teoría general de la magia”, en Mauss, Marcel: *Sociología y antropología*, Tecnos, Madrid.
- McKibbin, Ross (1979): “Working-class gambling in Britain 1880-1939”, en *Past & Present*, N° 82, pp. 147-178.
- McMillen, Jan (1996): “Understanding gambling: History, concepts and theories”, en McMillen, Jan (ed.): *Gambling cultures. Studies in history and interpretation*. Routledge, Londres. Pp.6-39.
- McMillen, Jan (2003): “From local to global gambling cultures”, en Reith, Gerda (comp.): *Gambling: Who wins? Who loses?*, Prometheus, New York, pp. 49-63.
- McMillen, Jan (Ed.) (1996): “Gambling cultures. Studies in history and interpretation”. Routledge, London.
- Miller, Daniel (1999): “Ir de compras. Una teoría”. Siglo XXI Editores, México.

- Mitchell, William (1988): "The defeat of hierarchy: gambling as exchange in a sepik society", en *American Ethnologist*, vol. 15, N° 4, noviembre, pp. 638-657.
- Mobilia, Pamela (1993): "Gambling as rational addiction", en *Journal of Gambling Studies*; vol. 9, N° 2, pp. 121-51.
- Momper, Sandra (2010): "Implications of american indian gambling for social work research and practice", en *Social Work*, vol. 55, N° 2, pp. 139-146.
- Mora Dubuc, Verónica e Ibarzábal, Sebastián (2011): "Cuando el juego se convierte en un problema: estudio de la prevalencia del juego patológico, en mayores de 17 años, en la Ciudad de Buenos Aires". Instituto de Juegos de Apuestas de la Ciudad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Neal, Mark (1998): "'You lucky punters': A study of gambling in betting shops", en *Sociology*; 32 (3): pp. 581-600.
- Neal, Mark (2005): "'I lose, but that's not the point': Situated economic and social rationalities in horserace gambling", en *Leisure Studies*, 24 (3): pp. 291-310.
- Neveux, Marcel (1967): "Jeux de hasard", en Caillois, Roger (ed.): *Jeux et sport*. Gallimard, París.
- Newman, Otto (1972): "Gambling: Hazard and reward". Athlone Press, Londres.
- Nibert, David (2000): "Hitting the lottery jackpot: Government and the taxing of dreams". Monthly Review Press, Nueva York.
- Nietzsche, Friedrich (2002): "Más allá del bien y del mal - Genealogía de la moral". RBA Coleccionable, Madrid. Traducción de José Mardomingo Sierra.
- Notcheff, Hugo (comp.) (1998): "La economía argentina a fin de siglo: fragmentación presente y desarrollo ausente". Flacso-Eudeba, Buenos Aires.
- Ortiz, Ricardo (1978): "Historia económica de la Argentina". Plus Ultra, Buenos Aires.
- Oszlak, Oscar (2006): "La formación del Estado argentino". Ariel, Buenos Aires.
- Pareto, Vilfredo (1980): "Compendium of General Sociology". University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Parry, J y Bloch, M. (Ed.) (1989) "Money and the morality of exchange". Cambridge University Press, Cambridge.
- Passeron, Jean-Claude (2011): "El razonamiento sociológico". Siglo XXI Editores, Madrid.
- Paszkowski, Diego (1992): "La juegomanía. El auge de los apostadores y capitalistas en la Argentina". Ediciones Letra Buena, Buenos Aires.
- Pedetta, Marcelo (2007): "Los casinos de la Costa Atlántica entre la Nación y la provincia. Disputas por el botín, 1944-1950". Ponencia presentada en las *2das Jornadas*

sobre la política en Buenos Aires en el siglo XX, IEHS-Facultad de Ciencias Humanas-UNICEN, Tandil, 28 y 29 de junio.

Pereyra, Sebastián (2013): “Política y transparencia. La corrupción como problema público”. Siglo XXI Editores, Buenos Aires.

Petty, William (1905): “Traité des taxes et contributions”, en *Œuvres économiques*. Vol. II. V. Giard & E. Bière, París

Pinçon, Michel y Pinçon-Charlot, Monique (2012): “Les millionnaires de la chance. Rêve et réalité”. Payot, París.

Pinto, Louis (2002): “Pierre Bourdieu y la teoría del mundo social”. Siglo XXI Editores, México DF.

Polanyi, Karl (1976): “El sistema económico como proceso institucionalizado”. En Godelier, Maurice (comp.): *Antropología y economía*. Anagrama, Barcelona.

Polanyi, Karl (2007) [1944]: “La gran transformación. Los orígenes económicos y políticos de nuestro tiempo”. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.

Polanyi, Karl (2012): “Textos escogidos”. Universidad Nacional de General Sarmiento y CLACSO, Buenos Aires.

Price, Donald y Novak, E. Shawn (1999): “The tax incidence of three texas lottery games: regressivity, race, and education”, en *National Tax Journal*, vol. 52, N° 4, pp. 741-752.

Radin, Margaret (1996): “Contested commodities”. Harvard University Press, Cambridge.

Rapoport, Mario (2007): “Mitos, etapas y crisis en la economía argentina”, presentado en el seminario *El pensamiento político, económico y social en la construcción nacional, regional y provincial*. Catamarca, Agosto de 2007.

Reith, Gerda (1999): “The age of chance: gambling in western culture”. Routledge, Londres.

Reith, Gerda (2004): “The economics of ethics: lotteries and state funding”, en *Economic Sociology. European Electronic Newsletter*, vol. 6, n° 1, pp. 4-12.

Reith, Gerda (2007): “Gambling and the contradictions of consumption: a genealogy of the ‘pathological’ subject”, en *American Behavioral Scientist*, vol. 51, n° 1, pp. 33-55.

Riches, David (1975): “Cash, credit and gambling in a modern Eskimo economy: Speculations on origins of spheres of economic exchange”, en *Man*; 10 (1): pp. 21-33.

Richman, Michele (1982): “Reading Georges Bataille. Beyond the Gift”. The Johns Hopkins University Press, Baltimore.

Ritzer, George y Stillman, Todd (2001): “The modern Las Vegas casino-hotel: The paradigmatic new means of consumption”, en *M@n@gement*, vol. 4, N°3, pp. 83-99.

- Roberts, John; Arth, Malcolm y Bush, Robert (1959): "Games in culture", en *American Anthropologist*, Vol. 61, N° 4, pp. 597-605.
- Roig, Alexandre (2007): "La monnaie impossible: la convertibilité argentine de 1991". Tesis de doctorado, EHESS, París.
- Roig, Alexandre y Bontti, Nicolás (2014): "La souveraineté sans tête". Mimeo, Buenos Aires.
- Rosenberg, Nathan (1963): "Mandeville and Laissez-Faire", en *Journal of the History of Ideas*, vol. 24, N° 2, abril-junio, University of Pennsylvania Press. Pp. 183-196.
- Sahlins, Marshal (1983): "Economía de la edad de piedra". Akal, Madrid.
- Sallaz, Jeffrey (2006): "The making of the global gambling industry: An application and extension of field theory", en *Theory and Society*, vol. 35, n° 3, pp. 265-297.
- Salvatore, Ricardo (2001): "The normalization of economic life: Representations of the economy in golden-age Buenos Aires, 1890-1913", en *Hispanic American Historical Review*, N° 81, vol. 1, pp. 1-44.
- Say, Jean-Baptiste (2001): "Tratado de economía política". Fondo de Cultura Económica, México.
- Schmoll, Patrick (2011): "Sciences du jeu : état des lieux et perspectives", en *Revue des sciences sociales*. N° 45: Jeux et enjeux. Strasbourg: Université de Strasbourg.
- Schütz, Alfred (2008): "El problema de la realidad social". Amorrortu Editores, Buenos Aires.
- Schwartz, Barry (1974): "Waiting, Exchange, and Power: The distribution of time in social systems", en *American Journal of Sociology*, N° 79, pp. 841-870.
- Scientific Games (2012): "Lottery industry", documento electrónico: <http://www.scigames.com/sections/industry-information/lottery-industry.aspx>, acceso el 21/12/2012.
- Selby, Wendy (1996): "Social evil or social good? Lotteries and state regulation in Australia and the United States", en McMillen, Jan (ed.): *Gambling cultures. Studies in history and interpretation*. Routledge, Londres, pp. 65-85.
- Seoane, María (1998): "El burgués maldito". Planeta, Buenos Aires.
- Serfaty-Garzon, Perla (2010): "Temporalités intimes: le chez-soi de la vieillesse", en *Enfances, familles, générations*, N° 13, pp.36-58.
- Simmel, Georg (1977): "Filosofía del dinero". Instituto de Estudios Políticos, Madrid.
- Simmel, Georg (1988): "La aventura", en *Sobre la aventura. Ensayos filosóficos*. Ediciones Península, Barcelona.

Simmel, Georg (2002): “Sobre la individualidad y las formas sociales”. Universidad Nacional de Quilmes, Quilmes.

Simmel, Georg (2012): “La religión”. Gedisa, Buenos Aires.

Smith, Adam (2010) [1776]: “Investigación sobre la naturaleza y causa de la riqueza de las naciones”. Fondo de Cultura Económica, México.

Spinoza, Baruch de (2005): “Ética demostrada según el orden geométrico”. Quadrata, Buenos Aires.

Steiner, Philippe (2005): “L’École durkheimienne et l’économie: sociologie, religion et connaissance”. Droz, Ginebra.

Steiner, Philippe y Trespeuch, Marie (2013): “Maîtriser les passions, construire l’intérêt. Les jeux d’argent en ligne et les organes humains à l’épreuve du marché”, en *Revue Française de Sociologie*, vol. 54, N° 1, pp. 155-180.

Steinmüller, Hans (2011): “The moving boundaries of social heat: gambling in rural China”, en *Journal of the Royal Anthropological Institute*, vol. 17, N° 2, pp. 263-280.

Suriano, Juan (2010): “La crisis de 1890, los trabajadores y la emergencia de la cuestión obrera”. En González Leandro, R.; González Bernardo de Quirós, P. y Suriano, J.: *La temprana cuestión social. La ciudad de Buenos Aires durante la segunda mitad del siglo XIX*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas, España.

Svampa, Maristella (2010): “La sociedad excluyente. La Argentina bajo el signo del neoliberalismo”. Taurus, Buenos Aires.

Taccone, Gerardo (2013): “El sistema online en la provincia de Buenos Aires”, en *Games Magazine*, año 7, N° 40, enero/febrero.

Théret, Bruno (1992): “Régimes économiques de l’ordre politique. Esquisse d’une théorie régulationniste des limites de l’Etat”. PUF, París.

Théret, Bruno (2008): “Os três estados da moeda. Abordagem interdisciplinar do fato monetário”. En *Economía e Sociedade*, Campinas, V. 17, n.1 (32), p.1-28, abr. 2008.

Théret, Bruno (dir.) (2007) « La monnaie dévoilée par ses crises. Crises monétaires d’hier et d’aujourd’hui », 2 vol. Ed. de la EHESS, París.

Thévenot, Laurent (2009): “Governing life by standards: A view from engagements”, en *Social Studies of Science*, Vol. 39, N° 5, pp. 793-813.

Thompson, Edward (1995): “Costumbres en común”. Crítica, Barcelona.

Thompson, William (2010): “The international encyclopedia of gambling”. ABC-CLIO, California.

Trépos, Jean-Yves (2005): “Conversation sociologique avec un joueur”, en *Psychotropes*, vol. 11, N° 2, pp. 31-54.

- van Wyk, Ilana (2012): “‘Tata ma chance’: On contingency and the lottery in post-apartheid South Africa”, en *Africa*, vol. 82, n° 1, pp. 41-68.
- Varenne, Jean-Michel y Bianu, Zéno (1990): “L’esprit des jeux”. Albin Michel, París.
- Veblen, Thorstein [1899] (1944): “Teoría de la clase ociosa”. Fondo de Cultura Económica, México D.F.
- von Neumann, J. y Morgenstern, Oskar (1953): “The theory of games and economic behavior”. Princeton University Press, Princeton.
- Walker, Ian (1998): “The economic analysis of lotteries”. En *Economic Policy*, 13: pp. 359-401.
- Weber, Florence (2009): “Le calcul économique ordinaire”, en Steiner, Philippe y Vatin, François (dir.), *Traité de sociologie économique*, Puf, París.
- Weber, Max (2003): “La ética protestante y el espíritu del capitalismo”. Prometeo, Buenos Aires.
- Weber, Max (2010): “La bourse”. Éditions Allia, París.
- Weber, Max (2012): “Sociología de la religión”. Akal, Madrid.
- Wilkis, Ariel (2008): “Os usos sociais do dinheiro em circuitos filantrópicos: o caso das ‘publicações de rua’”, en *Mana: Estudos de Antropologia Social*, vol.14, n° 1, pp. 205-234.
- Wilkis, Ariel (2013): “Las sospechas del dinero”. Paidós, Buenos Aires.
- Wunenburger, Jean-Jacques (2006): “Lo sagrado”. Editorial Biblos, Buenos Aires.
- Zelizer, Viviana (1979): “Morals and markets: the development of life insurance in the United States”. Columbia University Press, New York.
- Zelizer, Viviana (1985): “Pricing the priceless child. The changing social value of children”. Basic Books, New York.
- Zelizer, Viviana (2009): “La negociación de la intimidad”. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- Zelizer, Viviana (2011) [1994]: “El significado social del dinero”. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- Zimmer, Laura (1986): “Card playing among the Gende: A system for keeping money and social relationships alive”, en *Oceania*; 56 (4): pp. 245-63.
- Zola, Iving (1967): “Observations on gambling in a lower class setting”, en Herman, Robert: *Gambling*. Harper and Row, Londres.

## Fuentes

American Gaming Association (1999): The AGA Survey of Casino Entertainment. Documento en línea: <http://www.americangaming.org/industry-resources/research/state-states>

American Gaming Association (2012): The AGA Survey of Casino Entertainment. Documento en línea: <http://www.americangaming.org/industry-resources/research/state-states>

Comisión Europea (2011): “Libro verde sobre el juego en línea en el mercado interior”. Documento en línea: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2011:0128:FIN:es:PDF>

Conferencia Episcopal Argentina (2010): “El juego se torna peligroso”, 20-12-2010. Documento en línea: <http://www.episcopado.org/portal/actualidad-cea/oficina-de-prensa/item/516-el-juego-se-torna-peligroso.html>

Diario *Clarín*, 2-10-1999.

Diario de sesiones de la Cámara de Diputados, 1895, República Argentina.

Diario de sesiones de la Cámara de Diputados, 1902, República Argentina.

Diario de Sesiones de la Cámara de Diputados, año 1885, tomo I, República Argentina.

Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores, 1892, República Argentina.

Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores, 1893, República Argentina.

Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores, 1893, República Argentina.

Diario *La Nación*, 31-10-1999.

Dirección General de Ordenación del Juego, Memoria Anual 2011.

*El Diario del Juego*, “El juego en Latinoamérica”, 14 de mayo de 2012. Documento en línea: <http://eldiario.deljuego.com.ar/submenuanalisisdelsector/3704-el-juego-en-latinoamerica.html>

Groupe La Française des Jeux, Chiffres Clés 2011.

Instituto Provincial de Loterías y Casinos S.E., provincia de Misiones (2012): *Dossier especial “Las Loterías frente a los juegos transfronterizos”*, Argentina. Documento en línea: <http://www.loteriademisiones.com.ar/juegos-transfronterizos-dossier-especial>

Morais, Richard (2002): “The stakes get higher”, en *Revista Forbes* (29/4/2002). Documento en línea: [www.forbes.com/global/2002/0429/024.html](http://www.forbes.com/global/2002/0429/024.html)

National Gambling Impact Study Commission, Final Report. Documento en línea: <http://govinfo.library.unt.edu/ngisc/>

National Indian Gaming Association (2009): The Economic Impact of Indian Gaming in 2009. Documento en línea: <http://www.indiangaming.org/resources/index.shtml>

Nevada Gaming Control Board, Gaming Commission, 2010.

North American Association of State and Provincial Lotteries: Lottery Sales and Profits. Documento en línea: <http://www.naspl.org/>

PMU, Rapport Annuel 2008

PMU, Rapport d'Activité 2011

Polla Chilena, Estados Financieros al 31 de diciembre de 2011 y al 31 de diciembre de 2008.

Revista *Abrazar*, año 1, N° 5, 2009.

Revista *Abrazar*, año 1, N° 3, 2008.

Revista *Abrazar*, año 4, N° 21, 2012.

Revista *Abrazar*, año 4, N° 22, 2012.

Revista *Abrazar*, año 1, N° 5, 2009.

Revista *Contacto*, año 9, N° 99, 2012.

Revista *Debate*, septiembre de 2012.

Revista *Games Magazine*, año 7, N° 41, marzo – abril 2013.

Revista *Mercado*, N° 1050, septiembre 2005.

Revista *Mercado*, N° 1131, junio 2012.

Revista *News. Revista de las loterías europeas*, abril, 2013.

Revista *News. Revista de las loterías europeas*, mayo, 2012.

Revista *Quorum*, septiembre de 2012.

Superintendencia de Casinos de Juego, Chile: Boletín Estadístico 2007 y 2011.

The European Lotteries and Toto Association (2012): “European Lotteries’ report on Lotteries in the EU and in Europe in 2011”. Documento en línea: [https://www.european-lotteries.org/communication/economic\\_studies\\_summary.php](https://www.european-lotteries.org/communication/economic_studies_summary.php)

UK Gambling Commission, Industry Statistics 2009-2012.