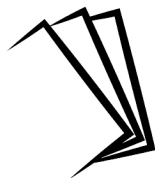


¿QUERÉS SALVARTE?

Apuestas, dinero y salvación
en el juego de la quiniela



PABLO FIGUEIRO

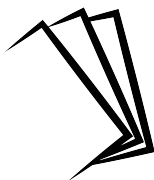


¿QUERÉS SALVARTE?

¿QUERÉS SALVARTE?

Apuestas, dinero y salvación
en el juego de la quiniela

Pablo Figueiro



Figueiro, Pablo Javier

¿Querés salvarte? Apuestas, dinero y salvación en el juego de la quiniela / Pablo Javier Figueiro. – 1a ed. – Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Pablo Javier Figueiro, 2022. 256 p.; 20 x 13 cm.

ISBN 978-987-88-6489-1

1. Sociología. 2. Sociología Económica. I. Título.

CDD 306.482

ISBN: 9789878864891

Imagen de tapa: Alejandro Garay en Unsplash

Las opiniones y los contenidos incluidos en esta publicación son responsabilidad exclusiva del/los autor/es.



EBOOK



TeseoPress Design (www.teseopress.com)

teseopress.com

Índice

Agradecimientos.....	9
Introducción	13
Un juego cotidiano.....	13
Los enfoques sobre el juego en ciencias sociales	25
La quiniela: nociones básicas	35
Sobre la metodología.....	38
Estructura del libro	43
1. Apuestas en todos lados. El crecimiento no azaroso de la industria lúdica	45
El crecimiento de la apuesta.....	50
Breve cronología del juego legal en Argentina	61
Red de agencias	75
Volviendo a Escobar	76
2. ¿Un dinero menor? Apuestas, moral y trasgresión.....	81
Un juego económico.....	84
Un dinero sin contabilizar	90
Los usos de la ganancia	101
Una apuesta de sí	110
3. Las formas sociales de la apuesta.....	117
Un saber hacer	117
La gramática lúdica	121
La quiniela y los números	125
“¿Cuál pusieron?”	128
Los atrasados	132
Hermeneutas de los números.....	134
Pálpitos	136
Sueños, eventos y efemérides	138
Los pronósticos.....	143
Números y antropomorfismo.....	145
Suerte (y destino)	149

Las formas sociales de la apuesta	153
4. Una ludodicea de la vida cotidiana	157
Un juego serio.....	157
La esperanza en juego	160
Sincronía y diacronía del juego	168
“¿Querés salvarte?”	174
Una ludodicea.....	179
5. Las economías políticas del juego. Entre la moral, la razón y la patología.....	189
El contexto de la discusión	196
La conversión moral del juego y la creación de la Lotería de Beneficencia Nacional	200
Dinero viciado vs. dinero público	209
La demarcación entre juego normal y juego patológico	213
La nueva economía política del juego.....	220
Conclusiones	225
Bibliografía.....	235
Fuentes	251
Diarios y revistas	253

Agradecimientos

Este libro tiene su origen en la tesis doctoral que defendí en la Escuela Interdisciplinaria de Altos Estudios Sociales de la Universidad Nacional de San Martín en marzo de 2014. Sin el apoyo institucional ni el trabajo colectivo realizado en el Centro de Estudios Sociales de la Economía de dicha casa de estudios, este trabajo no hubiese sido posible. Las lecturas y discusiones que hasta el día de hoy seguimos compartiendo con colegas que ya son amigos y amigas entrañables de ese espacio han sido y continúan siendo inestimables. Mi reconocimiento y gratitud a todo el CESE, especialmente a Martha Bernal, Iara Hadad, Martín Hornes, María de las Nieves Puglia, Alexandre Roig, María Soledad Sánchez y Ariel Wilkis. Aunque no pueda enumerarlos a todos y a todas, no quiero dejar de agradecer a mis colegas y, de nuevo, amigos y amigas con los que cotidianamente comparto en la EIDAES la tarea siempre inconclusa y provisoria, pero apasionante, de hacer y enseñar ciencias sociales.

La conversión de la mencionada tesis a libro y su publicación fueron posibles gracias al financiamiento otorgado por un proyecto PICT de la Agencia Nacional de Promoción Científica y Tecnológica, dinero público que reviste gran importancia para la continuidad y el fortalecimiento del desarrollo científico del país, junto con las demás instituciones científicas y todo el sistema universitario.

A mi familia le dedico este trabajo, a los que están y a los que ya no, a la consanguínea y a la que nos une la afinidad, porque todos me han incentivado y acompañado, de una forma u otra, en un recorrido siempre extenso y que nunca es de a uno. A María, muy especialmente, le agradezco el amor, el compañerismo y (hay que decirlo) la paciencia con la que diariamente vuelve a elegirme en este camino.

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 cómo 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, ¡qué 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...”

Música: Luis Cluzeau Mortet
Letra: Roberto Aubriot Barboza

Introducción

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

J. L. Borges, “La lotería en 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 ilustra 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?¹

De esta forma, la quiniela siempre tuvo la virtud de ofrecer, aun a los más pobres trabajadores, la posibilidad de esa actividad de excedente que es el juego (Mauss, 2006). Unos pocos centavos eran suficientes para acceder a la

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

dispensa de “jugarse un numerito”, como aún hoy se escucha entre sus adeptos². La lógica propia del juego se granjeaba así –y, en gran medida, todavía lo hace– el favor de los sectores populares y de su modesta economía.

Entre el público retratado en las crónicas arlteanas, se 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 almacén³.

Mucho más expuestas al examen público, el escritor de los arrabales porteños aclara que “hay mujeres que se juegan, no las zanahorias del puchero, sino también el puchero y el hueso y hasta el caldo”⁴. La demarcación entre necesario y excedente se torna difusa, y el dinero de la olla también puede ser apostado en esa superposición de clase y género.

Aunque ilegal, la cotidianidad de la actividad aparece 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 de las autoridades públicas. Sin embargo, esa presencia en el espacio público, al menos desde la perspectiva de nuestro observador, se configura a través de la geografía particular de la ciudad, marcando aún más la caracterización popular que hace del juego:

² Aunque he tratado de evitar el lenguaje sexista, por razones de edición he decidido mantener el plural masculino allí donde otro recurso hubiese dificultado la lectura.

³ *El Mundo*, 9 de noviembre de 1928, “La mujer que juega a la quiniela”, citado en Cecchi (2012: 112).

⁴ *El Mundo*, 9 de noviembre de 1928, “La mujer que juega a la quiniela”, citado en Cecchi (2012: 113).

[...] 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 pálpito⁵.

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

Sin embargo, dicho juego nunca resultó de un interés particular para las ciencias sociales. El retrato de Arlt es el único testimonio que es posible 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 (se comprende) fueron las luchas obreras, el peronismo, el desarrollo y la dependencia, la transición democrática, los nuevos movimientos sociales y el desarrollo de la economía popular. Pero la quiniela siempre se mantuvo allí, en cada una de las décadas de convulsión social, de derrocamientos y de inflación como una forma de transcurrir la vida diaria. Y todo indica que seguirá estando.

Pero pasemos ahora del retrato de Arlt de fines de los años 20 a unas estadísticas brindadas por Lotería Nacional S.E. en el año 2012:

⁵ *El Mundo*, 9 de noviembre de 1928, “La mujer que juega a la quiniela”, citado en Cecchi (2012: 111-12).

[...] 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.⁶

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 medios, lo cual reviste gran importancia para mi propósito. Justamente, lo que me interesa es la amplitud de la caracterización: estadísticamente, jugador de quiniela podría ser casi cualquiera. Aunque este juego sigue teniendo mayor vitalidad y presencia en los sectores medios y bajos, es posible observar que se trata de un juego “popular”, en sentido de asequible a cualquiera, tanto en términos objetivos cuanto subjetivos. Si bien el fragmento citado no toma en cuenta a los apostadores clandestinos⁷, más prolíferos en los barrios relegados en los que no hay agencias oficiales, la quiniela (que es el principal juego de agencia) ha ido incorporando a mayores sectores medios desde que Arlt escribió sus aguafuertes. Las referencias a las “barriadas” y a los sectores más pobres ya no es enteramente pertinente desde que la quiniela ha ganado

6 “La apuesta por entrar en la mente del consumidor”, en revista *Abrazar*, año 4, n.º 22, marzo-abril de 2012, p. 34.

7 No existe, sin embargo, una división tajante entre lo legal y lo ilegal: de igual forma que un quinielero oficial puede levantar, paralelamente, apuestas clandestinas, los jugadores pueden jugar indistintamente y por variados motivos en agencias oficiales o a través de levantadores clandestinos.

en extensión geográfica y social. De hecho, lo que me atrajo particularmente de la quiniela no fue un supuesto “exotismo”, sino, por el contrario, su “normalidad”. Basta con echar una mirada para ver la extensión de las agencias oficiales en cualquier parte de nuestro país; para no hablar de los puntos de venta clandestinos, fácilmente identificables, aunque sepamos poco de ellos en términos globales. Esta extensión me interesa porque evidencia la permanencia de prácticas y representaciones que no se ajustan a lo que la escolástica economicista podría llamar “racionalidad”. Si, como sostendré en el presente libro, es posible señalar que se trata de un juego menor en el que, aun cuando nadie se arruine, las pérdidas siempre superan a las ganancias y cuyos jugadores son hombres y mujeres estadísticamente medios, la quiniela puede revelarse como una fuente particularmente fecunda de estados cotidianos de esperanza en la vida diaria de dichas personas.

Entonces, decir que la quiniela se halla como un decorado no significa que sea menos significativa de la vida social y de las lógicas que allí operan. Justamente, considero que la economía del juego puede revelarnos, a partir de la circulación de esos pequeños montos apostados, ganados y perdidos, algo acerca de la cotidianidad de las personas, de sus esperanzas, dramas y tensiones, de sus cálculos y creencias, de sus sueños y temores. Analizar estas cuestiones sin caer en juicios moralizantes sobre el uso del dinero requiere un punto de vista que no parta de la división entre un mundo de la racionalidad y del cálculo por un lado, y de las pasiones por el otro⁸. Este tipo de compartimentaciones ha llevado, por ejemplo, a analizar el papel del dinero principalmente en su vínculo con ciertas formas definidas de ahorro e inversión, dejando en segundo plano el carácter relacional

⁸ Como ha mostrado Albert Hirschman (1999), el moderno interés individual no es más que la racionalización de una pasión antiguamente considerada nefasta, lo cual muestra la operación ideológica que permite pasar de un registro a otro y, por lo tanto, lo históricamente contingente de dicha división.

que mantiene con el consumo y con diversas lógicas de gasto (Figueiro, 2013). Es como si el dinero importante hubiese sido el dedicado a la productividad (que finalmente es la productividad acotada del dinero, lo cual, reducido a su forma más simple, es el dinero que produce dinero), mientras que el gasto hubiese sido relegado a “aspectos” culturales que rodearían, distorsionándolo, un núcleo verdadero de racionalidad. Pero la adición del consumo como parte central de la vida económica y la relativización de las categorías que utilizamos para comprenderla (Bourdieu, 2008) son centrales para observar que no solo se calcula, sino que se calcula de diversas maneras en función de los contextos sociales, culturales e institucionales, de una multiplicidad de dineros, de herramientas de cálculo y, además, de los consumos en juego. Y que incluso hay ocasiones en las que no se calcula (Callon y Latour, 2011).

Partiendo de los análisis sobre el carácter no neutral del dinero (Zelizer, 2011; Guyer, 2004; Maurer, 2006), es posible observar los sentidos múltiples que adquiere en contextos sociales y culturales específicos y, de esta manera, cómo se crean y recrean constantemente diversos tipos de dinero: el vinculado al trabajo, al juego, a una herencia, al delito, etc. En esta línea, el dinero del juego puede entenderse como una “pieza” monetaria clave en la vida de quienes juegan (Wilkis, 2013), pero también de los propios Estados que regulan y explotan dicha industria. En este sentido, el análisis de dicho dinero puede constituir una puerta de ingreso particularmente fecunda para una sociología económica que sea, al mismo tiempo, una sociología de la vida cotidiana. En la medida en que, como expondré luego, la quiniela es un juego que se juega de manera prácticamente diaria, en los intersticios del tiempo reglado del trabajo y de las obligaciones, su presencia constante (ese decorado al cual no le prestábamos atención) quizás puede decirnos bastante sobre la vida misma de esas personas, pero también algo acerca de nuestra sociedad. El azar, pero, más particularmente, la suerte que le depara a cada persona

(“Si no es para uno, no es para uno”, repetían mis entrevistados), 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 constituyen la dimensión negada (y, sin embargo, cotidiana) de una versión entusiasta de la modernidad que en los hechos es constantemente contradicha. Y no solo por quienes apuestan, sino por una industria que está organizada, en primer y último lugar, por los Estados.

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 en cuanto hecho social. De esta forma, no es mi intención abordar la quiniela como un fenómeno exótico dentro de nuestras sociedades racionalizadas, sino que, retomando la perspectiva de Georges Bataille (1974), parto de asumir esa dimensión abyecta de supuesta “irracionalidad” como consustancial de lo social mismo.

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 solo por la posible recompensa, sino también por la emoción que conlleva esa trasgresión sacrificial del dinero. En este sentido, el dinero no es una dimensión añadida, sino que hace al juego. Pero es posible ir más allá y preguntarse también por sus dimensiones no económicas ni lúdicas. En términos transaccionales, se trata de un bien que no es como cualquier otro en cuanto es inmaterial: básicamente conlleva la adquisición de una esperanza. Se paga el número apostado, pero la realización de aquello que se paga no es evidente. Solo se adquiere un número que se *espera* que salga ganador. La apuesta puede considerarse como un fenómeno de esperanza (Mauss, 1979), lo cual no es privativo de determinadas circunstancias o prácticas, sino que, como expondré luego, es uno de

los elementos fundamentales de la vida colectiva, aun en los campos que más se afanan por el cálculo y la previsibilidad⁹. 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, 1970), 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.

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) solo de la posible ganancia ni de la diversión o el esparcimiento que implica el mero hecho de jugar, se debe 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 sus jugadores. Suponer que el juego tiene como objetivo la búsqueda de ganancia convertiría a los apostadores en unos agentes irracionales o engañados –hipótesis que ha sido la predominante durante mucho 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

⁹ 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). Más recientemente, el sociólogo Jens Beckert (2016) ha trabajado sobre la importancia de las expectativas ficcionales para la dinámica del capitalismo.

las propias instituciones organizadoras, lo cual parece no aportar demasiado ni explicar cómo funciona esa diversión y en qué consiste, especialmente cuando el juego se torna amargo frente a sucesivas pérdidas.

En este punto entra en juego un nuevo elemento que llamaré, retomando un término nativo, *salvación*¹⁰. En efecto, *salvarse* no tiene un significado sencillo, en cuanto implica elementos monetarios pero también, es posible decir, existenciales. Rastreando la temporalidad de la práctica concreta del juego, trataré de indagar qué implicancias materiales e ideales puede tener dicha *salvación* en la cotidianidad de sus jugadores. Se trata, en el fondo, de saber si la propia actividad rutinaria y ritualizada de la quiniela puede ser una fuente de dinero y de sentido para esa misma cotidianidad.

Pero hay más. Hacer una sociología de la quiniela no es solamente ocuparnos de unos parroquianos apostadores, quienes han sido asociados muchas veces a lo irracional, al engaño, a la superstición y a 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 cinco décadas, de la mano de la legalización y regulación de los Estados y de la incorporación de explotadores privados y colectivos¹¹. Las *Aguaafuertes* 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 la 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,

¹⁰ En adelante, los términos nativos serán presentados en cursiva.

¹¹ Un ejemplo de esto último es la autorización que tienen en Estados Unidos las reservas de pueblos originarios para explotar juegos de azar.

y legitimada desde el propio Estado nacional. 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 consumidor¹².

Aunque el juego haya preexistido a su institucionalización, su captura, normalización y expansión por parte de los Estados permite ampliar las formas de extracción, e implica un cambio paralelo en la mirada sobre los propios jugadores y 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 del ardid burgués. Economía del gasto cotidiano, pero también –como propondré– de las esperanzas, es a su vez una economía estatal y una industria prolifera con sus propias condiciones morales de posibilidad.

La quiniela adquiere entonces una doble relevancia como objeto de investigación, en cuanto podría ser abordado desde dos puntos de vista o interrogantes que no son excluyentes. En primer lugar, 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 compartimos con los uruguayos, podría revelar algo de nuestra propia identidad¹³. A

¹² *Op. cit.*, p. 32.

¹³ En torno a la diferencia entre los conceptos de “cultura” y de “identidad”, puede verse Grimson (2011).

este respecto, Roberto DaMatta y Elena Soárez (1999), con 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 constituir algo como tal como la “identidad brasileña”. 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 cinco décadas, en el que participan tanto los Estados, a través de la legalización y regulación, cuanto operadores privados y empresas tecnológicas. Se trataría, en esta perspectiva, de preguntarnos por la especificidad de uno de los juegos más populares en Argentina, pero en la continuidad que presenta con la proliferación de dicha industria y del lugar cambiante que han ocupado las apuestas en las cosmologías dominantes. En otras palabras, la institucionalización y legalización de la quiniela podría ser, aun con sus especificidades, tomada como un caso particular de un fenómeno global.

Del primer abordaje retendré el carácter estable y rutinario de la actividad, no para preguntarnos por su lugar dentro de determinada configuración cultural (algo sin dudas relevante, pero que excede este trabajo), 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, abordaré 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, me propongo 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 ella. En particular, sostendré que la quiniela puede pensarse como un juego que proporciona una forma de ingreso particularmente rica hacia una sociología de la esperanza de sus jugadores.

Del segundo abordaje, retomaré 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, podría haber elegido otros como las máquinas tragamonedas, cuya relevancia económica es incluso mayor. Sin embargo, esto me alejaría de la cotidianidad que me 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 de 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 configuraciones que solo son accesibles al integrarlos dentro de los entramados más amplios de las sociedades particulares (McMillen, 1996; Reith, 1999; Binde, 2005). Pero, al mismo tiempo, fue durante los últimos 50 años cuando 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 en cuanto fenómeno mundial.

Los enfoques sobre el juego en ciencias sociales

Como he mencionado, 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 azar¹⁴. Esta presencia podría llevarnos a enfatizar una aparente universalidad y a esencializar una práctica que, no obstante, involucra una heterogeneidad de sentidos y formas de organización que son inaprensibles por fuera de los contextos sociales y culturales de su producción (McMillen, 1996).

Dicha heterogeneidad se ve reflejada en las distintas conceptualizaciones realizadas desde las ciencias sociales. No solo por una cuestión de tradiciones y filiaciones teóricas, sino, en mayor medida, por el lugar cambiante que histórica, cultural y moralmente han ocupado los juegos en las sociedades en las que se hallan 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,

¹⁴ 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 Shívá 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).

simplemente me limitaré a exponer algunos de los abordajes que han tenido mayor relevancia en las ciencias sociales.

Sin dudas, los trabajos de Johan Huizinga (1972) y Roger Caillois (1967) merecen nombrarse en primer lugar por la influencia que han tenido, y porque algunas de sus reflexiones (aunque de carácter más ensayístico) resultan todavía hoy lo suficientemente sugestivas. Ambos autores continúan una tradición que, desde las *Leyes* de Platón, ha idealizado el juego al ver en él una actividad noble que se encuentra entre los grandes atributos de la humanidad (Reith, 1999).

En su clásico *Homo ludens* [1938](1972), Huizinga argumenta que, en el fundamento mismo de la cultura y de la sociedad, se encuentra el juego, y que la civilización surge y se desarrolla en y como un juego, en cuanto este proveería de la necesaria creatividad, energía y disposición espiritual para el desarrollo de la cultura. Pero, más allá de la hipótesis central del libro, interesa la caracterización formal que realiza de dicha práctica, dado que se ha convertido en la referencia ineludible de todos los trabajos posteriores.

Para Huizinga 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 espacial y temporalmente separada de la vida cotidiana, hacia la cual se escapa momentáneamente 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, e incluso interrumpe dicho proceso. En este sentido, se trataría de una actividad desinteresada cuya función cultural sería satisfacer ideales de expresión y de convivencia.

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. 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 cuanto 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, solo lo hace cambiar de manos;
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. 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 se orientan a la búsqueda de tal sensación e, incluso, del pánico. Desde la calesita hasta la montaña rusa son ejemplos de ellos, 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 sugestiva propuesta de Caillois es que existiría una reciprocidad entre una cultura y sus juegos característicos, en cuanto estos reflejarían tradiciones y actitudes propias de esta, 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 serían característicos, podría establecerse una correspondencia entre estos y determinados tipos históricos de sociedades. De esta manera, Caillois argumenta que ha habido un traspaso desde sociedades dionisiacas 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 dionisiacas habrían ido retrocediendo, aunque sin desaparecer, manteniéndose relegadas justamente a las formas de juego que, como señalan Elías y Dunning (1992), subsistirían como elementos catárticos de deseos y tensiones sublimadas.

Pero estas visiones centradas en los aspectos más positivos de los juegos no siempre fueron las privilegiadas cuando se involucraban apuestas. Una segunda tradición, que ha sido por lo general la dominante, ha visto allí una actividad improductiva e irracional considerada, por esto mismo, como problemática y de potenciales efectos disolutivos para las personas. 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 constituyeron 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 ha intentado dar cuenta de dichos juegos. Para los economistas clásicos, las respuestas se centraron en motivaciones irracionales vinculadas a la autocomplacencia, al 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 algunas respuestas tendientes a subsanar la incompatibilidad entre la maximización de riqueza y la constatación de la pérdida que todo juego de apuestas conlleva. La teoría de la utilidad esperada (Frideman y Savage, 1948), la búsqueda de placer como elemento central de la participación en el juego (Conlisk, 1993; Walker, 1998), la teoría de la adicción racional (Becker y Murphy, 1988; Chang, 2004; Farrell *et al.*, 1999; Mobilia, 1993) fueron algunas de las soluciones que intentaron darse a lo que parece ser un enigma para las ciencias económicas. Sin embargo, en todos los casos, resultó problemático arribar a un modelo único sin redundar en proposiciones circulares imposibles de falsear, o en contrasentidos tales como que la leche resultaría más adictiva que los cigarrillos (Auld y Grootendorst, 2004)¹⁵.

En cuanto a los trabajos realizados desde la sociología, debe remarcarse 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 con otros temas, 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 de este último, no desprovista de sentido (1988). En el caso de Marx (2003), en una escueta referencia a la lotería de Napoleón III,

¹⁵ Para una revisión de las críticas a estas perspectivas, puede verse Garvía (2009) y Elster y Skog (1999).

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 que canalizaría las demandas potencialmente disruptivas generadas por el sistema de producción industrial (Devereux, 1980). En la base de estos análisis, estarían las contradicciones culturales del capitalismo entre, de un lado, demandas de rutina, ordenamiento y previsibilidad y, del otro, una presión latente hacia la experimentación, la toma de riesgos y la actitud emprendedora (Frey, 1984).

Los abordajes centrados en este aspecto catártico tuvieron gran repercusión durante las décadas del 50, 60 y 70, en las 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, 1963; Herman, 1967; 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, aunque no se descartaban los efectos disfuncionales que pudieran traer. La conclusión lógica de estos análisis era 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, 2006).

En una vertiente marxista de este funcionalismo, se ha argumentado más 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) desde la nueva sociología económica, todos estos autores comparten con las explicaciones económicas una visión atomista del fenómeno, en cuanto se trataría de un ajuste individual a condiciones difíciles y socialmente inducidas, desestimando así los contextos de relaciones sociales en los que el actor se halla inmerso.

Una perspectiva diferente fue ofrecida 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 argot de los jugadores en Estados Unidos para referirse a las apuestas, actividad que asimismo proporciona para este autor el prototipo de la acción. Según Goffman, el común denominador de los momentos de acción es que el individuo acepta riesgos consecuenciales que son percibidos como evitables. Pero, atrás de esta aparente irracionalidad, señala, dichos riesgos son un medio para el mantenimiento y la adquisición de carácter. El juego y la búsqueda de *acción* serían 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 habrían visto reducidos. Pero, además, Goffman propuso 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 dispositivos se relacionan con las prácticas de los agentes, facilitándolas o restringiéndolas.

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 en Estados Unidos, 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). Estos elementos, como expondré luego, resultarán muy relevantes para comprender las lógicas de las apuestas en el caso de la quiniela.

Otro trabajo que explora la experiencia 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 ellas el juego se presenta 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.

Dentro de la sociología económica, se encuentra el trabajo ya mencionado de Garvía (2009). Retomando los trabajos de Polanyi (1976) y Granovetter (1985) sobre la *embeddedness*, el autor da 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, 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; Howland, 2001; Malaby, 1999; Neal, 1998), cuanto en las no occidentales (Mitchell, 1988; Hayano, 1989; Heine, 1991; MacLean, 1984; Riches, 1975; Zimmer, 1986).

Un trabajo antropológico que ya he mencionado es el de Roberto DaMatta y Elena Soárez (1999). Este resulta significativo porque, en primer lugar, aborda un juego con características similares a la quiniela, el *jogo do bicho* brasileño, por lo que constituye una referencia ineludible al ser el estudio más próximo en términos de las características propias del juego. Y, en segundo lugar, porque los autores ven en él 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” (DaMatta y Soárez, 1999: 36).

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”¹⁶. 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 90, con especial énfasis en los países anglófonos¹⁷. 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 o de las posiciones que los diversos agentes y sus instituciones mantienen dentro de la industria. Nuevas revistas¹⁸ y centros de investigación¹⁹ se han organizado y conviven en torno

¹⁶ 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 el control de estos.

¹⁷ 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” (Eadington y Frey, 1984: 9).

¹⁸ 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 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–.

¹⁹ Solo 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

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 y Auer, 2015; 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 es un indicador de todo aquello que está en juego en esta industria y de los múltiples actores implicados.

La quiniela: nociones básicas

Aunque espero que los pormenores del juego se vayan dilucidando a lo largo del presente libro, es necesario introducir algunas mínimas nociones sobre la quiniela. Se trata de un juego relativamente sencillo, al menos en su modalidad tradicional, que es la más jugada y sobre la que me centraré 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 50 centavos. A su vez, cada boleta

Centre for Gambling Studies (2007), The National Association for Gambling Studies Inc. (2010), Asia Pacific Association for Gambling Studies (2010), entre otros.

emitida o extracto debía contar con un mínimo apostado de un peso²⁰. Esto significa que debían jugarse, al menos, dos números por 50 centavos a un mismo sorteo; o bien por un mismo número, pero en dos sorteos de dos loterías distintas para un mismo horario, es decir, jugar por ejemplo el 14 en *La Nacional* (actualmente *Ciudad*) 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 antigua Lotería Nacional S.E. (LN de ahora en más) –actualmente la Lotería de la Ciudad (LC)–, y, en el segundo, del efectuado por el Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires (IPLC en adelante).

En nuestro país, la legislación sobre el juego es un poder no delegado por la Constitución Nacional al Gobierno Federal, por lo cual queda bajo la potestad de las provincias (artículos 121 y 75 de la Constitución Nacional). Esto hace que haya tantas Loterías²¹ como provincias, y que cada institución tenga la potestad sobre sus juegos. Hasta el año 2018, LN administraba sus juegos en la Ciudad de Buenos Aires y en territorios nacionales. Sin embargo, dado que, luego de la reforma de la Constitución Nacional en 1994 la Ciudad de Buenos Aires pasó a ser una entidad autónoma, se estableció un conflicto jurisdiccional en torno a la potestad para administrar el juego en dicha ciudad. El desarrollo del conflicto llevó a que, desprovista ya de territorialidad, la LN se disolviese en 2018 y ocupase su lugar la Lotería de la Ciudad para hacerse cargo de los juegos de la Ciudad de Buenos Aires. Desde entonces, el sorteo conocido como de *La Nacional* pasó a ser de *La Ciudad*. Esto es importante porque, dado que mi trabajo de campo se realizó durante la

²⁰ Posteriormente, dicho mínimo se ha ido incrementado sucesivamente siguiendo a la inflación. A diciembre de 2021, el mínimo en la Lotería de la Ciudad y en el Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires era de 4 pesos por extracto (*ticket* emitido).

²¹ Utilizaré “Lotería” (con mayúscula) para referirme a la institución organizadora, para diferenciarla de “lotería” como juego.

existencia de la LN, mantendré los términos nativos utilizados entonces para referirse a los sorteos.

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. Estos 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 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 incluiré 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, 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 sábado²² (*La primera, Matutina, Vespertina y Nocturna*), en tanto que para la Lotería Uruguaya solo se realizan dos sorteos por día entre lunes y viernes (*Vespertina y Nocturna*) y uno para los días sábados. En el caso de otras loterías provinciales, aunque tengan más sorteos en sus jurisdicciones, pueden apostarse

²² La cantidad de sorteos de los días sábados aumentó de tres a cuatro con posterioridad al trabajo de campo.

desde la Provincia de Buenos Aires o desde la Ciudad de Buenos Aires en acotados días y horarios.

Se puede notar 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 que, lejos de competir entre sí, multiplican las posibilidades de apuestas 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 me centraré básicamente en la quiniela tal como se ofrece en la Provincia de Buenos Aires, lugar donde realicé mi trabajo de campo.

Hasta aquí he comentado la apuesta *directa* a la quiniela, es decir, a un número específico. Existen, sin embargo, otras modalidades de juego, como la *redoblona*. No entraré en detallarla, puesto que he decidido dejarla mayormente de lado por la escasa significatividad que tiene en relación con la *directa*, pero diré 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).

Sobre la metodología

El presente libro 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 el objeto de estudio no se trata de una población circumscripita 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” (Guber, 2008: 84). Por esto no me he 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 llamaré “La Quince”²³– 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 concurrí 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 exmarido) 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, rodeada por 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 encontraba un mercado popular de ropa. Escobar mantenía en muchos aspectos la forma de vida de un pueblo semirrural, 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 habían incrementado un 20 %, hasta los 213.619²⁴. Esto le otorgaba una

²³ Todos los nombres propios relativos al trabajo de campo en las agencias han sido modificados para preservar la identidad de quienes me han brindado su confianza.

²⁴ Datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos.

mixtura social particular que se veía reflejada en la agencia, donde se entremezclaban paisanos con sombreros del Gauchito Gil²⁵, 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 Aires²⁶. Allí permanecí 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 llamaré “El Veintidós”– fue adquirida por Sandra mientras me encontraba realizando trabajo de campo en Escobar. Se ubicaba en un barrio residencial de clase media al oeste de la avenida Santa Fe, 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 encontraba 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, consistía en una plaza que ocupaba toda una manzana, rodeada por una iglesia, una delegación municipal y comercios de variados rubros, entre los que se encontraba la agencia.

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 aun así resultaba lo suficientemente alto para los estándares del barrio. La media de edad de los jugadores aumentaba en Martínez, al tiempo que subía levemente el perfil socioeconómico. De hecho, parecían ser correlativos: eran mayormente personas jubiladas, residentes de la zona,

²⁵ El Gauchito Gil es un santo popular argentino, no reconocido como tal por la Iglesia católica.

²⁶ 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).

quienes elevaban el perfil social del público apostador en El Veintidós. Muchos otros eran empleados que se desempeñaban en las intermediaciones: 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 pude tener un trato directo con los jugadores, permaneciendo ya detrás del mostrador o delante de él, en mera observación, interacción o realizando alguna actividad que no involucrara (por decisión propia) manejo de dinero. En cualquier caso, la permanencia en diversos horarios me permitió acceder a la cotidianidad de la agencia y de sus públicos, al 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, deben añadirse los encuentros y las entrevistas que mantuve con jugadores en otros ámbitos 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, como adelantamos, se extiende más allá de los límites físicos y geográficos de aquellas.

Pero el trabajo etnográfico es apenas uno de los momentos de este libro. La búsqueda de datos cuantitativos fue un trabajo igualmente arduo, especialmente por los huecos y las contradicciones que comúnmente presenta el escaso material disponible en la Argentina. Este hecho contrasta con muchos otros países que, como señalaré 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 he podido hallar

más que unas pocas referencias aisladas, por lo que he tenido que cotejar lo apenas disponible con la bibliografía existente internacionalmente y con mi propia experiencia en el campo.

Al respecto, pude hacer una pequeña muestra sobre algunos aspectos del juego que pueden resultar de interés (Figueiro, 2014). Sandra, como muchos agencieros, organizaba mensualmente sorteos de boletas perdedoras: disponía de una urna en la que los jugadores que lo desearan podían depositar sus boletas viejas del mes con su nombre y número de documento escritos a mano. En una fecha anunciada con anticipación, se realizaba un pequeño sorteo público con dichas boletas, cuyos ganadores recibían 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 entregármelas para su procesamiento en lugar de tirarlas. De ahí pude obtener varios datos, algunos de los cuales serán presentados a lo largo del libro²⁷. Si bien no es una muestra del universo de los jugadores de la agencia (puesto que se trataba de un sorteo secundario en el que no todos participaban), me brindó algunas pistas reveladoras de determinadas lógicas, especialmente sobre los montos y los números apostados.

Finalmente, debe mencionarse el relevamiento de fuentes primarias y secundarias, tanto mediante las pocas entrevistas que pude obtener (solo una de LN y ninguna del IPLC), cuanto de la búsqueda y el análisis de discusiones parlamentarias, entrevistas publicadas, notas de opinión, editoriales de revistas oficiales, informes de organismos públicos y privados, informes parlamentarios, redes sociales, entre otros. Todo esto me ayudó a hilvanar la relación entre el juego y las 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.

²⁷ El resto puede encontrarse en Figueiro (2014).

Estructura del libro

En el capítulo 1, expondré cómo se inserta la quiniela en un universo mucho mayor como es el crecimiento vertiginoso de los juegos de apuestas a nivel mundial. Si, por un lado, hay que dar cuenta de que la quiniela tiene una gran tradición en nuestro país, con sus propias especificidades, por el otro, se debe evitar ver en ella una mera actividad localizada reducible a una cuestión “cultural”. Ampliar este mapa me ayudará a dimensionar el rol primordial que han tenido y tienen los Estados en esta inflación de los juegos.

En el capítulo 2, entraré 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, los parámetros y los dispositivos para la elección de los números apostados será el objeto del capítulo 3. Allí daré 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 me permitirán rastrear cómo se integran los guarismos en significaciones más amplias de la experiencia cotidiana.

En el capítulo 4, indagaré 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. Propondré 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 me 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.

En las conclusiones, finalmente, retomaré los dos abordajes que señalé 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. Así, podré mostrar el juego desde una perspectiva que no retenga una visión meramente laudatoria del universo 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.

1

Apuestas en todos lados

El crecimiento no azaroso de la industria lúdica

Cuando conocí a Sandra, ella vivía del juego desde hacía ya muchos años, incluso antes de que manejara una agencia. Su relación con el rubro estaba mediada por la trayectoria familiar de su exmarido, Roberto, quien había continuado 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 únicamente 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, Sandra– ligada a la propia trayectoria del juego en nuestro país. Trayectoria que, en buena medida, deja entrever su transformación si comparamos aquella barbería de barrio con la concurrida agencia que luego atenderían su nieto y Sandra.

Sin embargo, cuando Sandra ingresó en la actividad, “no sabía casi nada” acerca de ella. Fueron diversas circunstancias económicas y personales las que la llevaron a iniciarse como “permisionaria”²⁸ del 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. En uno de nuestros primeros encuentros, me comentó cómo, mientras esperaba ser atendida una de las innumerables veces, ya agotada y entre sollozos ante las constantes demoras y trabas, alguien le había dicho al pasar: “A ver si te avivás, nena”. Más cautelosa, ante el grabador ya no mencionaría la cantidad de dólares que debió pagar “por izquierda” para abrir aquella primera agencia, y me explicaría 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”.

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 exmarido una agencia (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 exmarido, 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.

²⁸ 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.

De entre los juegos que se ofrecen en agencias, que, para la Provincia de Buenos Aires, rondan los 19²⁹, la quiniela es el más comercializado y prácticamente era el que representaba la mayor cantidad de ingresos en todos los locales de Sandra. En nuestro primer encuentro, mientras nos dirigíamos hacia La Quince, me relató:

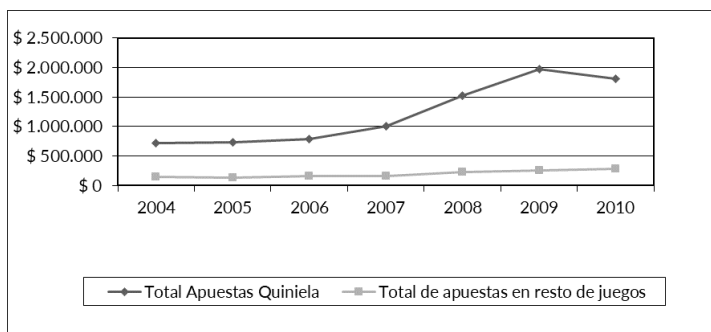
La quiniela es lo que más ganancia nos deja a nosotros como agencieros. [...]. Y te aclaro algo: cuanto más lejos te vas de la Capital, más jugador, más la gente juega a la quiniela. Acá en Escobar lo vas a ver vos ahora, tenés chiquitos de diez años que te vienen a comprar raspadita³⁰. Y que le dicen al padre, que vienen a jugar a la quiniela con ellos, y le dicen... le tiran números, “Jugame al 28, jugame al 82”.

Como se observa en el gráfico 1.1, el crecimiento de lo apostado a la quiniela en La Quince, en comparación con otros juegos, devela la mayor presencia que tiene aquella en la vida cotidiana de sus jugadores, en contraposición a los que solo realizan sorteos una o dos veces por semana.

²⁹ 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.

³⁰ *Raspadita* se le llama genéricamente a unas loterías instantáneas, preimpresas, consistentes en raspar un cartón para hallar premios.

Gráfico 1.1. Total de apuestas por año en quiniela y en resto de juegos (2004-2010) – Agencia La Quince



Fuente: elaboración propia con base en datos oficiales de la agencia La Quince.

Si bien La Quince y El Veintidós mostraban particularidades en su público, dado que se ubicaban en zonas socio-demográficas diferentes, la mayor parte provenía especialmente de los sectores medios y bajos, y, en el caso de El Veintidós, se evidenciaba una mayor composición de jubilados. Empleados y empleadas municipales y de comercio, gendarmes, albañiles, barrenderos, empleadas domésticas, cuentapropistas, taxistas, pequeños y pequeñas comerciantes, amas de casa, jubilados y jubiladas, obreros industriales, y trabajadores y trabajadoras informales eran algunas de las personas que diariamente concurrían a La Quince para realizar una o varias apuestas. De entre todos los negocios de la zona, el de Sandra era 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 obliga a tener un horario específico, pero Sandra sabía que a primera hora muchas personas que se dirigían al trabajo, a llevar a sus hijos a la escuela o a realizar alguna compra podían aprovechar para hacer la primera jugada en su local. Incluso antes de la apertura, no pocas veces se formaba una fila de 4, 5 o

6 personas. Si bien no era el único local de juego en la zona, su ubicación resultaba privilegiada 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.

Este crecimiento de la competencia, que podría haber sido sobreestimado por la posición explícitamente interesada que ocupaba Sandra en cuanto agenciera, era, 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”. 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, contra un 81 % de inflación acumulada en dicho período–, marca ya una tendencia que, como expondré luego, supera ampliamente a Belén de Escobar. La apertura de nuevas agencias, los mayores niveles de apuestas, la multiplicación de la oferta de juegos van 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, como

ya he mencionado con Sandra, el ingreso y las condiciones de operación están regulados por un organismo 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.

Teniendo en cuenta lo anterior, debo ubicar mi mirada sobre un contexto mayor del cual La Quince y el resto de las agencias son emergentes, focalizándome en el lugar expansivo que viene ocupando el juego en las sociedades occidentales y, particularmente, en nuestro país. Esto me 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 se tradujo en un idéntico tratamiento, 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).

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 estuvo vinculado principalmente a necesidades fiscales (Cosgrave y Klassen, 2001). La condena moral que recaía sobre el juego, centrada en valores como el trabajo y el ahorro y en creencias religiosas (sobre todo en los países con fuerte presencia protestante), hacía que la industria mantuviera una autonomía muy acotada y fuera tolerada para fines específicos. En este sentido, los Estados permitían el juego por excepción (Abt, 1996), es decir, no establecían

para sus ciudadanos el derecho de apostar al juego que quisiesen, sino que habilitaban solo algunos de ellos para ser jugados en condiciones particulares, regulando así una delgada línea que mediaba entre la condena 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 o dañinas para la sociedad y en una clara contraposición al trabajo³¹.

Aun cuando los gobiernos tolerasen determinados niveles de apuestas ilegales, su intervención estaba dirigida a contener el juego permitido dentro de ciertos espacios heterotópicos, es decir, espacios reales y localizables (por contraposición a las utopías), pero que se presentan como contraespacios, separados y delimitados, que subvierten las reglas de la vida cotidiana (Foucault, 2001). Piénsese, por ejemplo, en el paradigmático caso del estado de Nevada en Estados Unidos (allí se encuentra, 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”), el cual fue durante 46 años el único estado en el que se permitían casinos comerciales.³² Sucede que los juegos

³¹ Actualmente, las agencias oficiales de lotería en Argentina deben observar una estricta reglamentación en cuanto a la identificación, los colores y logos oficiales, y 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.

³² El estado de Nevada legalizó el juego en 1931, siendo el único hasta que en 1976 los votantes de Nueva 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).

de azar han sido 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 a la ley del trabajo, que es la de la causalidad. Y, al mismo tiempo, niegan el mérito y el esfuerzo que se han esgrimido como las principales virtudes morales del desarrollo económico y social.

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 de necesidades fiscales, ya sea para el sostenimiento de determinadas políticas o incluso para la propia expansión de los Estados³³. Frente a las evaluaciones morales negativas, la apertura de juegos fue en general 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, al 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 –me refiero en este caso a las instituciones reguladoras 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, en la que se crearon 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

³³ 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).

nuevas Loterías (56 %), sobre un total de 25³⁴. 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 luego de la posguerra de la Segunda Guerra Mundial, 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 se desarrolló una ola de legalización de las apuestas, la cual estuvo acompañada por una proliferación de las casas de juego en diversos países y distritos.

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). 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 operadores, contribuyendo en muchos casos a la conformación monopólica de esta (Abt, 1996).

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 existían dichas casas de juego se incrementó de 2 a 38 (Sallaz,

³⁴ The European Lotteries and Toto Association (2012).

2006)³⁵, 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, 2006). Representativo de este proceso es el análisis que realizó, en su informe final de 1999, la National Gambling Impact Study Commission de los Estados Unidos, al señalar que, en 1998, la gente perdió en el 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 (National Gambling Impact Study Commission, 1999: capítulo 1, página 1).

Esta tendencia se ha mantenido en aumento durante las siguientes dos décadas, impulsada a su vez por la cada vez mayor utilización de nuevas tecnologías y, especialmente, por la proliferación de opciones de juego por Internet.

³⁵ Para el 2019, según la American Gaming Association (2020), en 41 de los 51 estados norteamericanos existía algún tipo de casino (una estructura física que contenga *slots* o juegos de mesa como ruleta y *blackjack*), aunque debe notarse que solo en 25 se hallaban 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 Regulatory Act de 1988, con la potestad de explotar la actividad dentro de las denominadas “reservaciones”, y de hecho poseen 524 casinos dentro de 29 Estados. En cuanto a las loterías, el mismo informe de la American Gaming Association contabiliza para el 2019 un total de 46 estados en los que se ofrecen.

Cuadro 1.1. Cantidad de casinos por país. Importancia absoluta y relativa según cantidad de habitantes. 2019

País	Cantidad de casinos	Población (1)	Cantidad de casas de juego por habitante (2)
EE. UU.	2.167	313,9	6,90
Uruguay	17	3,4	5,00
Paraguay	18	6,7	2,69
Argentina	107	40,1	2,67
México	212	120,8	1,75
Chile	30	17,4	1,72
Perú	42	30	1,40
Brasil	1	198,7	0,01

Fuente: elaboración propia con base en el Worldwide Casino Directories.
 (1): expresado en millones.
 (2): expresa cantidad de casas de juego por cada millón de habitantes.

El Worldwide Casino Directories contabilizaba un total de 6.031 casas de juego entre casinos, *slots* e hipódromos a lo largo del mundo en el 2019, incluidos unos 153 casinos operados en cruceros³⁶. Si bien estas cifras resultan demasiado parciales, se evidencia una notable concentración de casas de juego en América del Norte y Europa. En la primera región (que incluye a Canadá, México y Estados Unidos), existían en aquel año 2.591 establecimientos, de los cuales 2.163 eran de Estados Unidos, mientras que en Europa se relevaban unos 1.979. Por su parte, en América del Sur se contabilizaban 298 locales, de los cuales 107 se ubicaban en Argentina, la mayor cantidad dentro de nuestra región: Brasil mostraba solamente 1 (mantiene una histórica prohibición de los casinos, pero también un gran mercado ilegal

³⁶ Datos relevados de bit.ly/3Rlhntg.

y de apuestas *online*), Chile 30, Paraguay 18, Perú 42 y Uruguay 17.

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 y que garantizan, a la vez que incentivan, una presencia más cotidiana del juego. Solo durante el 2011, la venta total de billetes de lotería en el mundo fue estimada en 262 billones de dólares, mientras que para el 2020 la cifra había aumentado a 311 dólares³⁷. Además de las ganancias que generan, estos juegos no requieren de un uso especial del tiempo, permitiendo una mayor cotidianidad y visibilidad en las apuestas.

Pero más espectacular quizás sea la proliferación de juegos *online* (*iGaming*) que se ha dado desde las primeras décadas 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 permiten una desterritorialización de la captura de apuestas. Si bien este proceso se ha visto acelerado a nivel mundial por las restricciones sanitarias efectuadas a raíz de la pandemia de covid-19, desatada en 2020, hacía desde al menos una década que se había puesto en movimiento. En nuestro país, son al menos 15 los territorios en los que se ha regulado el juego *online*³⁸, con ofertas que van desde apuestas móviles a la quiniela y

³⁷ LaFleur's 2012 y 2021 World Lottery Almanac and Lottery Annual Reports.

³⁸ Según consta hasta el momento en la página web de la Asociación de Loterías Estatales Argentinas (ALEA), las jurisdicciones en las que se habría avanzado en la regulación y reglamentación de la oferta lúdica *online* serían las siguientes: Chaco, Entre Ríos, Misiones, Río Negro, San Luis, Tucumán, La Pampa, Santa Cruz, Neuquén, Santa Fe, Buenos Aires, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Formosa, Jujuy y Mendoza (bit.ly/3B0y5cj).

a juegos poceados como el Quini6, hasta ruletas digitales y mesas de póker.

Ante este panorama, 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 solo 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 su autorización. Como expondré luego, se trata del mismo proceso que sucedió con diversos asuntos en materia de políticas públicas. La inactividad del Estado no solo puede dejar librada la suerte de los jugadores a las iniciativas 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, alquiler de vientres, etc.), de un delicado cruce entre una constelación de intereses –públicos y privados–, moral y dinero. El argumento, como expondré en el capítulo 5, siempre gira en torno al marco de “racionalidad” que otorgaría el Estado por contraposición a las pasiones y a los intereses privados. Sin embargo, la oposición teórica encantada entre un Estado garante del bien público y actores privados que buscan beneficios independientemente de las consecuencias sociales 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, las interdependencias y los intereses comunes que se entretejen tienden a ser mayores, lo que vuelve aún más difusa dicha oposición.

En materia de apuestas, como en muchas otras, el Estado muestra un carácter bifronte 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). 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 ellos (Dobbin, 1992; Fligstein, 1996; Bourdieu, 2005), puede considerarse que el caso de la industria de las apuestas es uno de los que más se halla condicionado en sus características económicas por las decisiones políticas (Eadington, 2003). Los Estados, al intervenir activamente en dicha industria (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 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,

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 (Abt, 1996: 179-180)³⁹.

De esta forma, aunque no todos los juegos son igualmente populares ni todas las ofertas son igualmente consumidas, las pequeñas variaciones que tienden a incrementar la oferta son uno de los tantos mecanismos que se hallan orientados a incitar determinadas prácticas de consumo. De manera que la oferta nunca es una satisfacción a una

³⁹ Todas las citas cuyas referencias bibliográficas no corresponden a textos publicados en castellano han sido traducidas por el autor del libro.

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 dadas 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.

Pero las apuestas *online*, aunque crecientes, continúan siendo solo 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 el informe anual elaborado por The European Lotteries and Toto Association (2021), la cifra de ventas en el 2019 fue, sobre el reporte de un total de 71 de sus miembros adherentes, de 96,5 billones de euros. Esto significó un incremento del 18,1 % con relación al 2015. Para el caso de juegos *online*, sobre el reporte de 53 miembros, se contabilizaron para ese mismo año 2,9 billones de euros en margen neto de juego (apuestas menos premios y bonos), lo que representó un crecimiento del 145 % en relación con los 1.192 billones obtenidos en 2015.

Por su parte, del otro lado del Atlántico, Estados Unidos es el primer mercado nacional del juego en el mundo. Solo en 2019 las Loterías estatales de dicho país realizaron ventas por 85.500 millones de dólares⁴⁰. En tanto, los ingresos registrados por la industria de los casinos solo en el estado de Nevada (el más vinculado al juego) 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 2019,

⁴⁰ Lottery Sales and Profits, North American Association of State and Provincial Lotteries.

dicha cifra superó los 12 mil millones⁴¹. Para el total de los casinos comerciales (sin incluir los explotados por las reservas de pueblos originarios, que merecería un capítulo aparte⁴²), los ingresos brutos ascendieron de 7.100 millones de dólares en 1988 a los 28.000 millones en el 2002, y a 43.600 millones en el 2019⁴³.

En América Latina la tendencia no es distinta. Actualmente, los principales mercados regionales generan ingresos combinados por más de 33 mil millones de dólares al año⁴⁴. En Chile, la industria de los casinos pasó de contar con un solo establecimiento en el 2007 a 26 en el 2019, año en el que los ingresos brutos de la actividad alcanzaron los 671,4 millones de dólares⁴⁵. En cuanto a las Loterías, la Polla Chilena registró durante el 2019 ingresos provenientes de sus juegos por 170,8 millones de pesos chilenos, contra 105,4 millones del 2007⁴⁶. En Uruguay, la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas informó que las apuestas se elevaron desde 10.848 millones de pesos uruguayos en el 2009 a 15.046 millones en el 2018, a valores constantes de

⁴¹ The AGA Survey of Casino Entertainment, 2020, American Gaming Association.

⁴² 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).

⁴³ The AGA Survey of Casino Entertainment, 1999 y 2020, American Gaming Association.

⁴⁴ Ídem.

⁴⁵ Boletín Estadístico 2007 y 2019, Superintendencia de Casinos de Juego, Chile.

⁴⁶ Polla Chilena, Estados Financieros al 31 de diciembre de 2019 e Informe al 31 de diciembre de 2008.

este último año⁴⁷. 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, y a los 16,7 millones para el 2019⁴⁸.

Breve cronología del juego legal en Argentina

En nuestro país, la industria de las apuestas no fue ajena a la ampliación que se produjo a escala mundial durante las últimas décadas, y ha sido uno de los sectores más pujantes en 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 de este dentro de su territorio y que no se realiza una centralización de la información⁴⁹, existen 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.

⁴⁷ Información pública en página web bit.ly/3B4WBJ6.

⁴⁸ Información pública en página web bit.ly/3RsQN1b.

⁴⁹ 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, la cual en muchos casos tampoco producen. No parece casual que no existan estadísticas serias sobre los alcances del juego, teniendo en cuenta que estas 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.

Durante 51 años, desde la fundación de la 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 caducas (decreto n.º 31.090) todas las concesiones de casinos otorgadas hasta la fecha por los gobiernos provinciales a favor de empresas privadas⁵⁰ (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.º 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 solo 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 “las 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 una pequeña participación. Se abrió así el primer impulso para que el Estado nacional se posicionara

⁵⁰ 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 aun así seguían siendo bajos en relación con los niveles de dinero que manejaba la industria. Sobre el tema, y acerca de la conflictividad que produjo la nacionalización entre el gobierno nacional y la provincia en el caso de Mar del Plata, puede verse Pedetta (2007).

como el agente legítimo para la administración de la actividad durante las siguientes décadas y que, a través de su actuación, se democratizaran espacios que habían estado reservados para 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 18⁵¹. 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.º 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 entre la actividad y el 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 n.º 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 por dichas explotaciones debía destinarse a satisfacer los gastos inherentes a ellas 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 caballos 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 las

⁵¹ 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), y llegó a administrar un total de 18 salas en forma conjunta.

separaciones que mantenía con el tiempo y los lugares de trabajo. 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.º 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 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 año⁵². Este juego haría furor en todo el territorio nacional y sería el primer juego masivo de nuestro país⁵³. Solo 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,

⁵² El 13 de mayo de 1971, había sido creado el Instituto Nacional de Servicios Sociales para Jubilados y Pensionados (ley n.º 19.032), en el marco del cual se ejecuta el Programa de Atención Médica Integral (PAMI).

⁵³ Si bien algunas provincias venían oficializado el juego de la quiniela desde el año 1959 (año en que el gobierno de Tucumán lo legalizó), solo 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 de él.

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. Si bien la quiniela ya había sido legalizada en la provincia de Tucumán (1959) y en la de Formosa (1966), fue a partir de los años 70 cuando empezó la oleada de legalización en todo el territorio del país.

Cuadro 1.2. Legalización del juego de la Quiniela

Jurisdicción	Fecha de oficialización	Jurisdicción	Fecha de oficialización
Tucumán	sep. de 1959	Corrientes	dic. de 1973
Formosa	jul. de 1966	La Rioja	jul. de 1974
Mendoza	dic. de 1970	Catamarca	mar. de 1975
Sgo. del Estero	jun. de 1971	Buenos Aires	jul. de 1975
Nuequén	ene. de 1972	Río Negro	nov. de 1978
Misiones	ago. de 1972	San Juan	sep. de 1979
San Luis	ago. de 1972	Chubut	ene. de 1981
Jujuy	sep. de 1972	Santa Fe	ago. de 1982
Córdoba	ene. de 1973	Santa Cruz	jul. de 1983
Chaco	jul. de 1973	La Pampa	nov. de 1984
Lot. Nacional	sep. de 1973	Tierra del Fuego	may. de 1986
Entre Ríos	sep. de 1973	Salta	s/d

Fuente: elaboración propia.

En agosto de 1988, la Lotería de Santa Fe lanzó el Quini 6, un juego *pocelado* 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. 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.

Fue a partir de 1990 cuando se comenzó a observar la mayor expansión del juego en nuestro país. Según fuentes periodísticas, se estima que entre 1989 y 1999, durante la presidencia de Carlos Menem, la industria del juego creció en un 500 %⁵⁴. 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 cuanto nacional se privatizaron algunos de los casinos e hipódromos ya existentes y empezaron a abrirse otros nuevos, y, a fines del primer decenio del siglo XXI, se contaba 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 requirió de nuevos marcos legales y de 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 las empresas estatales encargados de regularlo, ocultando así las modalidades y las distribuciones porcentuales de las utilidades para con los privados. En un contexto de crecimiento de la pobreza y de la necesidad de amortiguar el

⁵⁴ Diario *La Nación*, 31/10/1999: "El juego creció el 500% en 10 años". Disponible en bit.ly/3CV1FRx.

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 totales que producía y las fuentes de estas.

En abril de 1990, por decreto n.º 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 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.º 20.705, que regula las empresas estatales, todo su capital debiera estar en manos del Estado y que 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 los 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.º 11.018, se autorizó la instalación de bingos en hasta 32 de los 134 partidos bonaerenses⁵⁵, bajo la consideración de la crisis fiscal que se encontraba atravesando el Estado provincial⁵⁶. Dicho juego, que hasta entonces

⁵⁵ Si bien ya habían surgido ciertos bingos en 1986 por iniciativa de algunos municipios como una forma de obtener financiamiento, estos 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).

⁵⁶ En los fundamentos de la presentación del proyecto de ley, se consideraba que, mediante la legalización de bingos familiares, se evitaría “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 oxigenaban la “crítica situación” por la que atravesaba “el Fisco”.

era una forma de recaudación para actividades caritativas o de bien público por parte de pequeños grupos parroquiales, sociedades de fomento y centro de jubilados (y capitalistas ilegales también), pasó a concentrarse en grandes locales comerciales que reciben jugadores los 365 días del año. Si bien la ley estipula que el organismo de aplicación puede concesionarlo a entidades de bien público, estas, a su vez, pueden tercerizarlo a privados por medio de convenios, lo cual sucede desde la apertura de los bingos. Actualmente, en la Provincia de Buenos Aires, existen 45 salas de bingo habilitadas, distribuidas en 32 de sus partidos, de las cuales 25 se emplazan en el conurbano bonaerense.

En noviembre de 1991, LN adicionó las Loterías de Resolución Inmediata, o “raspaditas”, que prometían 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 de él. Según los fundamentos del decreto que le dio origen (n.º 1.170/92), 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 Generales⁵⁷. De manera más general, la creación del IPLC se dio en un contexto en el que la Provincia sostenía su derecho a reasumir la explotación de los casinos ubicados en su territorio, por entonces bajo la órbita de LN, lo cual se resolvió en 1993 a través del decreto n.º 327.

⁵⁷ En su artículo 13, la Carta Orgánica anexada al decreto que le dio origen –n.º 1.170– 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”.

También en 1992, se organizó conjuntamente con el recién creado IPLC la Quiniela Conjunta, mediante la cual pasaron a realizarse 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, los cuales funcionaron hasta mayo de 2016.

Paralelamente a estos nuevos juegos, y más allá de las cifras que puedan recabarse, los sorteos hicieron irrupción en la cotidianidad 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 al azar como una fuente legítima de diversión y de dinero. Es por este motivo por el que en 1998 se dictó un decreto (n.º 588/98) que establece la regulación de la explotación de los juegos de azar en los medios de comunicación. Incluso entidades públicas recurrieron a este tipo

de estrategias. Por ejemplo, los concursos por dinero organizados por el Instituto Nacional de Cinematografía difundidos en las entradas de cine, o Loteriva⁵⁸, implementada por la por entonces Dirección General Impositiva (DGI) para recaudar en término las obligaciones tributarias de los ciudadanos (Paszkowski, 1992).

Las nuevas tecnologías incorporadas en la década de 1990 posibilitaron que la oferta pudiera incrementarse a partir de una aceleración de los procesos de captación de apuestas y de procesamiento de estas. Pero además permitieron atraer a un público más masivo y más joven, e incorporar a la mujer a los espacios públicos de apuestas, especialmente a través de los bingos. En abril de 1994, se implementó un sistema en línea, por el cual las terminales ubicadas en las agencias envían en tiempo real los datos de las jugadas a computadoras centrales. Si antes se requería todo un proceso manual para efectuar y registrar las apuestas de loterías y quinielas, la introducción de sistemas de registro *online* sentó las bases técnicas que permitieron incrementar 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.

Otro caso paradigmático de las nuevas tecnologías lo constituyen las máquinas tragamonedas, o *slots*, que se han convertido en la mayor atracción dentro de casinos y bingos en las jurisdicciones en que se hallan permitidos. Estas combinan los videojuegos con la apuesta mecánica y la repetición y, dado que no es necesario elegir números ni tener ningún conocimiento previo, se vuelven particularmente atractivos para públicos nuevos. En diciembre de 1998, ante una caída en el volumen de juego, una resolución

⁵⁸ 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.

del IPLC permitió instalar tragamonedas en los bingos, reconociéndolas como una “modalidad complementaria”⁵⁹. 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 vivía el país, la legislatura provincial sancionó la ley n.º 12.792, por la que se suspendían en el territorio todas las máquinas electrónicas de juegos de azar, lo que generó 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)⁶⁰, empezó a comercializarse el juego de lotería La Solidaria, cuya creación había sido estipulada por el decreto n.º 230 del mismo año y encomendada a la LN, estableciéndose que la red de venta la conformarían personas con discapacidad como una forma de insertarse en actividades laborales. Dicho juego se mantuvo durante 20 años y tuvo la particularidad de que la mayoría de sus vendedores eran ambulantes, lo que contribuyó a visibilizar la oferta de juego (aunque presentada institucionalmente bajo una forma de ayuda directa). En este sentido, pese a que muchas de estas transacciones puedan catalogarse como de “intercambio filantrópico”⁶¹ antes que como una apuesta, contribuyeron a la visibilidad pública del juego como una actividad cotidiana.

⁵⁹ “Que no siempre gane la banca”, revista *Debate*, septiembre de 2012.

⁶⁰ 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).

⁶¹ Sobre este tipo de intercambios, puede leerse el artículo de Ariel Wilks (2008) sobre el caso de los vendedores de publicaciones de la calle.

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 juegos⁶²) 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 río⁶³. 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 juego⁶⁴.

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) –que, mediante la ley n.º 5.785 de 2016, devendría en la actual Lotería de la Ciudad de Buenos Aires S.E.–, el que tendría a su cargo “la organización, administración, reglamentación,

62 La Ley de Juegos de Apuesta de la Ciudad (n.º 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).

63 El en ese entonces vicepresidente de LN, Jorge Lima, sostuvo: “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 esta, 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”.

64 No obstante, al acceder a la presidencia de la Nación, el gobierno de De la Rúa no solo continuó con la política del casino, sino que, en el 2001, con el decreto n.º 494, autorizó la instalación de tragamonedas en los cinco bingos y las siete agencias hípicas de la Capital y en el hipódromo de Palermo, aunque la medida fue frenada por orden judicial.

explotación, recaudación y control de todos los juegos de apuestas y de azar” (ley n.º 916, art. 1). Se sumaba así 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 cuando el presidente Néstor Kirchner y el 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 Social de la Nación, equivalente al 4 % de las ganancias⁶⁵. Hasta la disolución de LN en el 2017, el IJACBA solo recibía el canon correspondiente de LN sin organizar ningún tipo de juego, por lo que en la práctica se trataba 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.

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

⁶⁵ El decreto 1.300/2002 del Poder Ejecutivo Nacional establecía en su artículo 8 que la representación del Estado nacional en el capital accionario de Lotería Nacional Sociedad del Estado sería ejercida por el Ministerio de Desarrollo Social de la Nación.

una mayor recaudación, como el Quini 6, el Loto y, fundamentalmente, la quiniela.

En el año 2002, el decreto n.º 1.372 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, lo que se ratificó luego por la ley n.º 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 el 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 el caudal de ingresos correspondientes al juego al “provocar una demanda inmediata” (Taccone, 2013). 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.

En cuanto a los casinos, solo entre el 2004 y el 2009, se abrieron 22 nuevas casas en Argentina (Mora Dubuc e Ibarzábal, 2011). La creciente legalización de juegos y de habilitaciones para operarlos estableció el marco institucional para el crecimiento de empresas dedicadas tanto a la explotación cuanto a la prestación de servicios. Compañías trasnacionales como Boldt y Casino Magic, las españolas Cirsa y Codere, las proveedoras IGT, Electro Chance, Bally, Atronic, WMS, Sielcon y Gravaç, 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 mi 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.

Red de agencias

Según datos de la Asociación de Loterías Estatales Argentinas (ALEA), en el 2018 existían en el país unos 24.993 puntos de venta de loterías, de los cuales el 53 % correspondía a agencias, el 35 %, a subagencias, y el 12 %, a vendedores ambulantes⁶⁶. Para el caso de la Ciudad de Buenos Aires, la red de agencias oficiales ascendía a un total de 1.270 locales para el 2018⁶⁷, con un promedio de cobertura de 1,29 agencias por cada 100 metros. Tomando una muestra de 80 puntos de la Ciudad⁶⁸, 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 he tenido acceso a las direcciones de las agencias habilitadas, durante el trabajo de campo realizado se afirmaba oficialmente que el total de estas era de 3.070. En la actualidad, en el transcurso de menos de 10 años, dicha cifra se incrementó en un 35 %, hasta las 4.156 agencias⁶⁹.

⁶⁶ En bit.ly/3ctfeN6.

⁶⁷ Lotería de la Ciudad, *Primer informe de Gestión 2017-2018*. Del total de agencias, aproximadamente 440 se hallan habilitadas para realizar apuestas hípicas.

⁶⁸ Lamentablemente, no he podido acceder a un listado completo de las direcciones de las agencias, aunque pude saber cuántas hay por cada punto de la Ciudad que quisiéramos considerar. Esto se debe a que Lotería Nacional contaba con un sistema *online* de identificación de agencias (instrumento que mantiene la Lotería de la Ciudad en su sitio *web*). Al ingresar una dirección determinada, 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 tres agencias entre las opciones, con variaciones que iban entre los 300 y los 1.010 metros de radio. Dado que, desde el momento en que tomé dicha muestra hasta la actualidad, ha habido una adición de 70 agencias oficiales, es posible suponer con cierta certeza que el promedio de cobertura debe haber aumentado.

⁶⁹ En bit.ly/3x47UPi.

Cada agencia tiene obligatoriamente un conjunto de símbolos que la identifica en cuanto tal, con el logo de la institución, el color, la disposición de los letreros, etc. En la Ciudad y en la Provincia de Buenos Aires, por ejemplo, se halla prohibido tapar los carteles y logos de la vidriera que identifican al local como agencia oficial. Esto implica que, al hablar de determinada cantidad de agencias, estamos cuantificando la presencia material y simbólica (a través de locales que no le son propios) de una Lotería sobre un territorio. Esta presencia destaca a su vez el lugar que ocupa el juego dentro de la economía estatal, en cuanto 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.

Si, por un lado, el juego supone un gasto que podríamos considerar dispendioso, por el otro, se halla extendido cada vez más como una actividad cotidiana, más allá de que uno juegue o no. Esto se ha visto potenciado por la creciente virtualización de las apuestas a través de las capturas *online* que ofrecen las distintas Loterías en nuestro país y en el mundo. El juego, entonces, hace mucho tiempo que ha dejado de ser un fenómeno de bares, tugurios y levantadores clandestinos (a pesar de que también subsistan) para ser un fenómeno mucho más abierto, generalizado y organizado en su explotación y comercialización.

Volviendo a Escobar

Si volvemos ahora a 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 él, con una oferta diaria y durante una gran franja horaria. Claro que esto no es enteramente representativo de los agencieros y

las agencias (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 el manejo de varias 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 agencias. Sin duda, estos son el eslabón más débil dentro de dicha industria, al depender en gran medida de la institución reguladora, no solo 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 o no de sorteos en días feriados, la posibilidad o no de devolver a la Lotería determinados juegos remanentes, 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 era percibida esta posición por parte de Sandra. Las variaciones en sus rendimientos no se ajustaban automáticamente al estado global de la actividad y dependían, 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 tendientes a ganar la confianza y la fidelización de su clientela. Es decir, dependía de que Sandra pudiera recaudar más, lo que a su vez contribuía a un incremento en el crecimiento global del juego. El entonces presidente de la Cámara de Agencias Oficiales de Lotería Nacional, Osvaldo Patti, me lo relató de la siguiente forma:

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 (entrevista realizada por el autor el 25/04/2012).

De esta manera, esta posición de relativa subordinación dentro del campo de la industria lúdica impulsa continuamente a los agencieros a desplegar todas las estrategias que (en las agencias y en los despachos) les permitan acrecentar sus ingresos y que, en su conjunto, conlleven un crecimiento de la industria misma. 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 dudas no se comprendería. En este sentido, si su caso particular no intenta ser representativo en todos sus aspectos del universo de los agencieros, sí 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 solo 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, 2005). 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 ella tanto una fuente impositiva cuanto un nicho sumamente lucrativo para los grandes operadores privados y para los proveedores de servicios, y en la que el riesgo de pérdida para las instituciones reguladoras es nulo (Abt, 1996).

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 con 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, 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 jurídica y dicotómica de la vida social), sino del proceso por el cual, durante los últimos 50 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. Pero mirar a los jugadores es lo que me permitirá hacer una sociología que contemple por “arriba” y por “abajo” las lógicas de esta expansión, que nunca son unidireccionales. Por esto, en los próximos capítulos, me centraré en esos anónimos que diariamente ingresan a la agencia.

2

¿Un dinero menor?

Apuestas, moral y trasgresión

Cuando conocí a Adriana en el 2011, ella tenía 43 años y trabajaba como personal de limpieza en una dependencia pública en el partido de San Martín, en el conurbano bonaerense. Divorciada y madre de cinco hijos, eran cuatro los que aún estaban bajo su manutención. Antes de que la conociera, ella solía ir al bingo: “Me llevaba la tarjeta de débito y ¿sabés cómo bajaba con el bingo?”. Aunque había dejado de concurrir aduciendo su prioridad para con sus hijos (“Primero la comida, la ropa, la escuela”, me decía), su gusto por las apuestas no había desaparecido, sino que había encontrado en la quiniela un juego aparentemente más razonable. Pero el dinero jugado no dejaba de serle un problema económico y moral. Ella discurría diariamente entre su trabajo, el cuidado de sus hijos y las apuestas, entre su pasión por los números y el gasto que representaban. Muchas veces iniciaba un diálogo mencionando que no estaba apostando, que lo había dejado cansada de soportar las pérdidas, para enseguida contarme cuál había sido su jugada uno o dos días atrás y vaticinarme, confiada, el número que estaba pronto a salir: “Haceme caso, jugale porque va a explotar”.

Gasto 500 mangos [pesos] por mes. Yo tengo que mantener a mis hijos. No me compro nada para mí... Claro, sí 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 5 tiene una inflamación en la cadera y una infección en la garganta. 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).

Los relatos de Adriana marcan de manera dramática una tensión que se halla presente de forma más o menos explícita en la cotidianidad de muchos jugadores de quiniela. Dicha tensión puede formularse en términos de una oposición entre el carácter transgresor e improductivo de los juegos de azar y las obligaciones morales asociadas al cuidado del dinero doméstico y a determinados sentidos productivos, especialmente para quienes tienen hijos o familiares a cargo. Hombres y mujeres pasan cotidianamente por las agencias de lotería para realizar sus jugadas de quiniela, utilizando pequeños montos de dinero que no son percibidos como un gasto oneroso, pero que, sin embargo, mantienen un trasfondo transgresor que requiere muchas veces de justificaciones que lo enmarquen como una práctica aceptable. Dicha tensión se vuelve especialmente evidente en los momentos en que las pérdidas acaecidas se tornan considerables y las apuestas realizadas se hacen sentir en la economía cotidiana. En este sentido, los juegos de apuesta se presentan como un caso paradigmático de cómo las evaluaciones que se hacen del dinero no son escindibles de las dimensiones morales e institucionales de las prácticas y los sentidos que articula (Zelizer, 2011; Wilkis, 2013; Dodd, 2014).

Como en muchos juegos de azar, en la quiniela son los propios jugadores quienes deciden los montos que desean apostar, por lo que no es posible hablar de un precio de mercado ni de uno fijo. Esto podría hacer pensar que, por eso mismo, existiría una gran dispersión en los montos jugados. Sin embargo, se observa una notable homogeneidad en

torno a lo que es posible denominar “pequeños” montos. Esto no significa que todos gasten lo mismo, pero las variaciones se dan al nivel de la cantidad de números jugados antes que de las cantidades que se apuesta a cada uno de esos números. Por otra parte, los premios de la quiniela son más bien acotados y son lo que los economistas consideran como un bien con valor esperado negativo, es decir que las pérdidas siempre serán mayores a las ganancias (Garvía, 2009), algo que los propios apostadores no desconocen. Pero incluso cuando llegan, los premios son relativamente bajos y no constituyen un cambio significativo en la vida de los jugadores.

Para comprender las prácticas monetarias en torno a la quiniela, es necesario dar cuenta de las reglas que la 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, son parte del entramado de dispositivos que las constituyen y las vehiculizan, incluso en el caso de las quinielas ilegales⁷⁰. En otras palabras, si se quiere entender un poco más sobre las cantidades apostadas, se debe prestar atención a las reglas del juego, no solo 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: me refiero a la política del juego, en un sentido amplio. 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 ellas, el valor mínimo de las apuestas que puedan realizarse, sobre quiénes y en qué porcentajes recaen 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

⁷⁰ En efecto, las quinielas ilegales se han valido de los sorteos oficiales (ya sean de Lotería Nacional –y ahora de la Ciudad– o de la Lotería de Montevideo) para realizar el juego.

importancia para dar cuenta de los públicos a los cuales se hallan dirigidos (y que, al mismo tiempo, ayudan a constituir) y de cómo las prácticas individuales de los jugadores son alimentadas y reactivadas. Así, la forma del consumo no se encuentra 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).

Para dar cuenta de esto, es preciso indagar al juego en cuestión en cuanto sistema de reglas que organizan la cotidianidad de los jugadores al tiempo que mantiene expectativas realistas sobre las posibilidades de ganar. Pero también deberá indagarse por el sentido de la propia apuesta, más allá de los montos: ¿hay algo en el acto de apostar, tal como se configura en nuestras sociedades, que genere inevitablemente dilemas morales y tensiones de difícil resolución?

Un juego económico

La quiniela se caracteriza, en primer lugar, por los montos bajos que permite apostar. Durante el trabajo de campo, las apuestas podían realizarse por un mínimo de 50 centavos a cada número y un mínimo de un peso⁷¹ 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 con otros tipos de juego, tales como el bingo o los juegos de casino en general, donde el establecimiento está

⁷¹ Posteriormente, dicho mínimo se ha ido incrementando sucesivamente siguiendo a la inflación. En diciembre de 2021, el mínimo en la Lotería de la Ciudad era de 4 pesos.

diseñado para retener el mayor tiempo posible al jugador y que continúe apostando durante su estadía.

Pero, por otra parte (y esta es una segunda característica), los premios de la quiniela podrían estimarse como relativamente bajos en comparación con otros juegos, 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 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 3.525), en primer lugar de ubicación (*a la cabeza*). Luego de realizado el sorteo y pasado un tiempo, que va desde los 30 minutos hasta 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*⁷² (Goffman, 1970) sea relativamente breve, habilitando así la posibilidad de un ingreso casi instantáneo de pequeñas sumas.

Cuadro 2.1. Premios por cada peso apostado a la quiniela

Cifra	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.

⁷² 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.

El *ritmo* del juego, siguiendo a Goffman, es “el número de juegos completados durante una unidad de tiempo” (Goffman, 1970: 139). En este caso, 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.

Cuadro 2.2. Cronograma de sorteos de quiniela en la Ciudad de Buenos Aires y en la Provincia de Buenos Aires

Lotería / día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
LN*	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 15 – 18:30 y 21 h***
Buenos Aires	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 15 – 18:30 y 21 h
Montevideo	15 y 21 h	15 y 21 h	15 y 21 h	15 y 21 h	15 y 21 h	21 h
Mendoza	---	---	---	---	---	21 h
Santa Fe**	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 14 – 17:30 y 21 h	11:30 – 15 y 21 h
Córdoba	---	---	21 h	---		---
Santiago del Estero	---	---	---	---	21 h	---

* Actualmente Lotería de la Ciudad. / *** El sorteo de las 18:30 horas fue agregado a partir del 14 de septiembre de 2013.

Fuente: elaboración propia.

El cuadro 2.2 muestra la pluralidad de horarios y de sorteos en los que es posible jugar en el ámbito de la Ciudad y la Provincia de Buenos Aires . En dichos días y horarios, desde cualquier agencia de ambas jurisdicciones, pueden realizarse apuestas para el sorteo realizado por el IPLC, la antigua LN, la Lotería de Montevideo o cualquiera de las instituciones provinciales que se observan, en virtud de los convenios que mantienen entre sí. La relevancia de estos datos, y particularmente de la frecuencia del juego, viene dada porque organiza la cotidianidad de los jugadores, los cuales llegan a incorporar los horarios como marcos temporales sobre los cuales transcurre su día. En este sentido, los sorteos de La Primera, La Matutina, La Vespertina y 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. Gran cantidad de jugadores organizan su rutina cotidiana en torno al paso por una o varias agencias de quiniela y en función de dichos horarios.

Lo que muestra este juego (a través de la expansión que fue comentada en el capítulo anterior) es la progresiva disolución de la frontera que separaba al tiempo libre del trabajo. Por un lado, a partir de la extensión de los dispositivos tecnológicos que permiten estar conectados las 24 horas, del desarrollo de la lógica emprendedurista y de la mayor presión para administrar los propios horarios, el trabajo ha ido colonizando tiempos y espacios que antes estaban reservados al hogar y al ocio. Pero, por otro lado, el tiempo libre no desaparece, sino que cada vez más se intercala de manera intersticial en la vida productiva a través de los mismos mecanismos que extienden el trabajo. Especialmente quienes son trabajadores por cuenta propia trabajan muy próximos a las agencias (lo cual es bastante sencillo, debido a la extensión geográfica de estas) o simplemente tienen cierta flexibilidad para abandonar sus puestos (comerciantes o empleados de comercio, barrenderos,

taxistas, etc.) y pueden hacer 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 o enviarle un mensaje de WhatsApp para dejar asentada su jugada, si es que son clientes habituales.

En términos generales, la cantidad de sorteos (los cuales se fueron incrementando durante los últimos años), los bajos montos que al menos formalmente es posible apostar y la amplia red de agencias de Lotería permiten que se trate de un juego de muy fácil acceso y que el jugador tenga siempre presente un próximo horario de jugada. No son pocas las personas que ingresan varias veces al día en las agencias para revisar los resultados y apostar al sorteo siguiente, y, de hecho, es justamente esa presencia casi permanente del juego la que moviliza un flujo diario de esperanzas y de apuestas, insertándolo como una práctica constante en las economías domésticas.

Cuadro 2.3. Distribución de boletas jugadas y promedio de dinero apostado por sorteo (N = 500 boletas). Agencia El Veintidós

Sorteo	Boletas jugadas	%	Promedio apostado por boleto (\$)
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, se registró una mayor concentración de estas para los sorteos de la Matutina (14 horas) y de la Nocturna (21 horas), representando 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 anochecer, lo cual he podido corroborar también en el caso de La Quince a través de la observación directa.

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 de este. Esto se ve en la rutina metódica que hacen del juego personas ya jubiladas, 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 así 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, los cuales constituyen pequeños marcos de espera a través de los cuales transcurre el día⁷³. De esta forma, el juego goza de una “dinámica inmutable” (Martignoni, 1997), en tanto, a pesar de la repetición del

⁷³ 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.

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.

Un dinero sin contabilizar

Salvarse, término frecuentemente utilizado por los apostadores de los más diversos juegos, en un sentido amplio, implica en su imaginario no tener que volver a preocuparse nunca más por el dinero, pudiendo dar un giro significativo a la propia vida, como si se tratase de un nuevo comienzo. Sin embargo, la quiniela tiene la particularidad de que sus montos pequeños pueden ser muy estimados, no para *salvar* 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 el que el juego se presenta como una solución radical financiera en el corto plazo.

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 comprometer con mayor entusiasmo a los jugadores y, en último término, contribuye a la multiplicación de las apuestas. Se produce así una tensión

entre el juego en el largo plazo y las pequeñas sumas que se van apostando en el corto plazo, 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 ocho 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 solo se interesan por los juegos *poceados*. Por otra parte, estos últimos tienen una apuesta fija (de 5 o 7 pesos durante el trabajo de campo, tras el cual se han ido incrementando hasta los 70 y 90 en sus versiones básicas), lo que les otorga un marco de referencia más nítido para el cálculo de las operaciones: siendo fijos sus precios y la posibilidad de acertar tan bajas, optan por jugar uno o dos billetes de estos juegos, generalmente de forma ritualizada a los mismos números. 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.

Aunque en la quiniela se podían apostar 50 o 100 pesos a un número de cuatro cifras como forma de incrementar la posible ganancia (cuadro 2.1), eran muy raras excepciones quienes apostaban montos (en ese entonces) altos a un número, y mucho más quienes apostaban dichas

nominationes a uno de cuatro cifras. Aunque no se trata meramente de un cálculo estratégico, sino que generalmente se establece una confianza particular con un número (un *pálpito*, como ya comentaré), 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 realizaban apuestas bajas y a una mayor cantidad de números de dos cifras, como se observa en el cuadro 2.4. Más extraordinario aún resultaba que alguien apostara a una sola cifra, a pesar de que, en términos de probabilidades, no deja de ser una buena opción si es que se incrementa el dinero apostado. Sucede que también era inusual que alguien jugara a tres o cuatro cifras y no *bajase* el número hasta llegar al *ambo*, es decir, a las dos últimas cifras de este. Por ejemplo, si jugando al 1322 no jugara también al 322 y al 22. Con lo cual un número podía descomponerse y tener más de una apuesta, terminando casi siempre en las dos cifras.

Pero, si bien cada boleta puede emitirse con hasta ocho números y las apuestas podían realizarse por hasta 100 pesos cada número, nada impedía que un jugador apostase tantas veces y a tantos números como deseara por las cantidades que prefiriera. De esta forma, muchos salían de la agencia con varias boletas correspondientes a uno o a varios de los sorteos del día, aunque, como dije, era muy inusual que se concentrara una apuesta de 100 pesos en un solo número. La distancia entre las estrategias con mejores probabilidades objetivas y la apuesta real debe enmarcarse en la significación que tienen los números que van del 00 al 99⁷⁴, mientras que los de una sola cifra no cuentan con significado propio. Pero, además, apostar a una única cifra implicaría aumentar la apuesta para volverla redituable, lo que, a su vez, achicaría la posibilidad de apostar a otros números que también desean jugarse. De una muestra de 500 boletas

⁷⁴ Cada número cuenta con un significado particular que los jugadores conocen y utilizan en sus apuestas. Este tema será desarrollado en el capítulo 3.

jugadas, el monto más alto apostado fue de 40 pesos, pero a un número de dos cifras ubicado entre el puesto 2 y el 20 del sorteo⁷⁵. El siguiente más alto fue a uno de dos cifras por 20 pesos *a la cabeza* (en primer lugar de ubicación), lo que equivaldría a un premio de 1400 pesos. Sin embargo, el promedio jugado por número fue de apenas 1,27 pesos.

Cuadro 2.4. Cantidad de números y apuestas realizadas según dígitos

Números	Cantidad de números apostados	Cantidad de apuestas	
		Valores absolutos	%
Un dígito	0	0	0 %
Dos dígitos	94	1249	59 %
Tres dígitos	236	823	39 %
Cuatro dígitos	32	55	3 %
Totales	362	2127	100 %

Fuente: elaboración propia con base en una muestra de 500 boletas pertenecientes a 82 jugadores de El Veintidós.

A su vez, como mencioné anteriormente, la probabilidad de obtener un acierto a las dos cifras es lo suficientemente elevada como para que cualquiera que juegue en forma constante obtenga un premio en un lapso de tiempo más o menos acotado, al menos en relación con lo que son las loterías tradicionales o los juegos *poceados*. Esto posibilita que cada jugador habitual realice la experiencia de ganar dinero periódicamente. Por otra parte, la sociabilidad que se genera dentro y fuera de la agencia entre jugadores

⁷⁵ 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.

permite la circulación del conocimiento de personas que han sido ganadoras, reforzando así la creencia en el juego y la esperanza de obtener la recompensa correspondiente.

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 la 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 jugadores. En este sentido, la casi total ausencia de registros semanales o mensuales por parte de estos contribuye a que mantengan su horizonte, a lo sumo, dentro de los cálculos diarios, subestimando así las cifras que gastan en el corto plazo 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 parecía poca cosa en relación con 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”, me relataba un artesano que diariamente concurría a La Quince.

Por otra parte, 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 organizadora⁷⁶. Así, la percepción del valor

⁷⁶ Los montos superiores al mínimo no imponible, que era de 1.333,33 pesos, debían ser cobrados en el IPLC, aunque, en el caso de la quiniela,

escaso del efectivo apostado, sumado a la expectativa multiplicadora del juego, casi como una suerte de inversión, alentaba a que se percibiera como una actividad inocua, en principio sin grandes connotaciones económicas para la vida diaria, a pesar de que no se desconociera el hecho de que se podía perder durante algún tiempo. En este sentido, no era percibido como un gasto suntuoso, sino más bien como una erogación razonable de pequeñas sumas a cambio de las cuales podía conseguirse un poco de diversión y de dinero.

Pero, al minimizar esos montos, se incrementaban al mismo tiempo los números que apostar: la “liviandad” de la apuesta se diluía en el entusiasmo que otros números suscitaban. 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?

Miguel: Y... yo estoy siguiendo el 18.

Jugadora: Y bueno, ponele un peso al 18. Total, un peso más, un peso menos... Ah, y al 52 [diálogo entre una comerciante y Miguel, empleado de La Quince].

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 a que

generalmente esto era realizado por el propio agenciero, aun cuando se superase dicho monto.

se apueste una nueva pequeña suma, quizá insignificante si se considera 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 estas 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, este generalmente resulta ser algo más considerado de lo que hubiera sospechado en un primer momento el apostador.

Miguel, uno de los empleados de Sandra en La Quince, 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 \$209,50. 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, 7/07/2011, 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 %
Total	500	100,0 %	

Fuente: elaboración propia con base en una muestra de 500 boletas.

Las boletas se multiplicaban así por montos que variaban generalmente entre 1 y 10 pesos (el 73 % de la muestra, como se desprende del cuadro 2.5), que a su vez se reproducían en varios sorteos diarios, y eran muy pocos quienes llevaban un registro metódico de las pérdidas mientras estas se sucedían. A lo sumo, se realizaba una anotación de lo que se habría de gastar en una jugada, escribiendo en un papel los números que deseaban jugarse y sus montos, con la respectiva sumatoria del total, el cual era entregado al agenciero para que realizara las apuestas. Frente a estos registros, que eran los menos frecuentes, se encontraban quienes solo escribían los números y los montos de las apuestas, sin calcular el costo total. En este caso, la anotación tenía como objeto que quien tomase la apuesta pudiera leer directamente los números, evitando olvidos o equivocaciones. Sin embargo, la mayoría de los jugadores llevaban sus jugadas de memoria o las determinaban *in situ* al momento de jugar, y no fue casi posible observar un registro del

dinero que circulaba desde la economía doméstica hacia la quiniela. Apenas se expresaba una vaga idea de un monto aproximado, subvalorándolo y reduciéndolo a los parámetros que consideraban razonables.

Justamente era el carácter razonable de las apuestas tomadas aisladamente el que se esgrimía y el que parecía ajustarse a la práctica cotidiana del juego. No había un cálculo consciente de lo que se apostaba, sino que parecía actuar más la percepción de un dinero “menor” antes que una contabilidad total de él. Solo al evidenciarse que este ya no alcanzaba a cubrir los gastos corrientes, se vislumbraba que había habido pérdidas cuantiosas. Frente a esto, algunos optaban no por reducir sus apuestas, sino por ponerse reglas de juego que implicaran una mayor restricción, como jugar únicamente a la lotería de Montevideo, cuyos sorteos tienen lugar solo dos veces por día. Pero, por fuera de estos contados casos, la gran mayoría de las apuestas seguía concentrándose en los sorteos de la LN y el IPLC.

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	63,00 %

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 %
Total	275	100 %	748	100 %	315	100 %	789	100 %	2127	100 %

* Las loterías de otras jurisdicciones que se ofrecen en la Provincia de Buenos Aires se sortean solo en el horario nocturno. Por su parte, la de Montevideo solamente sortea en los horarios matutino y nocturno.
Fuente: elaboración propia.

Pero la casi nula contabilización del dinero gastado no excluye que existiera una noción (imprecisa, por cierto) de las pérdidas que se tenían globalmente. Aunque los jugadores desconocían los montos exactos de las apuestas a lo largo de una cantidad de tiempo, por ejemplo en un mes (desconocimiento que es condición para seguir apostando), sabían que en términos económicos no eran un buen negocio y que las ganancias no llegaban a cubrir las pérdidas ocasionadas. Este conocimiento se expresa en la utilización muy extendida de una sentencia que reza “De enero a enero la plata es del banquero”, en alusión al organizador o financiero del juego. Lo que esto revela es que las pérdidas conviven en una trama de ingresos y de gastos junto a los cuales se van midiendo y priorizando las apuestas, 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 dejase de sacrificar recursos en el juego para destinarlos a otros bienes y servicios más “legítimos” o prioritarios, sino que, como en el caso de Adriana, existía la conciencia de esta contraposición, a veces

como dilema, sin que pudiera resolverse en una ecuación simplificada.

Dicha tensión requiere acomodos que tiendan a acentuar el carácter inocuo de los montos de las apuestas frente a una cotidianidad de privaciones o de ausencia de otras diversiones. Jorge trabajaba durante la noche en la recepción de un albergue transitorio, en el partido de Merlo, Provincia de Buenos Aires. Oriundo de la provincia de Salta, tenía 58 años cuando lo conocí y vivía en Buenos Aires desde los 19, edad en la que había llegado junto con un amigo en busca de trabajo. Había empezado a jugar a la lotería de manera colectiva con un grupo de compañeros del bar en el que había trabajado a su llegada, para luego seguir apostando de forma individual a la quiniela.

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.

Lo único que *podía* jugar era 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 permite 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, uno 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? ¿Porque hay más posibilidades de que salga [ganador]? 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].

Preso de mis propios esquemas de pensamiento, 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 y los sentidos que permite conjugar: siendo un juego que está disponible todos los días, cuenta con un sistema de referencias temporales y simbólicas precisas que permiten 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 (Lazuech, 2012) –del financiamiento para hoy– a lo que parece ser un bajo costo, dándosele un uso muy rápido a lo obtenido con la esperanza de volver a ganar. Uso que depende siempre de la economía del jugador, de sus necesidades y obligaciones diarias.

Los usos de la ganancia

Hernán –o el “Canario”, como lo apodan– tenía 52 años cuando lo conocí y era jugador desde los 20, primero en su

provincia natal, Santa Fe, y luego en Buenos Aires. Cliente diario de La Quince, trabajaba como personal de mantenimiento en un club deportivo que distaba a dos cuadras de la agencia, a la que se acercaba en su bicicleta dos o tres veces al día durante su horario laboral. En realidad, “se hacía escapadas”, aprovechando la ausencia de labores concretas o alguna diligencia que le hubieran encomendado. A pesar de ser un hombre parlanchín y de buen genio, trataba de no demorarse demasiado por temor a que alguno de los directivos del club donde era empleado notase su ausencia. Además, trabajaba por su cuenta realizando arreglos en jardines y piletas, así como labores de pintura, de donde obtenía un ingreso adicional. Al llegar a la agencia, dejaba rápidamente la bicicleta en la vereda y entraba silbando cual canario (de ahí su apodo), saludaba de manera general a quienes se encontraban atendiendo y se dirigía hacia una de las dos repisas dispuestas para el público, donde había un bolígrafo y papeles para que los jugadores pudiesen anotar sus apuestas. Luego de una revisión de los números que habían resultado ganadores en los últimos días, exhibidos en una cartelera tras el mostrador y en otra junto a las repisas, anotaba sus números y realizaba las apuestas. Canario me relató así su trayectoria en el juego:

Canario: 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 avenida 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, ¿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 10.000 pesos para gastar. 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. 7.000 pesos gasté. Y me quedaron 3.000 a mi favor. Así que... por eso te digo, que lo que gano, por ejemplo gano 1.200, voy y achico la cuenta. Me adelanto. Tengo para pagar del 1 al 10 de mayo y, cuando gano así, voy y pago.

De esta forma, Hernán relató los usos del dinero en distintos momentos de su trayectoria como jugador. Primero soltero, utilizaba las ganancias para sus necesidades personales y gustos. Luego, en pareja y con un hijo, destinaba ese dinero para el pago de deudas. La quiniela se presentaba para él como una forma más (además del trabajo estable y de las labores extras) de financiar su economía doméstica, como un reaseguro frente a las obligaciones monetarias. Aunque una distinción tan tajante resulta simplificadora y alberga una diversidad de grises intermedios, por otro lado ilustra bien la transformación, no simplemente del lugar de la quiniela, sino

de toda una serie de prácticas y sentidos económicos en los que ella se inscribe. Como en otros casos (Figueiro, 2020), las etapas vitales por las que transcurren las trayectorias personales son importantes para enmarcar los usos del dinero, en la medida en que este se encuentra en cada momento enraizado en relaciones sociales que involucran distintas obligaciones, derechos, aspiraciones y prioridades. De esta forma, los usos del dinero no están previamente delimitados por sentidos que preexistan, sino que estos se construyen relacionamente en las tramas sociales y personales en las que aquel se inserta y que ayuda a demarcar y a vincular. En el caso de Hernán, el dinero de la quiniela se presentaba como una forma de ingreso más para hacer frente a los compromisos que asumía, casi siempre vinculados al bienestar familiar. Si bien no era un dinero con el que se pudiese contar de antemano, no dejaba de ser una fuente que periódicamente permitía morigerar sus obligaciones:

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.

Dos meses después de nuestra entrevista, Hernán acertó cuatro cifras de un número que venía *siguiendo* con empeño desde antes de la Pascua: el 3333 –el 33 es el Cristo en la simbología de jugadores–. Pero él también iba *bajando* el número, por lo que además obtuvo un premio por las tres cifras. Fue un sábado, pero solo 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 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”.

El dinero ganado 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. Aunque se ha resaltado el carácter particularmente superfluo del gasto del dinero proveniente del juego (Weber, 2009), esto no siempre es el caso para la quiniela. La variedad de usos de este iba 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 dependía, más que de su origen “profano”, de las urgencias que tuviera el jugador y del monto ganado. Por lo general, uno “pequeño” (por ejemplo, de 35 o 70 pesos) era vuelto a jugar con la esperanza de obtener uno mayor (300 o 600 pesos), el cual sí sería utilizado en usos más variados. Pero, incluso en el primer caso, podía destinarse a la compra de aprovisionamientos, gastos inesperados e incluso en inversión productiva.

Por ejemplo, algunos feriantes que se encontraban próximos a la agencia La Quince, en Escobar, utilizaban parte de lo ganado para comprar materiales para las artesanías que producían. El Pelado y Oliver pasaban apenas los 40 años. El primero era argentino, mientras que el segundo era oriundo de la República Cooperativa de Guyana, y ambos vendían sus artesanías en la feria al aire libre que se encontraba en diagonal a la agencia. Esta cercanía les permitía acercarse con frecuencia al local para realizar apuestas o, llegado el horario de los sorteos, simplemente para revisar a través de la vidriera los resultados. Algunas veces llegaban juntos; otras se turnaban para ir mientras el otro cuidaba sus respectivos puestos en la feria.

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 80 o 300, ¿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 la 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, aunque esta siempre esté presente. Incluso cuando se gana, el dinero puede ser destinado a compras menos utilitarias y planificadas. En el caso de Oliver, quien jugaba desde muy joven a diversos juegos, sus ganancias se acomodaban a las necesidades que pudiera tener, pero también a los gustos que pudiera darse:

Oliver: Comer, vestir... depende, el movimiento, ¿no? Si me gusta un zapato y me gano 600 y vale 600, 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 100 pesos en mariscos, y voy y me como y me cago de risa y mañana sigo jugando, ¿entendés?

Menos visible que los grandes gastos, quizá por eso menos señalada en comparación con estos, la quiniela se

inserta como una pieza ambivalente dentro de la economía diaria. Aunque redunde en pérdidas y ocasionalmente reporte ganancias, se mantiene, no obstante, 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. La variedad de usos posibles debe verse a la luz de lo que implica dicho juego como fuente recurrente de financiamiento. Aunque esporádica, la ganancia no es un acontecimiento aislado, sino que se ubica dentro del conjunto de apuestas, pérdidas y ganancias que los apostadores soportan, lamentan y disfrutan a lo largo de sus carreras, y cada evento conlleva el principio de una nueva partida, puesto que ninguna es definitiva. 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. La quiniela presenta en su dimensión económica una afinidad entre la circulación rápida de dinero que ofrece, en la que va y viene, y la propia experiencia de los sectores populares en relación con 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 se presenta como un sistema permanente de circulación dineraria 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, el juego no es un medio ridículo de hacerse de dinero para los “pobres” (Martignoni, 1997: 52).

De esta forma, es posible ver cómo las reglas mismas del juego de la quiniela permiten una diferenciación práctica de los dineros “chicos” que conlleva una subestimación de estos, lo cual, a su vez, permite legitimar sus usos en un gusto “menor”. A contrapelo de las nociones de “fungibilidad”, “neutralidad” e “impersonalidad” que corrientemente le fueron asignadas al dinero, Viviana Zelizer (2011)

mostró hace casi tres décadas cómo en realidad nos hallamos permanentemente “marcándolo” y diferenciándolo en sus usos y significados. Dado que se encuentra atravesado por las estructuras institucionales, culturales y sociales por las que circula, se trata de un objeto eminentemente político y moral que puede asumir diferentes significaciones y sostener diversas prácticas y relaciones (De Blic y Lazarus, 2007; Dodd, 2014). 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 específicos⁷⁷.

Sin embargo, es posible asimismo observar cómo la cantidad también es un principio de clasificación y de evaluación a partir del cual se jerarquizan distintos dineros (Wilks y Figueiro, 2020). La clasificación de dineros en “grandes” y “chicos” también actúa como un marcaje moral y contable. En nuestro caso, el dinero de la quiniela se encuentra en gran medida evaluado y cualificado a partir de una dimensión cuantitativa, en cuanto dinero “menor”, lo que a su vez implica una diferenciación en su uso. Si bien el carácter trasgresor del dinero apostado no desaparece (y es, en definitiva, lo que lo vuelve atractivo), la quiniela permite evaluar ese dinero como pequeños agasajos (Miller, 1999), es decir, como formas de donarse algo a uno mismo, pero sin grandes repercusiones económicas (en principio) sobre el presupuesto doméstico. Esto implica que el dinero jugado es evaluado no solo en función de los usos posibles de un premio, sino también de su mero consumo. Se trata en este caso de ver la quiniela como una práctica que tiene su sentido en la apuesta misma, no únicamente en la búsqueda de una recompensa monetaria. Muchas mujeres que se dedican al trabajo y a su hogar, como Adriana, han justificado

⁷⁷ Para un esquema de análisis de las cualidades del dinero a partir de las metáforas sensoriales, puede verse Blanc (2009 y 2011).

su juego 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 solían justificarse en idénticos términos, pero, mientras que estos lo hacían solo en el caso de ser interpelados al respecto⁷⁸, las mujeres eran propensas a sentirse en la obligación de explicitarlo, más constreñidas por la vinculación material, simbólica y afectiva que las asocia al cuidado del hogar.

De hecho, no se apostaba en vistas a efectuar determinados gastos, sino que, *post festum*, se les asignaba a las recompensas monetarias ciertos usos que dependían siempre de la situación coyuntural de los jugadores y que se inscribían, las más de las veces, en justificaciones que lavaban moralmente al dinero jugado: hacer regalos, comprar cosas para el hogar, pagar deudas, invertirlo productivamente, etc.; es decir que apelaban a una autoridad exterior al propio jugador como principio de legitimación del uso del dinero (la generosidad, la familia, la racionalidad económica, etc.). La sentencia habitualmente escuchada que reza “El que juega por necesidad pierde por obligación” traduce en un dicho popular de los jugadores esa impronta moral que subsiste en el juego como acto desinteresado: no es la búsqueda de ganancias monetarias lo que debe orientar las apuestas. Pero entonces subsiste una pregunta: ¿a qué se está apostando y por qué requiere de la presencia de dinero para que el juego suscite interés?

⁷⁸ Hernán, por ejemplo, refirió una demarcación entre un juego legítimo y uno ilegítimo a partir del cumplimiento de sus obligaciones domésticas: “Yo no voy a permitir que trabaje mi señora y quedarme yo en casa porque... y jugando y jugando y le pido plata a mi señora para jugar. No. Yo laburo, salgo de acá [del club] y me voy al [barrio El] Cazador, estoy pintando, hago trabajo de pintura y pego el mango. Yo en diez días que me voy para ahí, ya me gané 8.000 pesos. ¿Me entendés? Que me deben una parte y estoy cobrando todos los meses 2.000 pesos. A mí me sirve. Pero lo tengo ahorrado. Sé que llega el cinco y viene la señora acá y me paga. ¿Me entendés?”.

Una apuesta de sí

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 que quiera 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) realizaban sus jugadas de manera independiente, a pesar de que pudieran ir juntos a la agencia. Incluso si alguien jugaba por una tercera persona (por ejemplo, una hija por ella y por su madre), las apuestas se realizaban y se pagaban por separado, con dinero previamente diferenciado. Detrás de esta aparente cuestión pragmática (cada cual se hace cargo de sus gastos), puedo suponer que esta demarcación 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 ya expondré, no significa que desaparezcan las relaciones sociales que atraviesan al apostador, siempre presentes tanto en las apuestas cuanto en los destinos del dinero ganado, pero sí que la apuesta le corresponde a uno (aun 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.

En efecto, la quiniela parece particularmente propensa a 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 eran los jugadores que jugaban

50 centavos a varios números de dos cifras, alcanzando tal vez los 30 o 35 pesos en apuestas... 35 sería lo que habrían podido ganar en caso de acertar a uno de ellos. Para comprender esto, hay que alejarse del enfoque sobre el premio y la utilidad y centrarse 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 que cobra y da significación en la medida misma en que es sacrificado (Mauss, 2009; Simiand, 2006; Bataille, 2008; Caillouis, 1950; Dodd, 2014). Como todos los apostadores saben, lo que da sentido al juego no es el juego mismo, sino la apuesta.

Si recordamos la explicación de Jorge, aquel trabajador nocturno de un albergue transitorio en Merlo, es posible iluminar este punto. Señalando a cada instante que lo suyo no era un juego compulsivo, que él no jugaba “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 problemático, 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 porqué de su juego, se puede resaltar el hecho de la posibilidad que otorga la quiniela y que la vuelve un juego razonable: cuando decía que lo único que podía jugar es ese juego, se puede tomar literalmente la expresión para inferir que justamente la quiniela le otorga algo que no le proporcionan otros juegos, y es esa posibilidad. “Lo único que *puedo* jugar es la quiniela” implica que la quiniela es lo único que le estaba disponible a él, tanto por la adecuación subjetiva que le brindaba (sin grandes luces ni sonidos, sin necesidad de aglomeraciones ni euforias), cuanto por la adecuación objetiva a través de una economía del dinero y del tiempo que se acomodaba 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 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.

Pero ese agasajo, ese darse algo, aun cuando razonable, no es gratuito y puede entrar en tensión con otros aspectos de la vida social por intermedio de un dinero que es destinado a usos no productivos o ilegítimos, y es en este sentido en que puede decirse 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, quizá mediocre: su popularidad no puede entenderse sin esa media tinta que ofrece, ese gasto superfluo pero accesible, no calculado, pero dentro de los parámetros de lo posible.

La dimensión que quisiera 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.). Esa pequeña destrucción de un excedente dentro de un paréntesis en la vida social permite recuperar de manera controlada la vida detrás de la función y, 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, 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.

Si se intenta aprehender el papel del dinero en el juego, se evidencia que este es constitutivo de la experiencia que los jugadores tienen de él. Jugar sin apostar es un impensado, algo sin demasiado sentido, algo que, acaso, convertiría al juego en un juego de niños. Pero la apuesta es algo serio, en la medida que sacrifica un dinero justamente porque sirve. Pero, 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 desguarecidos, como me expresaba con angustia Adriana. Lo que propongo es que el sacrificio de ese dinero es condición de la búsqueda que el juego abre, y cuya lógica es la de la expansión de la propia subjetividad a través del paréntesis que permite 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 cuanto transforma una equivalencia en diferencia (Bataille, 2005). La experiencia de esa diferencia, de esa delimitación es la que requiere que el dinero sea trasgredido en sus usos utilitarios y sacrificado en aras de la suerte.

La apuesta puede ser interpretada como un pago sacrificial que permite vincular a los jugadores con el “universo mítico de la abundancia” (DaMatta y Soárez, 1999), pero no únicamente para obtener un beneficio de él, sino para saber qué lugar ocupa uno allí. Se trataría entonces de un

pago ritual que se realiza para participar en dicho universo, para poder indagarlo y, así, indagarse uno mismo frente a la suerte. Es por este motivo por lo que se juega de manera individual, puesto que es uno quien se apuesta. Como una forma de ordalía moderna (Le Bretton, 2000), *probar la suerte* (como dicen los jugadores) es probarse por el valor de uno mismo, por lo que vale su vida cotidiana. Pero para eso se debe arriesgar algo. El dinero simbolizaría esa parte de sí que uno pone en cuestión (pregunta, pero también cuestiona) para saber cuánto vale, sustrayéndolo de toda utilidad. 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” (Karsenti, 2009: 111).

Pero esta lectura que propongo corre el riesgo de recostarse sobre una idealización del juego. Como bien saben los especialistas en *marketing*, esto también puede ser (y lo es) aprovechado por las estrategias de venta⁷⁹ (Howland, 2010), y la trasgresión ha sido siempre una gran fuente de ganancias. Pero lo que me interesa remarcar en este capítulo es la condición ambivalente del juego como práctica paradójica en la que, al tiempo que se busca un premio monetario,

⁷⁹ 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” (*Abrazar*, año 4, n.º 22, marzo-abril de 2012, p. 32).

se sacrifican pequeñas sumas que son relativamente importantes dentro de la economía doméstica. Si esto es así, como expondré más adelante, 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, en la medida en que su crecimiento no se entiende sin una constelación de intereses materiales privados y estatales, pero también ideales de parte de los propios jugadores. El problema de las apuestas no es la irracionalidad de los jugadores, sino la expansión política de la que son objeto.

Los juegos de apuesta han presentado históricamente controversias morales en torno al gasto que implican. Esta misma tensión se expresa en las justificaciones que señalan la práctica como “única diversión” y como un hábito que implica un dinero menor. La conjunción de estos dos aspectos es importante: no se trata meramente de una diversión, sino de una diversión que, justamente por su carácter individual y “antieconómico” –es decir, trasgresor–, requiere una erogación de dinero que permita mantenerlo como un pequeño “agasajo”. No hay escala monetaria que no esté enredada en una escala moral (Aspers y Beckert, 2011), puesto que siempre implica una jerarquización en la que se intentan ponderar criterios sobre lo que se considera un buen o mal uso, lo justo y lo injusto, lo aceptable y lo inaceptable. Si las apuestas de la quiniela tomadas aisladamente son bajas, a pesar de que en principio no tendrían ningún límite, se debe a que es un juego que hace de la utilización de las pequeñas sumas una virtud. Aumentar los montos apostados implicaría exponer a los jugadores ante la visión descarnada del gasto, es decir, dejarlos sin la inocencia de un dinero chico que se diluye en una infinidad de apuestas.

Las formas sociales de la apuesta

Un saber hacer

Roberto es el exmarido de Sandra, con quien mantenía La Quince en sociedad. Pero su historia no solo 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 un empleado 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 detrás del mostrador. Aquel febrero del 2011, tenía 60 años; jugaba 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, había estado 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 a casinos y sobre cómo había ganado, perdido, vuelto a ganar y vuelto a perder la semana

o el día anterior con las máquinas tragamonedas o la ruleta. Es posible decir que se trata de un jugador “profesional” (al menos es la imagen que intentó presentarme), pero su visión de las apuestas se circunscribía a su propia práctica, y nunca sugería a nadie cómo jugar, ni cuánto, ni qué hacer con el dinero ganado.

No obstante, Roberto tenía su propia opinión sobre el modo “correcto” de realizar las apuestas. En una conversación con otro jugador (Aníbal) que se encontraba apostando en la agencia, aproximadamente de su edad y con el que mantenía cierta afinidad, explicitó una determinada concepción del juego que implicaba un saber hacer:

Aníbal: [realiza su apuesta] Tres 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 200 números, 20 pesos para cobrar 70?

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 cómo juegan y... yo he estado en el...

R: 38 números juegan⁸⁰.

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...

⁸⁰ Roberto habla con ironía, a sabiendas de que la ruleta cuenta con 37 números.

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 decírselo. [...]. 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... "bájemelo"... 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 volvéis 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, 30/03/2011, 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 (*bajarlo*). 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 están dotados de una personalidad propia e incluso de un carisma, de un encanto. Enraizados socialmente, los números del juego están insertos en una trama de relaciones y de significaciones que actúan como marco de referencia común para los apostadores, y portan una connotación superior a ellos mismos, lo cual los dota de cierto carácter afectivo. Así, 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 que suscitan.

De esta manera, no interesa la forma lógica de jugar, sino los diferentes sentidos que se hallan detrás de los sistemas de apuestas, casi siempre superpuestos y contradictorios, que se presentan, no obstante, como un conjunto de reglas públicas de acción y de pensamiento y que, por lo 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 significaciones compartidas y, además, de las formas colectivas de apuesta que el juego mismo y su industria ofrecen y reproducen. Esto, a su vez, implica considerar que se tratan de prácticas, pensamientos y emociones 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 bien las formas de apuestas no son utilizadas en otros ámbitos de la vida de los jugadores, todo lo que en ella suceda puede finalmente ser referido, mediante fórmulas de traducción, 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 apostar no hacen menos racional al jugador, sino que parecen ser constitutivas de dicha práctica. Nuevamente, son Hubert y Mauss quienes nos indican, siguiendo a Spinoza, sobre la inseparabilidad de ambas dimensiones: “Hablar de sentimientos religiosos es como hablar de sentimientos económicos o sentimientos técnicos. A cada actividad social le corresponde pasiones y sentimientos normales” (Hubert y Mauss, 2010: 69). Las emociones que se evidencian en los

juegos –como las maneras de las apuestas–, si bien mantienen un componente de espontaneidad personal, son ellas mismas formas incorporadas de lo social que será preciso describir (Halbwachs, 1947).

La gramática lúdica

Las formas de apuesta se presentan como un conjunto de modulaciones más o menos singulares en torno a preceptos, normas y saberes comunes a los jugadores. Si bien existen, como Roberto y Aníbal, quienes intentan apegarse a formas más “racionalizadas”, 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 que pueden ser reconocidas y entendidas como tales por cualquier apostador habitual, aun cuando alguna de ellas se le presente como novedosa. Constituyen, en este sentido, una gramática lúdica (Lemieux, 2009), en cuanto sistema de reglas compartidas que permite, con un sentimiento de evidencia, traducir y organizar en apuestas los sucesos cotidianos del mundo. Aunque las variaciones en torno a dichas apuestas 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 considerados significativos, y que son retomados por “especialistas” que contribuyen a la reproducción de lo que es típicamente apostable.

Una de mis conversaciones con Hernán (“Canario”, a quien presenté en el capítulo anterior) fue realizada en su trabajo. Allí me recibió en un gimnasio techado que hacía de cancha para diversos deportes: vóley, handbol, fútbol, básquet, etc. Una mesita sobre un lateral del amplio salón y un par de sillas eran todo el mobiliario de su puesto laboral. El eco del lugar lo hacía parecer aún más solitario en esas

primeras horas de la tarde. 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? 66. Bueno, bueno. Listo, ahora hago los números entonces. Ajá, ¿cumple 66 me dijiste? Bueno, listo. Bien, bien. Ajá. 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 66 años. Nació en el año mil... ahí está, ¿ves? [me muestra el papel donde había anotado los números]. Desde esta mañana que nos estamos preguntando, nosotros [la jugadora que lo llamó y él], 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: 1945.

H: Así, 1945, y las tres cifras le pongo el 66 solo, ¿sí? Con el uno, que es una persona que cumple los años, es 166.

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?". "33". "Uh, mi número que me gusta a mí", le digo. "33, lo voy a jugar". "Bueno, jugalo". Agarré [acerté] el 33, y el 333. Y le digo, "Las cuatro cifras..." entonces, después aprendí. Yo aprendí que tenía que contar la persona. ¿Sí? Aprendí a contar la persona. Claro, ella cumple años, es una sola, y salió 133.

P: ¿Y el 3 de la... digamos, el tercer 3? Ella cumplía 33, vos le agregaste un 3...

H: Porque me gusta el 3.

P: Ok, y después le agregaste el 1 de la persona.

H: El 1 de la persona.

P: Salió.

H: Salió el 1333, o sea que no agarré las cuatro cifras porque no puse el 1 de ella, que era una sola persona.

P: Y, por ejemplo, si ves una pelea, serían la pelea y el 2.

H: Si son dos personas que están peleando, el 2. 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.” 2... son 2: 282. 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 1945, ¿sí? Entonces cumple 66. Yo le agrego el 1. Ella cumple los años. 166. 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 945 y el 1945. Y acá le pongo el uno, ¿sí? El 166 y el 66.

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

H: Sí, sí, sí, sí. Es una persona muy especial para nosotros, ¿viste?, le ponemos. O sea, le pongo yo este, solo lo cargo, el 66 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 3 para el 333, ¿viste? Pusieron el 3030. Faltó un 3, y así lo van poniendo. Y bueno, esa es la forma de ir estudiando.

Este fragmento, aunque extenso, es ejemplar por la diversidad de elementos que se hallan presentes. Hernán también habla de “jugar bien”, de “ir estudiando” y de “hacer”

los números. Aunque el contenido de la apuesta es del orden de sus relaciones sociales próximas, la forma corresponde a una regla pública a partir de la cual los números son seleccionados (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 actúa como un revelador de la estima personal, dado que es la obligación moral que esa estima provoca la que parece intensificar el monto jugado, como si fuera a la persona misma a la que se apuesta a través del número. Pero, a la vez, y justamente por lo anterior, subyace una esperanza más vívida de obtener un premio debido a la confianza que genera la relación social “en juego”⁸¹. Muy comúnmente se juega a fechas de cumpleaños, aniversarios o números de alguna manera vinculados 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 y no alguna ley de probabilidad o estadística la que otorga la certeza de una ganancia próxima. Con la 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 fueron inventadas por Hernán,

⁸¹ En efecto, se puede decir que, si en todas las sociedades existen sistemas de clasificación y jerarquización de personas y cosas, el dinero puede ser pensado en las sociedades modernas como un revelador de las intensidades con las que ambos son socialmente valorizados (Dumont, 1979).

sino que, como mencioné, son reglas públicas de acción y de pensamiento. Si bien su eficacia no está garantizada, constituyen, no obstante, una gramática que, sin ser reflexiva en sus reglas, proporciona los esquemas 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, de este modo, se trata de símbolos de un ordenamiento que sería posible descifrar. Los números configuran un mundo dotado de sentido al permitir relacionar dichos eventos, extraídos del decurso del día, con un orden que los trasciende y así organizarlos. Así, como en el *jogo do bicho* (DaMatta y Soárez, 1999), la vida cotidiana les otorga un caudal de eventos particulares que son traducibles en guarismos percibidos como *pálpitos*.

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. 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 –e incluso en

las páginas web oficiales de las Loterías– cuentan con al menos un cartel en el que se exponen los significados, junto a otras variantes en que se establecen distintas relaciones entre números⁸². A través de dichos significados, es posible traducir no solo sueños, sino también cualquier evento de la vida cotidiana en una apuesta. Las peleas, el mal tiempo, una caída, un incendio o el avizoramiento de una rata son algunos de los sucesos que pueden adquirir un carácter significativo y premonitorio para los jugadores. Así, casi todo 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 los significados, estos son uno de los recursos básicos de cualquier jugador habitual de quiniela, y, de hecho, su utilización trasciende el ámbito mismo del juego y no es extraño escuchar su mención en conversaciones por fuera de él.

Cuadro 3.1. Significado de los sueños

00	Huevos	20	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 várce	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	Revólver	27	El Peine	47	Muerto	67	Mordida	87	Piojos

⁸² Un ejemplo son los números “simpáticos”: se trata de una relación de “simpatía” entre dos números, de tal manera que, al salir ganador el primero, se supone que seguidamente saldrá el segundo.

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	Niñabonita	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 estos significados no agotan la utilización de los números. Las patentes de los autos, las fechas de cumpleaños o de aniversarios, las direcciones, efemérides de todo tipo, fiestas religiosas... Prácticamente todo puede ser traducible en una apuesta. Para el jugador, la interpretación de su mundo está mediada por los números, los cuales, a su vez, ayudan a organizarlo. Cada cosa puede reducirse, como en la filosofía pitagórica, a una combinación de cifras. Si bien cada jugador 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 con ellos. Así, sucede que la creencia en una “estadística” se combina a su vez con *pálpit*os, sueños y eventos de todo tipo, y con una interpretación de las cadenas de

significado que se van armando a partir de los números que han salido ganadores. De esta manera, en los juegos de apuesta, convergen y se entremezclan con intensidades variables 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 explicativa en sí misma, la cual gobernaría 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 mera probabilidad y 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. Este llevaría siempre una teleología implícita que sería posible descifrar. Incluso si el sentido de los resultados se vincula a la manipulación de estos.

“¿Cuál pusieron?”

En la red social Facebook, es posible observar una página dedicada a los jugadores de quiniela a la que, en diciembre de 2013, se hallaban adheridos más de 10.100 usuarios⁸³. Esta aparece patrocinada por uno de los gurús de las apuestas: el ingeniero Datelli. Allí se ofrecen efemérides diarias y distintas variantes de números para los apostadores. Pero, además, funciona como una red de contacto entre ellos, quienes a menudo se alientan, piden *datos* y comparten sus *pálpitos*. Publicado el día 6 de septiembre de 2013, puede leerse el siguiente fragmento⁸⁴:

⁸³ En bit.ly/3ocn2Fn. La cantidad de seguidores al 20 de abril de 2022 había ascendido a más de 52.000 personas.

⁸⁴ Se transcriben textualmente los comentarios, dejando solamente los nombres de pila de los foristas.

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 !!!!!!!!!!!

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 vecesss q salga el 708 y 248 SUERTEEEEE.

Olguy: basta de repetidosssssssssssssssssssssssssss.

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 increíble.

El jugador de quiniela puede afirmar que “*salió* tal número”, pero, junto a esa expresión, combina otra que es 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 sobre 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 podría suponerse que es una de sus condiciones de posibilidad, 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 asociadas⁸⁵–, 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.

No se trata de una sospecha sobre alguien en particular, sino más bien de una certidumbre sobre el control institucional 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 manera, no habría una corrupción en la forma de un delito cometido por una persona, sino que la manipulación sería inherente a la intervención estatal debido a una lógica fiscal. Incluso Sandra, cuyo trabajo es vender juego, sostenía esta visión. En una oportunidad, una jugadora que se refería con ironía a la cantidad de sorteos diarios ofrecidos para la quiniela dijo: “A ver cuándo ponen otro sorteo”. Esto disparó el siguiente 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

⁸⁵ De esta manera, las Loterías no hacen más que insertarse en la normalidad de la estandarización mercantil y de las garantías públicas que la certifican (Thévenot, 2009).

Nacional qué números ponían a los premios. Te decían “Jugale a los premios a tal número que sale”... ¡y salía!

Hernán me lo explicó de esta forma:

Hernán: Vos fijate que, cuando la gente deja de jugar, el 333 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.

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. Siempre se trata de un tercero más o menos indefinido que englobaría a todas las instituciones organizadoras, ya sea un “ellos” o “la Lotería” a secas. Sin embargo, a su manera, esta sospecha contiene una verdad: 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 esta a una entidad superior que regiría los resultados.

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, quien trabajaba como empleada primero en La Quince y luego en El Veintidós) 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) había sido tomado como una burla de las Loterías hacia los apostadores. 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 la estadística 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), las Loterías pueden establecer –en el caso que crean conveniente– “topes de banca” para realizar pagos proporcionales menores a los correspondientes, como reaseguro de mantener la estabilidad financiera⁸⁶.

Pero, si hay una sospecha generalizada sobre las entidades organizadoras del juego, ¿por qué se continúan jugando? 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. Pero, además, este carácter agonístico 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. Presentaré, a continuación, cuáles son algunas de las formas de apuesta más difundidas entre 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

⁸⁶ Esta prerrogativa se establecía, por ejemplo, en el artículo 16 del reglamento de la Quiniela de LN y en el artículo 19 del reglamento de la Quiniela del IPLC.

estadística espontánea de los jugadores. Se basa en la idea de que los números que hace un tiempo no resultan en primera posición deben salir ganadores próximamente. Esto implica un trabajo de seguimiento de 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 es el *atrasado*. En cualquiera de los casos, existe una aplicación lega 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.

Una de las formas de apostar que tenía Mariana, una asidua jugadora de El Veintidós, era seguir a los *atrasados*. Estos últimos eran, para ella, aquellos que “hace dos meses que no salen”. Según me explicó, no puede haber números atrasados por más de tres meses, por lo que, durante ese último mes, debían intensificarse las probabilidades de que resultaran ganadores. Fue así que Mariana había perdido gran cantidad de dinero por *seguir* un número, dado que, con cada nueva pérdida, creía estar más cerca de obtener un premio.

Pero 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 en otras creencias. Como evidenció Adorno (2011), la divulgación de la literatura científica y del conocimiento acerca del universo y de la insignificancia de nuestro sistema solar dentro de él no socavaron 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 académicos,

empresas y medios de comunicación) se ha convertido en un hecho corriente no solo reservado a los expertos, lo cual implica que no siempre se haga un uso científico de ella. 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, en 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

Hacia 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 observó un momento 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!”.

Esta era una de las maneras en que Hernán organizaba sus apuestas, la cual no era la única. Se basaba en la construcción de un relato o de un encadenamiento entre los significados de los números. Así, cada uno de los ganadores podía ser leído como una parte de un relato mayor que se

hallaba en construcción y cuyo devenir podía ser develado y apostado. Esto sin depender de que se le atribuya a alguna fuerza superior o a una treta de los organizadores del juego:

Ahora me encapriché con el 333 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.

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 solo del orden de lo prescriptivo, sino 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. 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 presentan variaciones. Sin embargo, más allá del contenido, en todos los casos revelarían relaciones formales de vinculación afectiva entre ellos.

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 solo lo *sigue*. Así, 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 solo por el pálpito?

J: Claro, el pálpito, y, si no me gusta, 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?

Hernán me explicó 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 2332, y el 232".

P: ¿Y qué salió?

H: Salió el 332. Y el 32 no lo jugué. Así fue. Al 32 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 332. [...]. 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 por la 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 se ve, estos números no se eligen, 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 se verá, la percepción de los jugadores se dirige hacia campos colectivamente demarcados como significativos para la generación de *pálpitos*, en cuanto se hallan valorizados como buenos productores de números para apostar.

Sueños, eventos y efemérides...

A pesar de que puedan tratarse de sucesos personales, y, en este sentido, varíen los números que juega cada persona, subyacen criterios comunes (que se presentan como evidentes) para la construcción de una apuesta. 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 (nacimiento, 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, programas radiales y otros medios. 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 ellos. Estos 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.

A su vez, los sueños suelen presentar situaciones o personas que mantienen un vínculo con el apostador, por lo que se les suma una carga afectiva que los vuelve aún más premonitorios, especialmente cuando se tratan de personas fallecidas. Como expuse 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 contra 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, 28/02/2011, Escobar).

Tanto el Tucumano como Roberto realizaron apuestas con números que habían asociado a sus círculos familiares, a partir ya sea de un sueño o del propio calendario. Pero, en ambos casos, lo que le daba significatividad al juego es, como ya se vio con anterioridad, la relación social que traduce la apuesta y por la que se apuesta. Es esto lo que sustenta una creencia (una *fija* o una *fe*) en los números. Es la *fe* en dichas relaciones antes que en el número como símbolo matemático lo que otorga la creencia en este último. Si, como dije, la quiniela es un juego individual, en cuanto se realizan apuestas de manera personal y no colectivamente, se trata, no obstante, de un 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.

Pero los pequeños episodios de la vida barrial también ofrecen un repertorio de números que pueden ser jugados. Irma trabajaba como personal de limpieza en la delegación municipal de Martínez, a unos metros de la agencia. Ella, al igual que Mariana, era apenas una de las empleadas y los empleados municipales que se acercaban 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 en particular, y que, al entregársela, le había dicho: “Tomá, te traigo un regalo”. En el momento nos causó cierta repugnancia, pero el asunto se tornó cómico cuando, al rato, concurríó 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, vivía del otro lado de la plaza ubicada frente a la agencia. Nos contó que había llevado una rata a la municipalidad luego de que

apareciera 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 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 del público de jugadores.

Al cumplirse un nuevo aniversario de la muerte de Eva Perón, el 26 de julio de 2011, resultó ganador en el sorteo de la Provincia de Buenos Aires el número 9792. Este 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 habían salido ganadores 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*), aunque finalmente desistió porque “los muertos no cumplen años”.

Estas conexiones de fechas y significados pueden volar como espectros a lo largo de una semana entre las expectativas de los jugadores, quienes buscan todas las variantes y asociaciones posibles sobre las cuales apostar. El encuentro, incluso *ex post*, de relaciones requiere tanto de un seguimiento de los números como de 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 lo dan los saltos de banca. Estos se producen casi siempre debido a un número que es

apostado masivamente por su significación 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 web oficial de la Lotería Chaqueña el 14 de marzo de 2013, pudo 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.

Pero el acceso a números no se da siempre de manera espontánea, y las lógicas que intervienen en las apuestas son muchas veces reproducidas a través de ciertos dispositivos que las refuerzan. Los *pronósticos* constituyen uno de los instrumentos de información y de construcción de apuestas para muchos de estos casos, en los que no solo se ponderan hechos significativos para la cultura popular de Argentina, sino que se incluyen datos de la historia universal, como el nacimiento de un rey o el desastre de Chernóbil.

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, una de las empleadas de La Quince, que trajera otras para vender, porque esas cada vez “venían peor”: los escasos premios que podían obtenerse le parecían cada vez más ocasionales. Él trabajaba en su propio puesto, en la feria de ropa que se hallaba paralela a la vieja estación de tren de Escobar, a unos 150 metros de 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 había en el local, junto a una de las repisas. En eso llegó Canario, 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, que ya se encontraba en el local, tomó él también un “oráculo” y se sumó al pequeño club de lectores, pero leyendo en voz alta. 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 resaltan, 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.

Paralelamente al incremento de los sorteos, ha ido desarrollándose un pequeño mercado de las cifras que, a la manera de una consultora, ofrecen *pronósticos* sobre los cuales poder basar las jugadas semanales⁸⁷. Folletos, secciones de diarios y programas radiales y televisivos, sitios de Internet, números telefónicos son todos dispositivos a través de los cuales se realizan las apuestas. En ellos, los números se anuncian bajo el auspicio de la certeza: “Sale o sale”, “La fija”, “Sale seguro”, “Sígalos que salen” o “El ganador”. La cantidad de sorteos diarios parece sobrepasar a los cumpleaños, aniversarios, 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 han incorporado como una de las vertientes de las que, junto a las otras, beben alternativamente los jugadores. Pero estos recursos se constituyen en instrumentos importantes no solo para dotar de números a los apostadores, sino que también reproducen y amplían las lógicas y las asociaciones que están en la base de las formas de apostar. A través de ellos, se iluminan los campos socialmente reconocidos y valorados como fuentes de *pálpitos*, ampliando al mismo tiempo la cantidad de apuestas.

⁸⁷ 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 Thébes” (Cecchi, 2012: 58).

Números y antropomorfismo

“Qué lindos números... Qué 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 mencioné 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 los representa. La significación de los sueños les otorga ya una vinculación con ciertas representaciones sobre aquello que traducen, pero también se encuentran ligados 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 cuanto expresaría alguna vinculación afectiva con su significado o con lo que representa para él.

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 ellas, 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 puramente individuales. El primero de la lista, el 32, es quizás el caso más típico, dado que condensa todas las esperanzas asociadas al hecho

mismo de ganar en nuestras sociedades, es decir, obtener dinero.

Cuadro 3.2. Frecuencia y porcentaje de apuestas por número (N = 1.249)

N.º	Significa- do	Frecuen- cia abso- luta	%	%Acum.	N.º	Significa- do	Frecuen- cia abso- luta	%	%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	Borra- cho	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	Layeta	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	Excusa- do	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	Revól- ver	5	0,4%	95,1 %
27	El peine	23	1,8%	54,8 %	37	El den- tista	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 joroba- do	4	0,3%	96,1%
48	Muerto quehabla	21	1,7%	60,0%	61	Escopeta	4	0,3%	96,4%
35	Pajarito	19	1,5%	61,5 %	93	Enamo- rado	4	0,3%	96,7 %
94	Cemen- terio	19	1,5%	63,0 %	51	Serru- cho	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	Casa- miento	3	0,2%	97,4 %
23	Cocine- ro	14	1,1%	66,9 %	81	Lasflores	3	0,2%	97,7 %
34	La cabe- za	14	1,1%	68,0 %	88	El papa	3	0,2%	97,9 %
08	Incen- dio	14	1,1%	69,1 %	03	SanCono	3	0,2%	98,2 %
62	Inunda- ción	13	1,0%	70,1 %	28	El cerro	2	0,2%	98,3 %
77	Piema mujer	13	1,0%	71,2%	31	Laluz	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	Lamisa	11	0,9%	74,1%	78	Ramero	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	Lamúsica	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 man- teca	7	0,6%	86,4%	98	Lavande- ra	0	0,0%	100,0%

Fuente: elaboración propia con base en un muestreo de 500 boletas jugadas entre enero y marzo de 2012, agencia El Veintidós, Martínez.

Mariana, la asidua apostadora que trabajaba en la municipalidad cercana a El Veintidós, se refirió en una oportunidad a los “números feos” que estaba “poniendo” la Lotería, ocasión en 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. Esta mayor o menor frecuencia en sus apuestas se debe al carácter social que subyace a ellos y que 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 presentes 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”. Pero en ambos casos se atribuían características antropomórficas a los números, hallándose dotados de un espíritu con el cual enojarse o no.

Si esto es así, se debe a que los números actúan como mediadores entre el mundo de la vida cotidiana y el universo mágico de la suerte, entre los fortunios e infortunios de la existencia en este mundo, y un ordenamiento superior que dota de sentido. Los números son así seres híbridos, en cuanto 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 una 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.

Siempre hay causas, ocultas o evidentes para los apostadores, que podrían explicar la disposición de los números, incluso 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 ellas (Mauss y Hubert, 1950). No la invalida porque, junto a dichas causas, se enfrenta la suerte del jugador particular, su fortuna, que es otra forma de introducir una explicación en las ganancias y en las pérdidas. La noción de suerte se destaca 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 esquivia.

La noción de suerte parece tener algunas de las propiedades de la de *mana*. Como esta, 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, 1950: 104). 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 valorados como generadores de *pálpitos* (y, en este sentido, no sería producido por el propio jugador, quien solo lo reconocería), 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 ya expondré, es material y simbólica.

El jugador, por el solo 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: Qué 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.

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 probabilidad, pero, a la 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. Que un apostador juegue en una agencia específica o pida ser atendido por determinada persona en vez de otra porque le “trajeron suerte” previamente son escenas que pude observar 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), lo que le atribuye causalidad al suceso.

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 en 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 muy cerca, 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, es decir, formar una suma de azares según un sentido que, por más problemático que sea, sin embargo, sigue refiriéndose siempre a nosotros” (Simmel, 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 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 se deje traslucir cierta resignación, a su vez está presente la idea de que hay veces que sí es para uno, y por ese motivo no se abandona el juego. Subsiste allí la esperanza de encontrar ese momento mágico de la suerte que el ganar revela.

Las formas sociales de la apuesta

Como expuse a lo largo de este capítulo, el juego mismo puede implicar un trabajo y, en términos más generales, una acción. Las apuestas requieren de un escudriñamiento, un análisis, una indagación y, por lo tanto, de un estado perceptivo para acceder al número al que 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 necesita una dedicación no desprovista de seriedad y de cierto halo solemne y ritualista. A pesar de que la aprehensión de los números pueda darse por fuera de la agencia, esta 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, 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.

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 sencillo que parezca, 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 inmediatamente accesible. 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” (Callon y Latour, 2011: 180). De dicha *performance* colectiva, 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 con 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 personas de negocio entre los jugadores, quienes no necesariamente reproducen en el juego las operaciones que requieren sus profesiones, 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 puedo decir, retomando a Bourdieu (2000), que se trata 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 solo la forma, podría decir, y resta ahora indagar el contenido que subyace a dicha apuesta.

Una ludodicea de la vida cotidiana

Un juego serio

Gerardo era empleado en una carnicería que se encontraba a pocos metros de El Veintidós. Hombre corpulento, pasados los 50 años, dejaba momentáneamente su puesto de trabajo dos o tres veces al día para llegar, con su delantal rojo que nos dejaba distinguir las manchas de su labor, a la agencia. Si bien no dilataba el asunto, tampoco mostraba impaciencia por volver a su tarea. Aunque afable y de tono jocoso, el momento de la apuesta era *su* momento. Ingresando con seriedad y cierta solemnidad, focalizaba inmediatamente la mirada (ceño fruncido) sobre la tabla de resultados semanales y analizaba concienzudamente los números, mientras esperaba a ser atendido. De no haber otros jugadores antes que él, se tomaba un tiempo de prudente análisis antes de indicarle sus apuestas a Julieta, en voz alta y segura, para que ella los digitara en la máquina. Luego de realizada la operación, tomaba una postura más distendida e intercambia bromas o palabras casuales con la empleada. Pero lo primero era realizar las operaciones necesarias para las apuestas, lo cual implicaba un trabajo que, como expuse en el capítulo anterior, no es evidente para los no jugadores. No le era necesario anotar sus jugadas, pero sí realizar el análisis de los últimos números premiados. Era ese momento el que parecía distanciarse más de la vida cotidiana, al ponerla entre paréntesis hasta realizada la apuesta.

Pero, 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 es la contracara de la vinculación que la modernidad ha establecido entre productividad y seriedad, la cual supone que, cualquiera sea la actividad que hagamos, la hacemos para ganarnos la vida (Arendt, 2005). 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 trata de algo que no sería del orden de lo serio.

La seriedad de cualquier tipo de actividad no es inmanente a la actividad misma, sino que lo es en relación con 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 convertía en un asunto banal para Gerardo, ni para el resto de los jugadores. Si se oponía al trabajo en cuanto constituía un paréntesis entre los quehaceres habituales y las obligaciones laborales y familiares, esto no eliminaba el hecho de que, al mismo tiempo que era parte de una diversión, existía allí un elemento de solemnidad. No daba lo mismo jugar o no jugar, ni tampoco ganar o perder. Claro que sabían perfectamente que se trataba de un juego, pero no por ello ponían menos empeño y seriedad en él.

Las miradas adustas y compenetradas con las que los jugadores escudriñaban los números ganadores de los últimos días, analizando cuál sería su próximo movimiento; las anotaciones meticulosas que realizaban de ellos; el malestar que podía suscitar una pérdida; la expectativa con la que miraban, desde la vidriera, los resultados del último sorteo; la impaciencia con la que, a minutos de que cerrasen las apuestas antes del sorteo, llegaban para poder realizar las suyas; todo ello hace pensar en cierta gravedad que revestiría el asunto para los jugadores. 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 las actividades “serias” de la vida –y aun por encima de ellas–. 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 actividad⁸⁸, con lo cual la subordinación de un orden a otro no es evidente.

Pero tampoco sería exacto decir que lo serio, para estos jugadores, se encuentra únicamente en el juego. Eso sería magnificar una presencia que, aunque cotidiana, es solo un aspecto de sus vidas. Lo que quisiera marcar es más bien la seriedad que en reiteradas ocasiones adquiere la práctica lúdica, y que parece sintomática de que lo que subyace a ella es más de lo que uno podría suponer, especialmente si se considera 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 un premio monetario. Aunque la esperanza de obtenerlo siempre se halla presente, no es posible reducir la cuestión a este solo 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 ella es tanto más inhallable o de difícil acceso en los quehaceres diarios, sumidos en lógicas que les son divergentes.

Debo, entonces, preguntarme por cuál es el sustrato de esa seriedad que el juego pone en escena, puesto que es allí donde me acercaré a una idea más pulida de lo que esa pequeña gran actividad implica para los jugadores.

⁸⁸ Sobre el fiado en las agencias de lotería, puede verse Figueiro (2018).

La esperanza en juego

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.

Este tipo de relato marca cuáles son las aspiraciones que pueden movilizar un juego de lotería millonario. Aunque se trata simplemente de la representación que los jugadores tienen de aquello que harían con un premio de gran magnitud, mantiene un interés sociológico en cuanto dichas representaciones nos hablan de las esperanzas que son movilizadas en el juego, independientemente de cuál pudiera ser el destino efectivo del dinero ganado⁸⁹. 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 desproporcionadas en relación con las propias

⁸⁹ 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).

condiciones y, en este sentido, manteniéndose como 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 veían como innecesarios para ellos mismos los millones que ofrecen determinados juegos *pocados*. Independientemente de lo que habrían hecho con dichos montos en caso de haber resultado efectivamente ganadores, es interesante que se sintieran incluso intimidados por las cifras: “Es mucho”, “¿Para qué quiero tanto?”, “Yo me conformo con...” son frases que pueden ser leídas como el ajuste espontáneo de las valuaciones monetarias con las evaluaciones morales características del lugar que ocupan en el mundo social.

Pero, como ya he expuesto, la quiniela no ofrece esta posibilidad millonaria, aunque siempre persista un interés económico en juego. Así, para Jorge, el dinero ganado en la quiniela movilizaba aspiraciones de otro orden, no menos apreciables:

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...

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. ¿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* (2021) se refiere al sentido de la vida humana y a su destino (¿qué me está permitido esperar?), cuya indagación la pone a cargo –en primera instancia– de la religión. Esta pregunta, 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. Tomar en serio esta pregunta es cuestionarse por quiénes están en condición de esperar qué cosa y, en último término, hacer la pregunta por una sociodicea. Si las personas tienden a ser realistas porque sus deseos son engendrados por el principio que encierra los medios de satisfacerlos (Bourdieu, 2003), podría verse 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 carácter “antieconómico” de la actividad. De esta manera, la esperanza debe ser siempre la esperanza de algunos sobre algunas cosas, situaciones o acontecimientos, y, de este modo, hacer una sociología de ella requiere indagar cómo se relacionan las formas y los objetos de la espera con determinados agentes sociales y, en último término, cómo se regula políticamente dicha espera en sociedades particulares.

Una de las primeras interrogaciones sociológicas sobre el fenómeno de la esperanza y de su vinculación con el orden social fue dada 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 solo 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. [...].

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 (Mauss, 1979: 287).

Siguiendo estas consideraciones, es posible pensar que las impugnaciones 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. Podría pensarse la quiniela, en efecto, como ese juego del hombre y la mujer medios, con aspiraciones corrientes (esos pocos pesos que promete la apuesta, pero también simplemente el hecho mismo de jugar y ganar, como puede verse cuando las apuestas superan las posibles recompensas), que, inmersos en la trama de una rutina desprovista muchas veces de atractivo, recuperan 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 la 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 y sin recompensa, especialmente entre personas jubiladas y amas de casa.

La satisfacción con la que se pasaba a retirar el premio, que podía 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” era la frase que habitualmente y con la misma intencionalidad de hacer una broma que se cree original decían los jugadores cuando se retiraban de la agencia tras haber realizado sus apuestas. Inversamente, cuando los números y las Loterías parecían “burlarse” de los jugadores “poniendo” cifras muy próximas a las jugadas, se revelaba el fastidio de quien se siente estafado: no solamente se perdía la ilusión de ese sorteo, sino que además se tomaba 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 La Primera). 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, si el juego es algo serio para los jugadores, es porque parece 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 al aburrimiento, a la vida dedicada al trabajo, a los hijos, a las obligaciones de todo tipo, a las necesidades

coyunturales pero sucesivas y siempre renovadas. Se trata, en cualquier caso, de jugarle a la ilusión, a la esperanza y a la confianza en uno mismo. Y al hacerlo devuelve al mismo tiempo un poco de seguridad al reintroducir sentido en el decurso cotidiano de la propia existencia, vinculando, como ya se vio, objetos, personas, relaciones, eventos y sucesos de todo tipo en un universo más coherente y rico en significados. 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 que 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 resuelve 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), cuanto de una manera de reconciliarse y de lidiar con la vida cotidiana (Casey, 2008) al mantener la ilusión en algo, pero referido a esa misma vida. En este sentido, son licencias que los jugadores se dan a sí mismos, agasajos que incorporan 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 contarles a los demás sobre

lo que ganan y nunca sobre lo que pierden, no se debe simplemente a una forma de ocultamiento de las pérdidas, sino a un gusto por atesorar y recrear aquella magia que el juego suscita. Si, como indican Mauss y Hubert, “es siempre la sociedad la que se paga ella misma con la falsa moneda de su sueño” (Mauss y Hubert, 1950: 119), se puede 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 marxista⁹⁰ –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 estas. 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 con ella, ilusorios, 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 las condiciones no percibidas pero fundamentales sobre las que se extiende el entramado mismo de la sociedad.

En el caso de los jugadores habituales, esa esperanza se hallaba incorporada a la rutina diaria, como un modesto refugio de sus expectativas. Si, como ya mencioné, 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

⁹⁰ “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, 1982: 491. Cursivas en el original).

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 como particularmente ajustada a las formas de vida de sus jugadores: si el juego es atrayente, es porque se corresponde con las posibilidades, pero también con las búsquedas que realizan los propios jugadores, al otorgar pequeñas ínsulas diarias de esperanzas que, para ellos, pueden constituir la esperanza *in toto*.

La ilusión de pasar en un segundo de lo más bajo a lo más alto que sustentan las grandes loterías millonarias, aunque sea atrayente, no ofrece la posibilidad de sentirse y ser ganador hoy mismo con la esperanza de volver a serlo próximamente. Lo atrayente de la quiniela es la experiencia de poder ganar con cierta regularidad, aun cuando encubra pérdidas en el balance total de la economía doméstica. Es en efecto un juego medio, pero que otorga la posibilidad 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 expuse en el capítulo 2, el carácter trasgresor del dinero apostado es indisociable 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 cotidianidad 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 producen, 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* (2009), postula que la diferencia entre el rito y el juego se basa en que, mientras que el primero transformaría los acontecimientos en estructuras, el segundo haría de las estructuras acontecimientos. El juego es así caracterizado como disyuntivo, en cuanto separa diferencialmente a jugadores o bandos que, en un primer momento, se presentaban como iguales, para luego distinguirlos 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 instituye 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*”, descompone y recompone “conjuntos acontecimentales” (Lévi-Strauss, 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” (Agamben, 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” (Agamben, 2001: 116).

Si retomo estas consideraciones, es porque otorgan pistas para pensar la operación que permite realizar la quiniela. En este caso, ella misma tiene un aspecto ritual dado 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 mencioné en el capítulo 2, 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 este habilita lo que le da seriedad, la cual depende de que puedan sublimarse las probabilidades reales del acierto (Giraud, 2007) o, lo que puede ser pensado como su contraparte, de actuar sobre la base de un futuro imaginado (Beckert, 2016).

En ese juego entre estructura y acontecimiento, se pone entre paréntesis el decurso cotidiano de los jugadores mediante, paradójicamente, una estructura temporal cíclica 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 sus apuestas. Contra la rutina del tiempo social, el jugador entra –entre el *pálpito* y el arreglo del juego– en una fase liminar que es el “reino de la posibilidad pura” (Geist, 2002), en donde predomina la esperanza.

Aunque en la quiniela no haya un contrincante concreto, existe, sin embargo, pugna. Revelar la suerte, la acreditación de un “estado de gracia” –aquello que el protestantismo ascético realizaba mediante una ganancia obtenida por

el ejercicio sistemático de una profesión (Weber, 2003)– implica en este caso confrontar al destino e, incluso, a las propias Loterías, que son pensadas como “manipuladoras” de los resultados. Se oponen de esta manera dos campos: por un lado, el jugador; y, por el otro, las fuerzas que les son desconocidas (ya sea el destino, la Lotería que organiza, o más comúnmente ambos). En cualquier caso, el hecho de apostar implica un apostarse a sí mismo para indagar su situación en el mundo, 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 1.800. Esa fantasía está buena. Y no te duele mucho poner dos pesos. [...]. Y también tiene eso de ganarle al sistema (Pelado, Escobar).

Sin saber muy bien el porqué 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 (DaMatta y Soárez, 1999: 13).

Los días jueves Marta concurría por la tarde a la agencia El Veintidós para limpiar el local, trabajando por hora, como lo hacía en otros lugares. Pero, a diferencia de estos, su trabajo allí le resultaba más ameno, porque estaba en contacto con el juego que la apasionaba: la quiniela. Mientras barría, escurría el trapo de piso o pasaba un paño por encima del mostrador, alzaba la vista y observaba el tablero donde se encontraban los números ganadores de la semana. A veces solo miraba, pero otras realizaba comentarios sobre los que salieron, los atrasados, los que estarían por salir. De vez en cuando, aprovechaba para realizar una apuesta, incluso utilizando una buena parte de lo que sería su paga por aquellas horas en la agencia. Sandra, en esos momentos en que se la veía a Marta casi obnubilada por los resultados del día, observaba la escena con simpatía y, sonriendo, le decía:

–Decí la verdad: ¿En qué otro lugar que limpiás te entreténés así?

–Y... si en otro lado son todos problemas –contestaba Marta, también sonriendo.

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 la búsqueda de la suerte, un poco de interés al día.

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 a qué libro

se referían. Sandra me explicó que era uno de una página web que le había recomendado a Mariana, en el que se detalla la personalidad del psicópata. Apparently, 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, 20/09/2012, El Veintidós).

Jugar, como en el caso de Marta y de Mariana, puede ser entonces una forma de practicar la alegría, por nimia que parezca, substrayéndose momentáneamente al curso ordinario de las preocupaciones corrientes. Esas pequeñas islas ponen en suspenso el tiempo social del jugador, aquel de las obligaciones, los vacíos, 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 una 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 Veintidós).

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 las agencias para “hacer una diferencia” y tal vez poder volver más temprano a sus hogares 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 sus adeptos, 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 a la quiniela, puede haber, no obstante, “buenas razones” (Boudon, 2003) para quienes los buscan allí, incluso cuando no son directamente

enunciabiles. 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 por lo que permite a un gran número de personas participar de la búsqueda de ese pequeño instante milagroso que el ganar implica. Ofrece, como ya expondré, 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 era posible observar interacciones vinculadas a la quiniela era en los bares que son especialmente frecuentados por sectores populares. Esto se debe a que muchos de dichos establecimientos mantenían 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 presentaba los números ganadores de la quiniela) tenía allí un espacio titulado “La danza de la fortuna”, en el que presentaban 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 observaban grandes efusiones en relación con los números ganadores o perdedores, sino más bien simples comentarios entre los habituales parroquianos que

día tras día tomaban un vaso de vino o una cerveza antes de retornar a sus hogares o de continuar con su labor. Muchos de ellos eran vendedores ambulantes en el tren, que hacían una parada antes de emprender su última ronda. Pero también se detenían clientes ocasionales que se hallaban 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 estaban ocupados en alguna otra conversación– o los clientes circunstanciales alzaban la vista hacia el televisor, colgado en la parte superior de una pared. Aun cuando no todos eran jugadores, todos se hallaban, no obstante, familiarizados con los significados de los números, haciendo referencia a ellos y a cuáles podrían haber jugado. La presencia de la quiniela en la vida popular se vislumbraba en que el sorteo se constituía en un espacio de socialización en sí mismo, independientemente de haber jugado o no, habitado con gran familiaridad.

Uno de los días en 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 una botella de cerveza y una gaseosa. 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 compañera, entre lo que se pudo escuchar la mención de unos números. De repente, el padre se paró, 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, habría apenas cinco metros), y le pidió a Luis, el dueño del boliche, una lapicera “y un papel cualquiera”. El patrón le alcanzó lo que demandaba. Se lo veía exaltado y con un brillo en los ojos que me resultaba característico de ciertos estados anímicos de los jugadores.

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 suerte 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, volvieron a entrar. Él se acercó al mostrador, todavía sosteniendo a su hija. Se notaba que no resistía la agitación de la confianza en su apuesta, hasta que finalmente la manifestó con euforia: “¿Querés ganar plata?, ¿querés ganar plata?”, le repetía exaltado a Luis 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, como dije anteriormente, 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. 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 por y para esa misma cotidianidad.

Como mencioné 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, solo 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 ciertos 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 solo 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, eran pocos los jugadores habituales de quiniela que jugaban con el objetivo explícito de conseguir dinero para algo concreto.

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 los hastíos que la cotidianidad 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 oracular en el que se interroga el valor y la legitimidad de la propia existencia mediante la proximidad (metafórica o real, si se

piensa en la *ruleta rusa*) con la muerte. 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, reproduciendo la sacralización del yo a través de aquel pequeño ritual (Goffman, 2001). Porque el dinero importa y es necesario para otras cosas es por lo que es sacrificado.

Pablo: Y juegos sin apuestas, así más lúdicos, ¿te gustan?

Adriana: [sin convicción, como dudando] Sí... el Scrabble me gusta, pero a mí me gusta apostar, ¿viste? Si no hay plata...

A su vez, ese carácter sacrificial se observaba en el disgusto que producía un error de tipeo en el número apostado –aun cuando la cifra errónea se conservase–, lo cual llevaba a que siempre se exigiese volver a digitar el inicialmente mentado. Dado que uno (se) apuesta a través de un número, este pasa a ser un símbolo personal y, por eso, inalienable, por cuya mediación se dictaminará su suerte. El número representa al jugador en el universo mágico de la suerte.

En este sentido, es posible decir que 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 presente (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, este no siempre es el caso, y, en este sentido, el juego se transforma en una diversión suntuaria desde que las ganancias son casi siempre escasas frente a las pérdidas. Abordar esto sin tratarlo como irracional o patológico o bajo cualquier otra forma

de indignidad que muchas veces se reproduce desde las propias ciencias sociales en cuanto a este tema es preguntarse por aquello que se halla en juego detrás de la apuesta monetaria.

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 sin-sentido. Jugar a una rata, al pescado, a un cumpleaños es jugar con la estructura en busca del acontecimiento, de la revelación de un carisma personal. En este punto, la quiniela puede ser entendida como expresión de una cosmología en que lo trascendente y lo inmanente, lo natural y lo sobrenatural, lo cotidiano y lo extraordinario no se hallan enfrentados como fuerzas excluyentes, sino que ambas participan en un *continuum* que actúa con igual eficacia sobre la vida cotidiana (Semán, 2006).

Una ludodicea

Lo que hace falta para que reine el orden social es que la mayoría de los hombres se contenten con su suerte; pero lo que hace falta para que se contenten no es que tengan más o menos, es que estén convencidos de que no tienen derecho a tener más” (Durkheim, 1987: 259).

El juego de azar puede ser entendido como una forma –si bien circumscripta– 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, de este modo, una especie de ludodicea, una teoría a la vez que una interrogación sobre el sentido de la distribución de la justicia en el mundo a partir del juego. Si se sigue esta interpretación, se puede 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, si bien dotada de idealismo, tiene la virtud de descen- trar 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 (aun las más aparentemente naturales) para dar pie a la posi- bilidad del acceso igualitario al hecho de ganar. Sin embar- go, 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 juga- dora, 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, La Quince).

Miguel y Cecilia son hermanos. Su tía, quien trabajaba 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 hacía varios años a ese negocio. Su hermana, la madre de Cecilia y Miguel, también lo había hecho en su propio local de venta de verduras, hasta que debió cerrarlo. El padre de aquellos, quien trabajaba en una fábrica de pintura, jugaba a la quiniela habitualmente. Cecilia le hacía las jugadas a él y a sus compañeros de trabajo, que le pasaban los números por celular. Miguel también apostaba a la quiniela, y esporádicamente le gustaba frecuentar la ruleta del casino Trilenium, en Tigre. Vale decir que la familia entera tenía un vínculo con el juego, ya sea por jugar, o por trabajar en ello. No se trataba 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 centrara en alguien “humilde”. Pero diré enseguida que esto no se debe a un supuesto *ethos* generoso de los jugadores de quiniela o lotería, o incluso de los sectores populares, sino que más bien 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 quienes 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 de 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 cuatro 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 los 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 se puede ver, no son privativas de Adriana. Por un lado, la idea de *repartir* como forma de *devolver*, del entregar mediante dones el premio obtenido. Buena parte de las ganancias esporádicas de Adriana eran utilizadas para hacer regalos a familiares y allegados. Para ella, era como una forma de *agradecer* por la suerte obtenida. Pero, más allá del destino que se le asignara al dinero ganado, el deseo de Adriana trasluce una suerte de ludodicea que se presentaba especialmente en esas ocasiones en las que tomaba estado público la obtención de un gran premio por parte de un jugador desconocido, lo cual 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, equilibraría una situación percibida como desigual, especie particular de redención momentánea que plantea a sus jugadores la perspectiva de liberación (también momentánea) del sufrimiento (Weber, 2012). De esta forma, Adriana hacía uso de una sociología espontánea que le indicaba, con acierto o no (no es lo que interesa mostrar), que “alguien bien humilde” iba 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 de lo que se considera apropiado para cada uno.

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, 19/05/2011, La Quince).

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, 30/06/2011, El Veintidós).

Llega Marta, una señora de unos 60 años, que siempre viene con lentes oscuros amplios. Juega al Quini 6 y comenta, mientras mira hacia la pared donde están los pronósticos:

–¿Qué suerte el de Olivos!

–¿Qué ganó? –le pregunto.

–Un millón, al Quini; y el otro que ganó 7 millones, el de..., de... [intenta recordar] Junín.

–¿Qué 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*⁹¹ (nota de campo, 4/04/2012, El Veintidós).

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].

⁹¹ *Sale o sale* es una modalidad del juego Quini 6 por la que pueden ganarse premios menores al pozo mayor. Para el caso, se trataba de 5.000 pesos.

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 la mujer exitosos, pero, en el ámbito delimitado del juego, no se accede a la riqueza por ser *ambicioso*, sino por otras cualidades. Haciendo de la necesidad virtud, el juego ofrece el medio de acceder a victorias que pueden estar 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 y heteronomías de todo tipo; 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 de la existencia social una nueva forma de ser en el mundo.

El juego puede pensarse así como un tipo particular de bien de salvación que habilita una esperanza (diría mágica, pero fundada 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 jugadores cuando dicen que es su única diversión, pero para, partiendo de ese aspecto lúdico, rastrear lo milagroso que la apuesta abre. Ganar es realmente *salvarse* en cuanto reintroduce un poco de justicia en la vida de las personas, al otorgarles un sentido de trascendencia, de ser depositarios de la suerte.

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” (Weber, 2012: 439). La ludodicea, entonces, supone la búsqueda de una redención de la condición presente a partir del juego, reconciliando las tensiones de la cotidianidad con ese pequeño espacio lúdico de salvación. Si bien esta puede aparecer en términos económicos (aun cuando se trate de lo que pueda aportar a las necesidades del día a día), su mayor peso se comprende en términos simbólicos, en cuanto 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, noción que se acerca bastante a la idea de lo sacro en Durkheim –o de *mana*, como el mismo Weber (2012: 64) señala–, y que expresa aquella calidad de lo que está fuera de lo cotidiano. *Salvarse* es, siguiendo esta línea interpretativa, encontrar un sentido a 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 *mana* que, justamente por ser extracotidiano, no poseen en la cotidianidad los 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, la que abre un acontecimiento.

Aunque sea desmesurado pensar en nuestros jugadores como excluidos de todo juego (incluso existiendo una relación estadísticamente significativa), hay cierta afinidad entre este tipo de actividad lúdica y determinada percepción del tiempo social y de la relativa ausencia de una *illusio* que otorgue razones para comprometerse con la cotidianidad. 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 sociales⁹². Esto se corresponde con las observaciones que he podido realizar en las agencias: he dado cuenta de que se trata mayormente 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 evidencia únicamente entre quienes estarían excluidos de otros juegos, sino también entre quienes, por su posición en el juego, no hallan perspectivas de cambio.

Elena es un ama de casa que concurría diariamente a la agencia El Veintidós junto a Atila, su perro caniche. Ella vivía dedicada a su marido y a su hijo, sin otra actividad que los quehaceres domésticos y el paseo diario que realizaba a la agencia. Allí muchas veces permanecía más de lo que duraban sus apuestas, aprovechando el espacio de

⁹² Sobre el tema, pueden verse los siguientes trabajos: Beckert y Lutter (2009 y 2013); Brown *et al.* (1992); Casey (2003); Clotfelter y Cook (1987); Lang y Omori (2009); Price y Novak (1999). Por otra parte, esta misma relación es la que la propia Lotería Nacional presentó en el informe citado en la introducción de este trabajo.

sociabilidad que le proveía Julieta, a quien le fascinaban los perros. Aun sin decir nada, simplemente ubicándose cerca del mostrador con Atila en brazos, esperando expectante que pasara algo, que le hablásemos, Elena se tomaba su tiempo antes de volver a su casa para prepararle el almuerzo a su mascota –generalmente pollo– y luego ver televisión juntos. Su hijo (que en ese momento tenía 24 años, ya en la universidad y trabajando) y su marido se ausentaban de la casa durante el día, y ella le dedicaba su tiempo de ocio 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 animal reluciente. “Ahora vamos a ver el canal cultural... el canal cultural le digo yo a Rial⁹³”. Sus incursiones a la agencia no iban acompañadas de ninguna otra actividad: ni compras, ni pago de servicios, ni trámite alguno. Simplemente ingresaba con su compañero Atila, por quien velaba como por un hijo. Sin dudas, la quiniela era para Elena una manera de diversión, pero también de crear un tiempo, de agregar la paradójica, rutinaria y pequeña aventura de las apuestas. Los aciertos también eran bienes de salvación para ella, en la medida en que le ofrecían una cuota de confirmación y de reconocimiento (aun cuando ninguna persona la reconociera) de algo.

Pero estos jugadores tampoco eran unos inconformistas de sus vidas: no necesariamente deseaban otros destinos o una suerte más ilustre. Elena decía 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 hacía 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

⁹³ Se refiere a un programa televisivo dedicado a la farándula, el cual era transmitido en el horario de 13 a 15 horas y conducido por Jorge Rial.

en una circulación ininterrumpida de la suerte. Los jugadores encuentran allí elementos que, parafraseando a Lévi-Strauss, son buenos para pensar en su propia cotidianidad, 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 (no el único), pero que expresa la búsqueda del acontecimiento y que otorga pequeñas cantidades de alegría que, aunque efímeras, reconfortan el andar diario de los jugadores.

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?”

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”⁹⁴. En el artículo, podía leerse la reflexión del en aquel entonces presidente de la entidad, Jorge Rodríguez, quien señalaba:

[...] 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 Seguridad⁹⁵.

⁹⁴ “2011, otro año de crecimiento”, revista *Contacto*, n.º 99, febrero de 2012, p. 22.

⁹⁵ Ídem, p. 23.

En idéntica dirección, las publicaciones y publicidades de la Lotería Nacional exhibían y recordaban permanentemente –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 de bienestar social. En ambos casos, los incrementos en la recaudación eran (y continúan siendo) objeto de satisfacción, pero subyace 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 cita anterior era marcada como doble: como objetivo económico, fruto del desempeño eficiente de la institución, pero cuyo destino debía ser el beneficio de la comunidad.

El espacio de la función pública como lugar en el que son reconocidos oficialmente valores asociados al desinterés (Bourdieu, 2012) puede observarse con énfasis notable en el caso de las Loterías. Sin embargo, 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. Así, el juego es a la vez un asunto social que debe promocionarse en sus beneficios y un asunto de gran impermeabilidad frente a las indagaciones externas⁹⁶. Si las instituciones que organizan los juegos tienen la doble exigencia de promoverlos (de manera responsable) y de declamar la profunda moralidad de las ganancias que produce, se debe a que, como muestran Boltanski y Chiapello (2011), la acumulación por sí sola no

⁹⁶ En el caso de LN, solo un funcionario (el gerente de Mercado y Juegos) accedió a brindarme una entrevista. A pesar de afirmar que hacían estudios de mercado en relación con 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 formales 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 Maffía *et al.* (2010). En este último caso, he podido entrevistarme con un ex alto funcionario.

otorga las justificaciones morales de las que la economía también se halla investida⁹⁷. Pero además porque, en el caso particular de los juegos de azar, se está ante una práctica cuya comercialización (especialmente si la realiza el Estado) mantiene un carácter moralmente cuestionado y bajo sospecha (Steiner y Trespeuch, 2014), aun 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 un 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.

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 se convirtieran en una industria con alta visibilidad pública. 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 al monopolizar la actividad (a través de la explotación directa o por terceros) y derivar gran parte de lo generado por ella a fines sociales.

Lo que quisiera 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 durante las últimas décadas. Con esto

⁹⁷ Sobre la legitimación y la denuncia de la búsqueda de dinero en la modernidad, puede verse Demeulenaere (1997).

no pretendo que sea de por sí una actividad 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 constitutivo de la experiencia de las personas en ella. 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 mismas, sino con la configuración específica que se establece entre ellas y determinadas sociedades. Dependen, en gran medida, de los contextos culturales y sociales en los que se desarrollan la experiencia de estas prácticas y su interpretación. 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).

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 indiqué en el capítulo 1– una expansión a nivel global que fue acompañada por un trabajo de edulcoración moral de la actividad, tendiente a neutralizar parte de las impugnaciones 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, y dichos populares, pero también con una amplia red de agencias de lotería y salas de juego oficiales

que dan cuenta de la cotidianidad 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 regulaciones morales y políticas de las que fue objeto.

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 estas (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 se debió convertir la vida en un objeto de valuación monetaria. Esto suponía ofender un sistema de valores que santificaba la vida humana y su inconmensurabilidad.

Más recientemente, siguiendo los desarrollos de Radin (1996) y de Zelizer (1985), Steiner y Trespeuch (2013 y 2014) 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 identificar 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 por ser intercambiadas (juegos de azar, venta de órganos, cannabis, pornografía, datos personales, etc.). La hipótesis que utilizan dichos autores es que la construcción

social de un mercado pasa por dispositivos mercantiles que califican el resorte de la acción como un interés racionalmente gobernable y benéfico, diferenciado de las pasiones por ser excluidas del mercado. En Argentina esta temática también fue objeto de análisis para casos tan disímiles como la prostitución (Puglia, 2018) y el mercado paralelo del dólar (Sánchez, 2018). Pero, en todos los casos, se evidencia que la forma de comprender aquello que se intercambia es crucial para poder establecer una valuación monetaria (Wilks y Figueiro, 2020).

En línea con estas perspectivas, es posible ver cómo el juego de apuestas debió transformarse en un interés 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), puede diferenciarse un ciclo corto vinculado a la apropiación individual y a lo que, en este caso, podría llamar una actividad antieconómica, de un ciclo largo de reproducción social, siempre asociado positivamente con los preceptos de moralidad hegemónicos. Como muestran dichos autores, si lo obtenido en el ciclo corto puede ser subordinado a la reproducción del ciclo largo, deviene entonces moralmente positivo. Pero siempre se encuentra presente la posibilidad de que ocurra lo contrario: que los recursos sean desviados hacia la reproducción del propio ciclo corto. Es por esto por lo que solo el Estado, en cuanto intenta monopolizar la pronunciación acerca del bien público y su definición (Bourdieu, 2012), puede legitimarse como el garante de esta operación velando por circunscribir las pasiones que

rodearían al juego, es decir, racionalizándolo. Justamente esta operación no anula la moralidad de las apuestas, sino que solo la condiciona. La transformación 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 racional 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. 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 solo 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 cuanto 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). Pero, además, sobre este eje fue emergiendo y superponiéndose otro distinto: 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 ya aquel de las clases sociales, sino el de lo psicológico.

A continuación, rastrearemos 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 que el Estado intentaba delinear.

El contexto de la discusión

Luego de sucesivas legalizaciones y prohibiciones de los juegos de apuestas en el ámbito del territorio nacional, finalmente la creación de la Lotería de Beneficencia Nacional tuvo lugar en 1893, tras la crisis económica desatada en 1890⁹⁸. Durante las décadas previas, la posibilidad del juego como un recurso legítimo del Estado para solventar distintas necesidades sociales era algo que ya se venía instalando en la mente de muchos de los letrados de la época, aunque todavía encontrase, como expondré, fuertes detractores. Las rentas que producía se habían evidenciado como un aporte de importancia frente a la fuerte transformación que venía sufriendo la Ciudad de Buenos Aires⁹⁹.

En términos tanto 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

⁹⁸ A los efectos de este trabajo, dejaré de lado los antecedentes y vaivenes previos a la institucionalización definitiva del juego a nivel nacional en la Argentina en 1893 para concentrarme en el contexto inmediato de la creación de la Lotería de Beneficencia Nacional en dicho año. Para una revisión de los antecedentes desde 1810 en adelante, puede verse Figueiro (2014).

⁹⁹ En el año 1860, las Loterías ordinarias y extraordinarias habían producido un total de 1.903.108 pesos, mientras que en 1866 la suma ascendía a 3.634.017 pesos (Elía, 1974). Para tener una idea, el presupuesto de Buenos Aires para 1860 estipulaba un total de 1.151.560 de pesos 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 pesos, al que se le debían agregar otros 1.695.224 de pesos repartidos entre la Casa de Niños Expósitos, el Hospital de Dementes, el Hospital de Mujeres y el Colegio de Huérfanas.

y asuntos que generaba¹⁰⁰. 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 cólera¹⁰¹. 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 él, es decir, ampliar las posibilidades de su explotación bajo las garantías del monopolio estatal.

La crisis de 1890 (desatada por el riesgo de quiebra de la casa Baring, agente financiero del gobierno argentino) se sumó a las modificaciones y necesidades que venía mostrando la Ciudad de Buenos Aires. Como señala Oszlak (2006), las consecuencias de dicha crisis 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.

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 como resultante del auge especulativo, por el otro, más se volvían necesarios los

¹⁰⁰ La población en la Ciudad de Buenos Aires pasó de 187.000 en 1869 a 663.000 en 1895 y a 1.576.000 en 1914 (Ferrer, 1986).

¹⁰¹ Las epidemias de fiebre amarilla se desataron en 1858 y 1871, mientras que los brotes de cólera se presentaron en los años 1867-1869, 1873-1874, 1886-1887 y 1894-1895. Sobre la temprana cuestión social, ver González Leandri, González Bernardo de Quirós y Suriano, J. (2010).

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 o el mantenimiento de inmuebles de bien público (Cecchi, 2010a).

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 que una actividad “inmoral” que promovía el derroche y, por tanto, fuera considerada antieconómica pudiera convertirse en una benéfica, se constituyese en ahorro y fuese rentable económicamente, y bajo qué condiciones se podría hacer esto. No obstante, propondré 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 el 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*¹⁰². 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

¹⁰² Lugar de apuestas clandestinas. Esta representación se vio reflejada en obras literarias como *La bolsa* [1890], de Julián Martel.

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 (Figueiro y Puglia, 2021). 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 enviados 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 esa actividad como un peligro de disolución de los lazos sociales y fuente de atraso económico. 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 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 enfrente”. Y me mostraba una de tres pisos. Todos los sirvientes me tienen ya anticipado el sueldo, para comprar billetes.¹⁰³

El 1.º de septiembre de 1892, el senador de 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 solo 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

¹⁰³ Discurso pronunciado por el diputado de Córdoba Varela Ortiz 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.

dicha práctica sería un hecho innegable de la condición humana y, por lo tanto, 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 ellas en cuanto extraían las apuestas hacia otras regiones y, mayoritariamente, hacia la capital uruguaya. Las entidades de beneficencia, por su parte, solo recibían permisos provisorios para desarrollar determinada cantidad de sorteos y de montos por año para cubrir sus necesidades. El senador Tello 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.

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 proyecto¹⁰⁴.

Por una inversión simbólica, el juego pasaría a tener un carácter moral a través de la utilidad pública del dinero que generase. Al introducir el dinero del juego en el ciclo largo de reproducción social mediante el vínculo fiscal, el derroche se convertiría en ahorro, vinculación que estaría presente en la creación de varias de las Loterías provinciales. En el origen de las Loterías de las provincias de Tucumán (1915), Córdoba (1920) y Santiago del Estero (1941), por ejemplo, había 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” de este, sino que además, por intermedio de esta transmutación simbólica, modificaba 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 trataba solo 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, que continúa en su

¹⁰⁴ Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores, 1892, p. 298. Sesión del 1.º de septiembre de 1892.

aspecto esencial hasta nuestros días, se halla 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 llevaban aparejados para el trabajador y, por este medio, las consecuencias en su estilo de vida y sobre la nación toda¹⁰⁵. 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 Argentina, sino que se asentaba en un sistema de ideas muy característico 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, 1996). En el ámbito 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, pese a la impronta rentística que caracterizaba a la elite gobernante (Rapoport, 2006). 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, socavando el espíritu de trabajo y de ahorro que se buscaba para la población argentina. En este sentido, era observado 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 populares¹⁰⁶. Pero, en la medida en que pudiera destinarse

¹⁰⁵ Así lo atestiguan las referencias explícitas a España y a Italia como ejemplos de naciones económicamente ruinosas por culpa de la lotería.

¹⁰⁶ 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,

lo recaudado por 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 de Santa Fe, expuso en la primera sesión:

[...] es condición humana que cuando se puede obtener sin el esfuerzo es preferible; pero los que se tientan 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 tiempo¹⁰⁷.

La asociación entre “remisos al trabajo”, “vicios” y “fábrica” señala claramente cuáles eran los sectores dentro

dejando los juegos nobles de las elites porteñas para ser administrados por sus propias asociaciones.

¹⁰⁷ Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores, 1893, p. 481. Sesión del 28 de septiembre de 1893.

de los cuales se percibía una relación malsana con grandes sumas de dinero obtenidas por azar¹⁰⁸. La descripción señala la manera en que estas corromperían el ya de por sí débil carácter de los trabajadores, asumiendo el destino que les sería dado y el derrotero que los conduciría al crimen y a la cárcel¹⁰⁹. En la sesión del día siguiente, el mismo senador 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 gobierno¹¹⁰.

El problema no solo 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, dado el carácter “voluntario” del impuesto– como artefacto que podría funcionar como agente de reasignación que invertiría la matriz económicamente inmoral del juego para el beneficio de los propios

¹⁰⁸ 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” (Frothingham, 1982: 164).

¹⁰⁹ 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).

¹¹⁰ Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores, 1893, p. 498. Sesión del 29 de septiembre de 1893.

jugadores de lotería, asimilados a los sectores trabajadores. 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 si no, 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 beneficencia¹¹¹.

Así, por mediación de la centralización y el 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 nosocomios. Por eso, 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 utilizarían¹¹². Esto no implica una denuncia de cinismo o de malevolencia por parte de los gobernantes de esa época, sino que expresa 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

¹¹¹ Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores, 1893, p. 498. Sesión del 29 de septiembre de 1893.

¹¹² Sobre redistribución y reciprocidad, ver Polanyi (1976) y Sahlins (1983).

estatal. Pero esto se funda sobre la consideración del juego popular como una actividad inerradicable dada la supuesta naturaleza misma del fenómeno.

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 la extracción periódica de una lotería de beneficencia. Dado que se trataba de un organismo comunal de la Ciudad, 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 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 discutían tanto las facultades y competencias de los distintos poderes, como la legitimidad de un juego promovido desde el Estado. El diputado de Corrientes, Manuel Mantilla, en la sesión del 4 de octubre de 1895, expresó:

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 (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 premios¹¹³, mientras que los beneficios líquidos debían ser aplicados en un 60 % al sostenimiento de hospitales y asilos

¹¹³ Este porcentaje fue pensado para desalentar el juego de Loterías extranjeras. Sin embargo, fue reducido por la ley 4.953 a un 70 % en 1906, y posteriormente por el decreto 18.232 del 31/12/1943 al 65 % como máximo.

públicos de la Capital Federal, y en un 40 % a los de las provincias.

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 peticionarle 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 acompañado 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 reencausar a las arcas estatales: Rufino Varela Ortiz, antiguo funcionario policial devenido diputado y autor del proyecto, señaló que el juego debía reprimirse en aquellos lugares a los que concurría la masa del pueblo, *garitos* que “socava[ban] la fortuna destinada a la beneficencia”¹¹⁴, y no en los clubes de la alta sociedad, en donde no había perjuicio alguno. Decía Varela Ortiz: “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”¹¹⁵. Al

¹¹⁴ Diario de Sesiones de la Cámara de Diputados, 1902, p. 204. Sesión del 9 de junio de 1902.

¹¹⁵ Diario de Sesiones de la Cámara de Diputados, 1902, p. 204. Sesión del 9 de junio de 1902.

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 sobre la actividad, aun 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 la provisión de agua potable a varias provincias, subsidios a la Biblioteca Nacional, el Museo Histórico Nacional y el Archivo General de la Nación, el 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 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 me he 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 reproducía una lógica fuertemente moralizada sobre la base de una economía política en torno al uso del dinero y a la construcción de un trabajador pródigo.

En este sentido, el manejo y administración del dinero era un aspecto central –y continúa siéndolo– para las concepciones dominantes de la época, en la medida en que

ponía en discusión cuáles debían ser las cualidades morales de un *ethos* económico responsable. El problema mayor del dinero en manos de los pobres ha sido justamente cuál puede ser su uso adecuado (Zelizer, 2011; Wilkis, 2013; Hornes, 2020), cuándo es posible decir que es legítimamente gastado (Figueiro, 2013). Pero también se trata de una cuestión de procedencia, de las fuentes de las que 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 numerario, por lo que era necesario imprimirle el sello de la beneficencia antes que el del derroche. En la definición del dinero del juego, era la finalidad antes que su origen lo que debía privilegiarse.

El juego debe poder enlazarse a un interés social que lo justifique en términos del bien común (Boltanski y Chiappello, 2011). Para que cumpliera con esta exigencia, el Estado 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” de los individuos 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 encausar las prácticas económicas –y “antieconómicas”– en reglas que las contuvieran (Lordon, 2011). Tiene, en este sentido, un lugar central en la producción de las prácticas económicas “normales”, al acotar la violencia de estas, que no es solo 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. En este sentido, las fuerzas del juego, vistas como “disolventes”, requirieron de garantías institucionales para refrenar los peligros que traían aparejados, encausándolo en un circuito productivo bajo una garantía estatal que previniera los desenfrenos privados por su explotación.

Sin embargo, 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, y prevenir y paliar sus manifestaciones excesivas, pero, al mismo tiempo, debe promoverlo como una fuente de recursos legítima bajo su tutela, especialmente requerida en tiempos de necesidad fiscal. La restricción no implica entonces reducir el juego, sino que puede ser expandido bajo la órbita del Estado. Como expuse en el capítulo 1, en este sentido fueron las estatizaciones de los casinos (ubicados en la costa atlántica de la Provincia de Buenos Aires) 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 y popularización de dichos espacios¹¹⁶, pero también, al mismo tiempo, el incremento de los montos de dinero disponibles para los fines que hasta ese momento solo había contribuido la lotería.

No obstante, a pesar de que la separación espacial y temporal entre juego y trabajo se mantenía vigente, se empezaba a argumentar el carácter en sí mismo productivo de la actividad, antes que el uso de lo recaudado para actividades benéficas, en cuanto podía constituirse como una fuente de trabajo y de desarrollo local. 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”¹¹⁷, “fomento del turismo y creación de nuevas fuentes de trabajo”¹¹⁸, “verdadero interés nacional” y mejora de las “condiciones para atender los gastos que le demandara [a la provincia] el mejoramiento

¹¹⁶ 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.

¹¹⁷ Casino de Río Negro, decreto 21.826 del 23/12/1954.

¹¹⁸ Casino Termas de Reyes, Jujuy, decreto 7.416 del 16/06/1959 y Casino Termas de Rosario de la Frontera, Salta, decreto 10.184 del 24/08/1959.

de la zona”¹¹⁹, y el alivio de “tensiones socioeconómicas”¹²⁰. En todos estos casos, antes que en oposición al trabajo, los nuevos establecimientos se creaban como fuentes de él, 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 abrieron estas nuevas casas de apuestas, la marca de origen es indeleble y el dinero jugado sigue legitimándose en la medida en que sirva para los fines de ayuda social: este será hasta el día de hoy el *leitmotiv* que, en las distintas Loterías del país, se presenta como la razón de ser de estas. En el funcionamiento mismo del Estado, se ve entonces cuestionada la fungibilidad del dinero, su carácter neutral, inodoro e incoloro. Su condición moral de posibilidad radica en ser un dinero para usos especiales (Polanyi, 1976), cuya obtención se encuentra regulada por el propio Estado.

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), asociado a jugadores y operadores privados en un circuito corto de inmoralidad. En la medida en que el juego pueda percibirse como “inevitable”, el Estado, en cuanto monopoliza el pronunciamiento sobre lo universal, vuelve ese dinero público y federal –en el caso

¹¹⁹ Casino de Iguazú, Misiones, decreto 5.747 del 16/07/1963.

¹²⁰ Casinos de Alta Gracia y La Cumbre, Córdoba, decreto 726 del 29/04/1971.

¹²¹ Para una revisión de estas legislaciones, puede verse Elía (1975).

de la Lotería Nacional–, y lo exorciza del “vicio”. Me dijo con vehemencia en una entrevista el gerente de mercado de Lotería Nacional: “El juego es productivo porque lo recaudado se destina a obras de bien público”¹²². Así, es el Estado el que, instituyéndolo como una recaudación para el bien común, lo legitima como actividad, a la vez que se legitima a sí mismo como regulador, administrador, explotador y ente de control de ella, sin perjuicio de las concesiones que les otorga 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 procesos institucionales y de los esquemas cognitivos que puedan imponerse desde el Estado y que actúan como principios de percepción del fenómeno (Bourdieu, 1994). Realidad material, pero también institucional y 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.

La demarcación entre juego normal y juego patológico

Si, a fines del siglo XIX, se daba por descontado entre los sectores ilustrados que el juego era de por sí un instrumento de depravación de las clases populares, y, en este sentido, que se trataba de un asunto económico pero también de orden público, paulatinamente la actividad iría virando

¹²² Entrevista con el autor, 12/11/2010.

hacia una conceptualización en términos de ocio legítimo, siempre que se encontrase debidamente diferenciado del trabajo y canalizado por la oferta legal. 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 aún hoy el dinero del juego deba 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 esta quedará relegada a los potenciales problemas que el juego puede traer a partir de sus formas no recreativas ni legítimas, excesivas e irracionales. Primero bajo la mirada psicoanalítica, inaugurada con Freud a partir de su texto *Dostoievski y el parricidio* (Freud, 1928), en el que analizaba la figura del jugador como un neurótico compulsivo, cuya obsesión se vinculaba a una forma de masoquismo. Pero no fue sino hasta la década de 1970 cuando 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 personas enfermas.

Este nuevo registro del juego se fue consolidando con el crecimiento mundial de la industria de las apuestas a partir de las últimas décadas del siglo XX. La moral pasó allí a articularse con un discurso médico que demarca los límites entre una normalidad y una relación patológica con las apuestas. De esta forma, fue tomando la apariencia de un problema psiquiátrico y, por tanto, esencialmente privado, frente al cual a los Estados 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 empezaba a proscribir era 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, es el encargado de velar por la

salud pública y de prevenir los efectos nocivos, pero sin ser el responsable directo del crecimiento del problema.

En el año 1980, la Sociedad Americana de Psiquiatría (APA) incluyó 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 legítima. 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. Las apuestas se constituyen ahora a través del saber médico en una recreación individual, cuya verdad es realizada por la idea de que existiría 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 (Livingstone y Woolley, 2007).

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 adicciones (alcohol y drogas), pero también de enfermedades venéreas como el HIV, subsiste una sospecha sobre las virtudes morales de los propios padecientes. En la página web del Instituto Provincial de Loterías y Casinos de la Provincia de Buenos Aires, puede leerse: “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” (la cursiva es mía). En idéntico sentido, leyendas tales como “Jugar es un placer, no lo convierta en un problema” y “Juegue responsablemente”, que eran adoptadas 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 que este necesita valerse por sí mismo. Los operadores privados, por su parte, deben 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”.

Así, el problema del juego se desplaza parcialmente de su estatuto moral en relación con las clases populares 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 cuanto social. En una entrevista realizada a un exgerente general de Lotería Nacional Sociedad del Estado, Jorge Cambareri, él 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 presenta 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, solidario, genuino y productivo. No se señalan los efectos de la expansión, sino su modalidad, puesto que el mercado ya se da por supuesto (“sería ingenuo abandonar ese mercado”). El asunto es, antes bien, quién lo monopoliza. Así, en una nota editorial del 2008, entonces presidente de la Lotería Nacional, se preguntaba:

¿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 operadores¹²³.

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 integrarse, bajo ciertas condiciones, a 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 y, por lo tanto, normal. La patologización de un vínculo específico con el juego a través del saber médico, ponderado mediante 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 popular conllevaba durante el siglo XIX queda condensado en una patología específica e identificado con ella. La crítica que veía en todo juego de apuestas, sin distinción, una actividad inmoral que llevaría al vicio (Reith, 2007) se ve así reorientada a partir del parámetro de racionalidad en función de un exceso definido por el saber médico, el cual constituye una población frágil no ya en términos morales, sino sanitarios (Steiner y Trespeuch, 2014). El *DSM-IV*, aparecido en 1994, indicaba

¹²³ “Editorial”, revista *Abrazar*, año 1, n.º 3, 2008, p. 3.

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 del exceso en el 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 serie de investigaciones se focalizaron sobre este nuevo sujeto que se constituía en torno al juego y sobre su comportamiento, describiéndolo con una terminología propia y volviéndolo más visible a la vez que incrementándolo, lo cual contribuyó a eclipsar los análisis sociales y culturales sobre el fenómeno (Cosgrave, 2010). Esta problematización de las apuestas ocurría no en un momento marginal de estas, 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, este no debe prohibirse, sino que debe dejarse 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)¹²⁴.

¹²⁴ El caso paradigmático es el de las máquinas tragamonedas, que se volvieron mucho más sofisticadas y desarrolladas para atraer a los jugadores y 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 cuanto 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, puede leerse:

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 [cursiva resaltada en el original].¹²⁵ revista *Abrazar*, año 1, n.º 5, abril de 2009, p. 10.

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 solo del orden de la medicina, sino también, 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 las personas se volverían libres. Retomando la operación liberadora que todo juego supone, el efecto va más allá de esa caracterización lúdica al plantear su naturalidad. En cuanto 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”.

¹²⁵ “Salud vs. Enfermedad”,

Esta operación es paralela a la afirmación creciente de un consumidor soberano de sí mismo (Sassatelli, 2012), al cual se le otorga un abanico cada vez mayor de posibilidades. Los 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 juegos de paño, no ya en determinados parajes turísticos, sino asequibles también en los grandes centros urbanos y hasta en los propios hogares a través de Internet y de los teléfonos celulares. 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.

La nueva economía política del juego

Si el juego se opuso durante tanto tiempo al trabajo en nuestras sociedades, no es por las esencias enfrentadas de ambos, 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” (Foucault, 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 a ese entramado al que las apuestas parecían oponerse (Foucault, 2016). De igual manera, estos juegos solo pueden comprenderse en su singularidad histórica dentro del entramado que liga al individuo no ya con la producción, sino principalmente con el consumo.

Como indiqué en el capítulo 1, la creciente expansión de la industria lúdica y su liberalización también se observan en gran cantidad de países que durante el siglo XX habían mantenido prohibiciones sobre la actividad¹²⁶. Este incremento extraordinario tiene lugar en un contexto de transformación de las sociedades occidentales en el que, a partir de la década de 1970, empiezan 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 –en particular de los financieros– 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.

El auge de la industria de las apuestas, entonces, 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, 1985). El juego implica así una dimensión económica como gran industria que moviliza miles de billones de dólares en el mundo, una dimensión política en cuanto requiere de la intervención estatal y constituye una fuente de recursos fiscales frente a las consecuencias sociales de la desregulación, y una dimensión simbólica dado que pasa a ser un consumo asociado al placer y a la diversión, pero también una forma paradigmática de las relaciones sociales y del funcionamiento de

¹²⁶ 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).

la economía, en la que el riesgo es trasladado a los propios individuos y las formas de la esperanza se repliegan de sus manifestaciones colectivas.

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 y de las emociones (Illouz, 2019). 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 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 consumidor¹²⁷. “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, por su parte, les queda 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 al jugador individual medios a los cuales acudir: programas de “auto-exclusión” 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 recordar “Si tomaste, no manejes”, se construye la figura de un consumidor responsable, apelando a la racionalidad en

¹²⁷ 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: “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.

un consumo que ya es demencial en su lógica. Lo que queda por fuera de esa figura, al menos por exceso, corresponde a la irresponsabilidad o a la patología.

Paradójicamente, los juegos de agencia (y entre ellos la quiniela) no son considerados por los especialistas como una fuente de juego problemático o patológico¹²⁸, lo que contribuye a la permisividad y liviandad que se les otorga. Como expuse a lo largo de este trabajo, el hecho de que nadie se salve, pero que tampoco nadie se arruine económicamente con la quiniela invisibiliza la gran extracción de dinero que implica, a la vez que habilita la implementación de nuevos sorteos y modalidades de apuesta. Una gran tradición popular en torno a dicho juego, estimulada por crecientes sorteos, junto con la invisibilización de sus efectos económicos y sociales, conlleva una normalización de un mercado que constituye 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 simplemente regula una pasión o una actividad inevitable, el Estado tiene un lugar central en la definición del juego legítimo y de quiénes se hallan en condiciones de practicarlo (y de comercializarlo), así como de cuáles son los juegos y quiénes los agentes que incurren en una desviación.

De esta forma, el juego de apuestas como actividad mercantilizada tiene condiciones morales, fiscales y cognitivas de posibilidad que, en lo esencial, se han mantenido centradas en la figura del beneficio público que implica la recaudación estatal. Lo que varió fue la percepción de las relaciones que se establecen con el juego. De un análisis

¹²⁸ En diálogo con una especialista, quien había participado del IPLC en cuanto tal y que llevaba adelante una asociación dedicada a la atención del juego patológico, me refirió la inexistencia de casos que manifestaran problemas con los juegos de agencia.

centrado en la figura caricaturizada de “los menesterosos” y el consecuente peligro desintegrador de la economía y la moral pública, se dio un pasaje gradual hacia la figura de un consumidor individual que, eventualmente, podría padecer de una enfermedad, pero las apuestas ya no representan un peligro social, sino una economía dinámica para los distritos en los que se emplazan, un espacio de recreación para los consumidores y un beneficio para la sociedad toda.

Conclusiones

A lo largo de este trabajo, me he propuesto hacer una sociología de la quiniela que no sea únicamente una sociología del juego, sino también del dinero, de lo simbólico, de la esperanza, de la industria, de la moral y de la vida cotidiana de sus jugadores. 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 se juega individualmente y, sin embargo, se trata de una institución social, tanto en su contenido cuanto en su forma. Como la plegaria (Maus, 1970), no existe por fuera del ritual y de los símbolos que la realizan. Lo que llamé una “gramática lúdica” se compone de las ocasiones socialmente pertinentes para jugar, 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 ser variaciones y combinaciones de aquella gramática.

Ahora bien, dicha institución que es la quiniela evidencia el carácter paradójico del juego en nuestras sociedades. Por un lado, desborda la cotidianidad de sus jugadores con una amplia presencia a través de agencias, sorteos, pronósticos y resultados en diarios, programas de radio y televisión, redes sociales, aplicaciones, etc. El juego hace tiempo que ya no es más un asunto de tugurios, sino que tiene visibilidad pública y es parte de una inmensa industria global. Pero, por otro lado, sigue siendo un objeto problemático que requiere de operaciones morales para conjurar el carácter abyecto de su práctica. Ahora bien, el lugar paradójico del juego puede

ser un buen develador de la constitución paradójica de las sociedades mismas.

La heterogeneidad del juego, su aspecto inasimilable, 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, en cuanto medida común de los diferentes resultados de la actividad productiva, es la base de la homogeneidad social, de su parte cuantificable, medible y útil (Bataille, 2007). 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 ella. Objeto económico, político y 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 esas formas heterogéneas de la vida social, de sus aspectos aparentemente más ingobernables (y, sin embargo, siempre blanco de gobierno) que, para hablar como Gabriel Tarde, circulan como flujos de creencias y deseos que nutren y desbordan permanentemente las formas homogéneas.

El juego “normal” requiere para su existencia de la exclusión de la compulsividad y de lo que resulta problemático, centrándose en un uso recreativo (e incluso profesional) asimilable a una actividad natural e inherente a lo humano. El lavado moral que realiza el Estado al destinar una parte del dinero recaudado a fines sociales contribuye a esa misma distinción entre el juego legítimo y el ilegítimo. Demarcación que es realizada material y simbólicamente a través de la regulación y resignificación de los circuitos de circulación del dinero, para convertir así estas formas reguladas de juego en actividades socialmente productivas. Estas operaciones son esenciales para el desarrollo de la industria de las apuestas, la cual mantiene una tensión constante entre su homogeneidad y su heterogeneidad: objeto

de inversiones, fuentes de empleo y de recaudación, es al mismo tiempo ocasión de una práctica sospechosa, por momentos más o menos vinculada al vicio y al exceso, y nunca enteramente purificada.

Pero el juego existía antes de su legalización y seguramente no podría ser desterrado. 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 sea circunstancial, sino por la significación que adquieren la productividad y el gasto en nuestras sociedades. Georges Bataille sostenía que la economía es, 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, 2002: 59).

Recordar esto es hacer de la economía como ciencia una disciplina bien distinta de lo que se pretende habitualmente. En su base está la política en cuanto campo de tensión que no resuelve más que precaria y momentáneamente un estado de inestabilidad estructural de lo social. 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 y principios del XXI. Igualmente lo evidencia cuando a los propios jugadores se les plantea como una cuestión de ética práctica, de cómo se debe actuar en las coyunturas particulares: “¿Apuesto o guardo? ¿Y si justo *sale*?”.

Pero, para entender este dilema, es preciso salir de los estrechos lentes de la racionalidad instrumental. El juego es aquello que hace circular dinero y sentidos en constantes nuevas composiciones de equivalencia y diferencia. Cada

nuevo sorteo permite destruir una igualdad de partida para llegar a una diferenciación que dota de sentido al instante presente. *Agarrar* un número, siempre esquivo, es un acontecimiento que rompe momentáneamente la estructura cíclica de la vida cotidiana al vincular al apostador con el universo mágico de la suerte, del éxito y de la ganancia, independientemente de la cuantificación de esta última. Los números de la quiniela son símbolos que representan al jugador y lo comunican con un universo proscrito en la modernidad. La continuidad que produce acertar un número 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 cotidianidad. Jugar, como una ordalía moderna, es una forma de interrogar dicho sentido y de interrogarse por el lugar que ocupa uno mismo. No de la vida en su conjunto, sino de los pequeños acontecimientos diarios, 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 dudas esa virtud, juego medio que le permite a la persona “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 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 con esa ofrenda es uno quien se juega a sí mismo. El dinero ofrecido sacrificialmente –negado en su utilidad– es la condición de que los números elegidos representen simbólicamente al apostador 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. Experiencia de carácter cosmológico, se manifiesta en el juego una continuidad entre dominios que el punto de vista moderno ha separado: el aquí y el más allá, lo trascendente y lo inmanente, lo natural y lo sobrenatural aparecen en un mismo plano de realidad, en permanente comunicación, para los jugadores (Semán, 2006).

La idea de una ludodicea nos permite dilucidar una demanda de compensación de justicia que sería asequible a través del juego, invirtiendo las virtudes necesarias para el acceso a la ganancia que se presentan como comunes en la vida social (“Los ambiciosos nunca ganan”). 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 acontecimientos 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. Si la quiniela es particularmente rica en la vida popular es porque otorga la posibilidad de ganar 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. Dicho de otra forma, la esperanza requiere del sacrificio y 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 contiene ya en sí misma un sentido en cuanto supone la espera de algo.

Sin embargo, hablar del carácter trasgresor del juego no implica que al mismo tiempo no haya sido objeto de una política de expansión y de una creciente articulación con la dimensión productiva. 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. 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, 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 y legítima, incrementa también los espacios para el juego ilegal. Este 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 cotidianidad de la práctica como un vicio menor. De modo que dicha inflación no es explicable únicamente por el orden de lo lúdico, sino de lo político y de lo económico.

Recapitulemos. 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, los discursos y las 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 y reproduce las condiciones 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 sus condiciones morales de posibilidad como fuente de empleos y de recursos legítimos para la asistencia pública y, por el otro, de la tipificación (y construcción) de sujetos que harían un uso ilegítimo, inapropiado o patológico del juego se presentan como la condición de dicha expansión.

Pero, antes que ver en esto simplemente una necesidad fiscal –aunque también lo sea–, se plantea una tensión más estructural. 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 de este, 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 una producción que requiere que el consumo sea profundamente demencial. El exceso no sería 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 son novedosas (Weber, 2010; Caillois, 1967), 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 una función formal asignada, el peligro de disolución social y la imagen excitante de la gloria que promueven a nivel subjetivo (Müller, 2006).

Libre por definición, el juego es, sin embargo, organizado para atraer a un cada vez mayor caudal de jugadores y de apuestas. Junto al aspecto de soberanía que implica el gasto libre, no es posible callar el efecto nocivo que la inflación de las ofertas de apuesta trae aparejado. En este sentido, no he buscado hacer una apología floreada de los jugadores frente a una industria malvada, sino 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 singulares y las apropiaciones que realizan los agentes no invalidan el hecho de que exista un interés en cierta forma de consumo y 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, he querido abordar un objeto que va más allá de sí mismo. Como 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 Georges 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, ilumina justamente la permanencia de aquello que es comúnmente negado, mostrando que lo sagrado no solo se halla en las iglesias y en los libros, sino en la propia vida cotidiana. En este sentido, como quería Pascal, detrás de la apuesta también puede estar acaso la salvación.

Bibliografía

- Abt, V. (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*. Londres: Routledge, pp. 164-181.
- Abt, V., Smith, J. y Christiansen, E. (1985). *The Business of Risk: Commercial Gambling in Mainstream America*. Lawrence: University of Kansas Press.
- Adams, D. (1996). *Playing the lottery: Social action, social networks and accounts of motive*. Tesis doctoral, Department of Sociology, University of Arizona.
- Adams, D. (2001). My ticket, my "self": Lottery ticket number selection and the commodification and extension of self. *Sociological Spectrum*, n.º 21, 455-477.
- Adams, P. (2011). Ways in which gambling researches receive funding from gambling industry sources. *International Gambling Studies*, vol. 11, n.º 2, 145-152.
- Adorno, T. (2011). Bajo el signo de los astros. La columna astrológica de *Los Angeles Times*. Un estudio sobre la superstición secundaria. En *Escritos sociológicos II*, vol. 2. Madrid: Akal, pp. 7-126.
- Agamben, G. (2001). *Infancia e historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Ambrosini, C. (2007). *Del monstruo al estratega: ética y juegos*. Buenos Aires: Editorial CCC Educando.
- American Psychiatric Association (1995). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. 4.º edición. Barcelona: Masson.
- Appadurai, A. (1991). Introducción: Las mercancías y la política del valor. En Appadurai, A. (ed.), *La vida social de las cosas*. Ciudad de México: Grijalbo, pp. 17-88.
- Arendt, H. (2005). *La condición humana*. Buenos Aires: Paidós.

- Asper, P. y Beckert, J. (2011). Value in Markets. En Beckert, J. y Aspers, P. (eds.), *The Worth of Goods. Valuation and pricing in the economy*. Oxford: Oxford University Press, pp. 3-33.
- Auld, M. C. y Grootendorst, P. (2004). An empirical analysis of milk addiction. *Journal of Health Economics*, vol. 23, n.º 6, 1117-1133.
- Bataille, G. (1974). El valor de uso de D. A. F. de Sade. En *Obras escogidas*. Barcelona: Barral, pp. 244-262.
- Bataille, G. (2002). *La literatura y el mal*. Madrid: Editora Nacional.
- Bataille, G. (2005). *El límite de lo útil*. Buenos Aires: Losada.
- Bataille, G. (2007). *La parte maldita*. Buenos Aires: Las Cuarenta.
- Bataille, G. (2008). *La conjuración sagrada*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Becker, G. y Murphy, K. (1988). A theory of rational addiction. *Journal of Political Economy*, vol. 96, n.º 4, 675-700.
- Beckert, J. (2016). *Imagined Futures. Fictional Expectations and Capitalist Dynamics*. Cambridge: Harvard University Press.
- Beckert, J. y Lutter, M. (2008). The inequality of fair play. Lottery gambling and social stratification in Germany. *European Sociological Review*, vol. 25, n.º 4, 475-488.
- Beckert, J. y Lutter, M. (2013). Why the poor play the lottery: Sociological approaches to explaining class-based lottery play. *Sociology*, vol. 47, n.º 6, 1152-1170.
- Bernhard, B. y Frey, J. (2006). The sociology of gambling. En Bryant, C. y Peck, D. (eds.), *21st Century Sociology: A reference handbook*. California: SAGE Publications, pp. 399-404.
- Besnier, J. M. (2005). Georges Bataille et la modernité: «La politique de l'impossible». *Revue du MAUSS*, n.º 25, 190-206.
- Binde, P. (2005). Gambling, exchange systems, and moralities. *Journal of Gambling Studies*, vol. 21, n.º 4, 445-479.

- Binde, P. (2007). Gambling and religion: Histories of concord and conflict. *Journal of Gambling Issues*, vol. 20, 145-165.
- Binde, P. (2009). *Gambling motivation and involvement. A review of social science research*. Estocolmo: The Swedish National Institute of Public Health.
- Blanc, J. (2009). Usages de l'argent et pratiques monétaires. En Steiner, P. y Vatin, F. (dir.), *Traité de sociologie économique*. París: Puf, pp. 649-688.
- Blanc, J. (2011). Rendre compte des qualités de la monnaie: un cadre d'analyse. *Actes du colloque Les usages sociaux de l'argent*, Centre Nantais de Sociologie (CENS).
- Bloch, H. (1951). The sociology of gambling. *The American Journal of Sociology*, vol. LVII, n.º 3, 215-221.
- Boltanski, L. y Chiapello, È. (2011). *Le nouvel esprit du capitalisme*. París: Gallimard.
- Botana, N. (1985). *El orden conservador*. Buenos Aires: Sud-americana.
- Boudon, R. (1995). *Le Juste et le Vrai*. París: Fayard.
- Boudon, R. (2003). *Raison, bonnes raisons*. París: PUF.
- Bourdieu, P. (1994). *Raisons pratiques*. París: Éditions du Seuil.
- Bourdieu, P. (2000). *Cosas dichas*. Barcelona: Gedisa.
- Bourdieu, P. (2005). *Las estructuras sociales de la economía*. Buenos Aires: Manantial.
- Bourdieu, P. (2008). La fabricación del *habitus* económico. *Revista Crítica en Desarrollo*, n.º 2, 15-41.
- Bourdieu, P. (2012). *Sur l'État. Cours au Collège de France (1989-1992)*. París : Raisons d'agir/Seuil.
- Bronner, G. (2003). *L'Empire des croyances*. París : PUF.
- Brown, D. J., Kaldenberg, D. O. y Browne, B. A. (1992). Socioeconomic-status and playing the lotteries. *Sociology and Social Research*, n.º 76, 161-167.
- Browne, B. (1989). Going on tilt: Frequent poker players and control. *Journal of Gambling Behavior*, vol. 5, n.º 1, 3-21.

- Caillois, R. (1950). *L'homme et le sacré*. Paris: Gallimard.
- Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard.
- Caillois, R. (1995). L'ambigüité du sacré. En Hollier, D., *Le Collège de Sociologie. 1937-1939*. Paris: Gallimard, pp. 365-402.
- Callon, M. y Latour, B. (2011). "¡No calcularás!" o cómo simetrizar el don y el capital. *Athenea Digital*, vol. 11, n.º 1, 171-192.
- Casey, E. (2003). Gambling and consumption: Working-class women and UK National Lottery play. *Journal of Consumer Culture*, n.º 3, 245-263.
- Casey, E. (2008). Working class women, gambling and the dream of happiness. *Feminist Review*, n.º 89, 122-137.
- Cecchi, A. (2010a). Formas de legalidad: juegos de azar, discusiones parlamentarias y discursos policiales, Buenos Aires, 1895-1905. *Intersticios. Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, vol. 4, n.º 2, 127-140.
- Cecchi, A. (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). *Cuadernos de Antropología Social*, n.º 32, 169-194.
- Cecchi, A. (2012). *La timba como rito de pasaje. La narrativa del juego en la construcción de la modernidad porteña (Buenos Aires, 1900-1935)*. Buenos Aires: Ediciones Biblioteca Nacional – Teseo.
- Chang, W. C. (2004). An empirical analysis of gambling addiction: Results from the case of Taiwan. *Topics in Economic Analysis and Policy*, vol. 4, n.º 1, 1-17.
- Clotfelter, C. y Cook, P. (1987). Implicit taxation in lottery finance. *National Tax Journal*, n.º 40, 533-546.
- Clotfelter, C. y Cook, P. (1990). On the economics of states lotteries. *Journal of Economic Perspectives*, vol. 4, n.º 4, 105-119.

- Cochoy, F. (ed.) (2004). *La captation des publics. C'est pour mieux te séduir, mon client....* Tolosa: Presses Universitaires du Mirail.
- Cohen, S. y Taylor, L. (1992). *Escape attempts: The theory and practice of resistance to everyday life*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Conlisk, J. (1993). The utility of gambling. *Journal of Risk and Uncertainty*, vol. 6, n.º 3, 255-275.
- Cosgrave, J. (2010). Embedded addiction: The social production of gambling knowledge and the development of gambling markets. *Canadian Journal of Sociology*, vol. 1, n.º 35, 113-134.
- Cosgrave, J. y Klassen, T. (2001). Gambling against the State: The State and the legitimation of gambling. *Current Sociology*, vol. 49, n.º 5, 1-20.
- Cotte, J. (1997). Chances, trances and lots of slots: Gambling motives and consumption experiences. *Journal of Leisure Research*, vol. 29, n.º 4, 380-406.
- DaMatta, R. y Soárez, E. (1999). *Águias, burros e borboletas. Um estudo antropológico do jogo do bicho*. Río de Janeiro: Rocco.
- De Blic, D. y Lazarus, J. (2007). *Sociologie de l'argent*. París: La Decouverte.
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.
- Delfino Kraft, F. (2011). *Las prácticas en la Bolsa de Comercio de Buenos Aires. Entre la ciencia, el juego y la brujería*. Buenos Aires: Prometeo.
- Demeulenaere, P. (1997). La légitimation et la dénonciation de la recherche de l'argent dans la modernité. *Archives de Philosophie du Droit*, n.º 42, 137-151.
- Derrida, J. (1995). *Dar (el) tiempo I. La moneda falsa*. Buenos Aires: Paidós.
- Devereux, E. (1980). *Gambling and the social structure: A sociological study of lotteries and horseracing in contemporary America*. Nueva York: Arno Press.

- Dobbin, F. (1992). The origins of private social insurance: public policy and fringe benefits in America, 1920-1950. *American Journal of Sociology*, vol. 97, n.º 5, 1416-1450.
- Dodd, N. (2014). *The social life of money*. Princeton: Princeton University Press.
- Douglas, M. (1992). *Risk and blame: Essays in cultural theory*. Londres: Routledge.
- Douglas, M. (1996). *La aceptabilidad del riesgo según las ciencias sociales*. Barcelona: Paidós.
- Dubuisson-Quellier, S. (2009). La consommation comme pratique sociale. En Steiner, P. y Vatin, F. (dir.), *Traité de sociologie économique*. París: PUF, pp. 727-776.
- Dumont, L. (1979). *Homo hierarchicus*. París: Gallimard.
- Dumont, L. (1999). *Homo aequalis*. Barcelona: Taurus.
- Durkheim, É. (1987). *El socialismo*. Madrid: Akal.
- Durkheim, É. (2003). *Las formas elementales de la vida religiosa*. Madrid: Alianza Editorial.
- Eadington, W. (1996). The legalization of casinos: Policy objectives, regulatory alternatives, and cost/benefit considerations. *Journal of Travel Research*, vol. 34, n.º 3, 3-8.
- Eadington, W. (2003). Values and choices: The Struggle to find balance with permitted gambling in modern society. En Reith, G. (ed.), *Gambling: Who wins? Who loses?* Nueva York: Prometheus, pp. 31-48.
- Eadington, W. y Frey, J. (1984). Preface. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, vol. 474, 9-11.
- Elía, O. (1974). *La intervención del Estado en la explotación del juego por apuestas*. Buenos Aires: Lotería de Beneficencia Nacional y Casino.
- Elía, O. (1975). *El juego. Explotación oficial en la República Argentina (desde 1895 hasta 1973)*. Buenos Aires: Lotería de Beneficencia Nacional y Casinos.
- Elía, O. y Pardo, P. (1974). *Lotería Nacional. Antecedentes originarios hasta el año 1895*. Buenos Aires: Lotería de Beneficencia Nacional y Casinos.

- Elías, N. y Dunning, E. (1992). La búsqueda de emoción en el ocio. En Elías, N. y Dunning, E., *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, pp. 83-116.
- Elster, J. y Skog, O. J. (1999). *Getting Hooked: Rationality and Addiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Farrell, L., Morgenroth, E. y Walker, I. (1999). A time series analysis of UK lottery sales: Long and short run price elasticities. *Oxford Bulletin of Economics and Statistics*, vol. 61, n.º 4, 513-526.
- Fauconnet, P. y Mauss, M. (1969). La sociologie: objet et méthode. En Mauss, M., *Essais de sociologie*. París: Éditions de Minuit, pp. 6-41.
- Ferrer, A. (1986). *La economía argentina*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Figueiro, P. (2013). *Lógicas sociales del consumo*. Buenos Aires: Unsam Edita.
- Figueiro, P. (2014). ¿Querés salvarte? *Una sociología del juego de la quiniela*. Tesis de Doctorado en Sociología. Buenos Aires: EIDAES/UNSAM.
- Figueiro, P. (2018). “No vendo pan”. Pago diferido y evaluaciones morales en una agencia de lotería de la provincia de Buenos Aires. *Revista de la Escuela de Antropología*, XXIV, 1-23.
- Figueiro, P. (2020). Usos y sentidos del dinero proveniente de los delitos contra la propiedad. Una aproximación desde las narrativas biográficas de personas privadas de su libertad en el Gran Buenos Aires. *Sudamérica*, n.º 12, 126-158.
- Figueiro, P. y Puglia, M. (2021). Prostitutas y jugadores: Economías abyectas en la Argentina en los albores del siglo XX. *Revista Colombiana de Sociología*, vol. 44, n.º 1, 195-215.
- Fligstein, N. (1996). Markets as politics: a political-cultural approach to market institutions. *American Sociological Review*, vol. 61, n.º 4, 656-673.

- Foucault, M. (2001). Des espaces autres. En *Dits et écrits (1954-1988)*, II. París: Gallimard, pp. 1571-1581.
- Foucault, M. (2007). *La verdad y las formas jurídicas*. Buenos Aires: Gedisa.
- Foucault, M. (2016). *La sociedad punitiva*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Fouillet, A. (2010). Avant-propos. Le valeur, le jeu, le postmoderne. *Sociétés*, vol. 1, n.º 107, 5-9.
- Freud, S. [1928] (1992). Dostoievski y el parricidio. En *Obras completas. Volumen 21*. Buenos Aires: Amorrortu, pp. 171-194.
- Frey, J. (1984). Gambling: a sociological review. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, vol. 474, 107-121.
- Friedman, M. y Savage, L. (1948). The utility analysis of choices involving risk. *Journal of Political Economy*, vol. 56, n.º 4, 279-304.
- Frothingham, O. (1882). The ethics of gambling. *The North American Review*, vol. 135, n.º 309, 162-174.
- Furst, P. (1980). *Los alucinógenos y la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Garvía, R. (2009). Loterías, institucionalización y juego en compañía. En Garvía, R. (coord.), *Fortuna y virtud: historia de las loterías públicas en España*. Madrid: Silex, pp. 13-66.
- Geertz, C. (2001). Juego profundo: notas sobre la riña de gallos en Bali. En *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa, pp. 339-372.
- Geist, I. (2002). Juego, estado del sentir y experiencia en el ritual. *Escritos*, n.º 26, 183-225.
- Giraud, C. (2007). *De l'espoir*. París: L'Hermattan.
- Goffman, E. (1970). Donde está la acción. En *Ritual de la interacción*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Goffman, E. (2001). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.

- Gonzales, A. (2003). Jeux de hasard et dépossession: bénéficiaires et victimes du développement de l'industrie amérindienne du jeu. *Revue Internationales des Sciences Sociales*, 2003/1, n.º 175, 133-144.
- González Leandri, 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*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Granovetter, M. (1985). Economic action and social structure: The problem of embeddedness. *American Journal of Sociology*, vol. 91, n.º 3, 481-510.
- Griffiths, M. D. y Auer, M. (2015). Research funding in gambling studies: Some further observations. *International Gambling Studies*, vol. 15, n.º 1, 15-19.
- Grimson, A. (2011). *Los límites de la cultura*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Guber, R. (2008). *El salvaje metropolitano*. Buenos Aires: Paidós.
- Guyer, J. (2004). *Marginal Gains. Monetary Transactions in Atlantic Africa*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Hallwachs, M. (1947). L'expression des émotions et la société. En *Échanges sociologiques*. París: Centre de Documentation Universitaire.
- Hayano, D. (1989). Like eating money: Card gambling in a Papua New Guinea Highlands village. *Journal of Gambling Behavior*, vol. 5, 231-245.
- Heine, M. (1991). The symbolic capital of honor: Gambling games and the social construction of gender in Tlingit Indian culture. *Play and Culture*, vol. 4, n.º 4, 346-358.
- Henriot, J. (1969). *Le jeu*. París: PUF.
- Herman, R. (1967). *Gambling*. Londres: Harper and Row.
- Hirschman, A. (1999). *Las pasiones y los intereses*. Barcelona: Ediciones Península.
- Hollier, D. (1995). *Le Collège de Sociologie. 1937-1939*. París: Gallimard.

- Hornes, M. (2020). *Las tramas del dinero estatal. Saberes, prácticas y significados del dinero en las políticas sociales argentina (2008-2015)*. Buenos Aires: Teseo Press.
- Howland, P. (2010). Self-gifting and the metro-rural idyll: an illusion of ideal reflexive individualism. *Sociology New Zealand*, vol. 25, n.º 1.
- Howland, P. (2001). Toward an ethnography of lotto. *International Gambling Studies*, vol. 1, n.º 1, 8-25.
- Hubert, H. y Mauss, M. (2010). *El sacrificio. Magia, mito y razón*. Buenos Aires: Las Cuarenta.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Illouz, E. (2019). *Capitalismo, consumo y autenticidad*. Buenos Aires: Katz Ediciones.
- Inserm – Institut National de la Santé et de la Recherche Médicale (2008). *Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions*. París: Les Éditions Inserm.
- Kant, I. (2021). *Lógica*. Madrid: Akal.
- Karsenti, B. (2009). *Marcel Mauss. El hecho social como totalidad*. Buenos Aires: Antropofagia.
- Kindt, J. (2003). The gambling industry and academic research: Have gambling monies tainted the research environment. *Southern California Interdisciplinary Law Journal*, vol. 13, n.º 1, 1-48.
- Lahire, B. (2006). *El espíritu sociológico*. Buenos Aires: Manantial.
- Lang, K. y Omori, M. (2009). Can demographic variables predict lottery and pari-mutuel losses? An empirical investigation. *Journal of Gambling Studies*, n.º 25, 171-183.
- Lazuech, G. (2012). *L'argent du quotidien*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes.
- Le Breton, D. (2000). *Passions du risque*. París: Métailié.
- Lemieux, C. (2009). *Le devoir et la grâce*. París: Ed. Economica.
- Lévi-Strauss, C. (2009). *El pensamiento salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Light, I. (1977). Numbers gambling among blacks: A financial institution. *American Sociological Review*, vol. 42, n.º 6, 892-904.
- Livingstone, C. y Woolley, R. (2007). Risky business: A few provocations on the regulation of electronic gaming machines. *International Gambling Studies*, vol. 7, n.º 3, 361-376.
- Lordon, F. (2011). *L'intérêt souverain*. París: La Découverte.
- Lorenc Valcarce, F. (2012). Sociología de los mercados: modelos conceptuales y objetos empíricos en el estudio de las relaciones de intercambio. *Papeles de Trabajo*, año 6, n.º 9, 14-36.
- Maclean, N. (1984). Is gambling "Bisnis"? The economic and political functions of gambling in the Jimi Valley. *Social Analysis*, n.º 16, 44-59.
- Malaby, T. (1999). Fateful misconceptions: Rethinking paradigms of chance among gamblers in Crete. *Social Analysis*, vol. 43, n.º 1, 141-165.
- Malaby, T. (2003). *Gambling Life: Dealing in Contingency in a Cretan City*. Illinois: University of Illinois Press.
- Manicki, A. y Fossier, A. (2005). Éditorial. *Tracés. Revue de Sciences Humaines*, n.º 8. Revista en línea: bit.ly/3aIa2V7.
- Martignoni, J.-P. (1992). Jeux, joueurs, espace de jeu: Le course par course du P.M.U. *Ethnologie Française*, t. 22, n.º 4, 472-489.
- Martignoni, J.-P. (1997). Les jeux de hasard: faire de l'argent et faire avec l'existence. *Agora Débats Jeunesses*, n.º 10, 49-60.
- Marx, K. (1982). En torno a la crítica de la filosofía del derecho de Hegel. Introducción. En Marx, K. y Engels, F., *Obras fundamentales 1*. México: Fondo de Cultura Económica, pp. 491-502.
- Marx, K. (2003). *El 18 brumario de Luis Bonaparte*. Buenos Aires: Prometeo.

- Maurer, B. (2006). The Anthropology of Money. *Annual Review of Anthropology*, vol. 35, 1536.
- Mauss, M. (1970). La plegaria. En *Obras I. Lo sagrado y lo profano*. Barcelona: Barral Editores, pp. 93-142.
- Mauss, M. (1971). Los orígenes de la noción de moneda. En *Obras II. Institución y culto*. Barcelona: Barral Editores, pp. 87-92.
- Mauss, M. (1979). Relaciones reales y prácticas entre la sociología y la psicología. En *Sociología y antropología*. Madrid: Tecnos, pp. 269-288.
- Mauss, M. (2006). *Manual de etnografía*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Mauss, M. (2009). *Ensayo sobre el don*. Buenos Aires: Katz Ediciones.
- Mauss, M. y Hubert, H. (1950). Esquisse d'une théorie générale de la magie. En *Sociologie et anthropologie*. París: PUF.
- McMillen, J. (1996). Understanding gambling: History, concepts and theories. En McMillen, J. (ed.), *Gambling cultures. Studies in history and interpretation*. Londres: Routledge, pp. 6-39.
- Miller, D. (1999). *Ir de compras. Una teoría*. México: Siglo XXI Editores.
- Mitchell, W. (1988). The defeat of hierarchy: gambling as exchange in a Sepik society. *American Ethnologist*, vol. 15, n.º 4, 638-657.
- Mobilia, P. (1993). Gambling as rational addiction. *Journal of Gambling Studies*, vol. 9, n.º 2, 121-151.
- Momper, S. (2010). Implications of American Indian gambling for social work research and practice. *Social Work*, vol. 55, n.º 2, 139-146.
- Mora Dubuc, V. e Ibarzábal, S. (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*. Buenos Aires: Instituto de Juegos de Apuestas de la Ciudad de Buenos Aires.

- Müller, L. (2006). *Mercado exemplar: um estudo antropológico sobre a Bolsa de Valores*. Porto Alegre: Zouk.
- Neal, M. (1998). "You lucky punters": A study of gambling in betting shops. *Sociology*, vol. 32, n.º 3, 581-600.
- Neal, M. (2005). "I lose, but that's not the point": Situated economic and social rationalities in horserace gambling. *Leisure Studies*, vol. 24, n.º 3, 291-310.
- Newman, O. (1972). *Gambling: Hazard and reward*. Londres: Athlone Press.
- Nibert, D. (2000). *Hitting the lottery jackpot: Government and the taxing of dreams*. Nueva York: Monthly Review Press.
- Oszlak, O. (2006). *La formación del Estado argentino*. Buenos Aires: Ariel.
- Pareto, V. (1980). *Compendium of General Sociology*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Parry, J. y Bloch, M. (eds.) (1989). *Money and the morality of exchange*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Paszkowski, D. (1992). *La jugomanía. El auge de los apostadores y capitalistas en la Argentina*. Buenos Aires: Ediciones Letra Buena.
- Pedetta, M. (2007). Los casinos de la Costa Atlántica entre la Nación y la provincia. Disputas por el botín, 1944-1950. Ponencia presentada en las II Jornadas sobre la Política en Buenos Aires en el Siglo XX, IEHS-Facultad de Ciencias Humanas-UNICEN, Tandil, 28 y 29 de junio.
- Petty, W. (1905). *Traité des taxes et contributions*. En *Œuvres économiques*. Vol. II. París: V. Giard & E. Bière.
- Pinçon, M. y Pinçon-Charlot, M. (2012). *Les millionnaires de la chance. Rêve et réalité*. París: Payot.
- Polanyi, K. (1976). El sistema económico como proceso institucionalizado. En Godelier, Maurice (comp.), *Antropología y economía*. Barcelona: Anagrama, pp. 155-178.
- Polanyi, K. (2007). *La gran transformación. Los orígenes económicos y políticos de nuestro tiempo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Puglia, M. N. (2018). ¿Cuánto vale mi cuerpo? Valuaciones monetarias en la oferta de servicios sexuales. En Wilkis,

- A. (ed.), *El poder de (e)valuar. La producción monetaria de jerarquías sociales, morales y estéticas en la sociedad contemporánea*. Buenos Aires: Unsam Edita, pp. 151-168.
- Price, D. y Novak, E. S. (1999). The tax incidence of three Texas lottery games: regressivity, race, and education. *National Tax Journal*, vol. 52, n.º 4, 741-752.
- Radin, M. (1996). *Contested commodities*. Cambridge: Harvard University Press.
- Rapoport, M. (2006). Etapas y crisis en la historia económica argentina (1880-2005). *Oikos*, n.º 21, 55-88.
- Reith, G. (1999). *The age of chance: gambling in western culture*. Londres: Routledge.
- Reith, G. (2004). The economics of ethics: lotteries and state funding. *Economic Sociology. European Electronic Newsletter*, vol. 6, n.º 1, 4-12.
- Reith, G. (2007). Gambling and the contradictions of consumption: a genealogy of the 'pathological' subject. *American Behavioral Scientist*, vol. 51, n.º 1, 33-55.
- Riches, D. (1975). Cash, credit and gambling in a modern Eskimo economy: Speculations on origins of spheres of economic exchange. *Man*, vol. 10, n.º 1, 21-33.
- Sahlins, M. (1983). *Economía de la edad de piedra*. Madrid: Akal.
- Sallaz, J. (2006). The making of the global gambling industry: An application and extension of field theory. *Theory and Society*, vol. 35, n.º 3, 265-297.
- Salvatore, R. (2001). The normalization of economic life: Representations of the economy in golden-age Buenos Aires, 1890-1913. *Hispanic American Historical Review*, n.º 81, vol. 1, 1-44.
- Sánchez, M. S. (2018). ¿Cuánto vale el dólar? El orden social y moral de los mercados cambiarios ilegales. En Wilkis, A. (ed.), *El poder de (e)valuar. La producción monetaria de jerarquías sociales, morales y estéticas en la sociedad contemporánea*. Buenos Aires: Unsam Edita, pp. 49-66.
- Sassatelli, R. (2012). *Consumo, cultura y sociedad*. Buenos Aires: Amorrortu.

- Say, J.-B. (2001). *Tratado de economía política*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Schmoll, P. (2011). Sciences du jeu: état des lieux et perspectives. *Revue des Sciences Sociales*, n.º 45, 9-19.
- Schütz, A. (2008). *El problema de la realidad social*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Semán, P. (2006). *Bajo continuo. Exploraciones descentradas sobre cultura popular y masiva*. Buenos Aires: Gorla.
- Seoane, M. (1998). *El burgués maldito*. Buenos Aires: Planeta.
- Serfaty-Garzon, P. (2010). Temporalités intimes: le chez-soi de la vieillesse. *Enfances, Familles, Générations*, n.º 13, 36-58.
- Simiand, F. (2006). La monnaie, réalité sociale. En *Critique sociologique de l'économie*. París: Press Universitaires de France, pp. 215-279.
- Simmel, G. (1977). *Filosofía del dinero*. Madrid: Instituto de Estudios Políticos.
- Simmel, G. (1988). La aventura. En *Sobre la aventura. Ensayos filosóficos*. Barcelona: Ediciones Península, pp. 11-26.
- Simmel, G. (2002). *Sobre la individualidad y las formas sociales*. Quilmes: Universidad Nacional de Quilmes.
- Smith, A. (2010). *Investigación sobre la naturaleza y causa de la riqueza de las naciones*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Steiner, P. y Trespeuch, M. (2013). Maîtriser les passions, construire l'intérêt. Les jeux d'argent en ligne et les organes humains à l'épreuve du marché. *Revue Française de Sociologie*, vol. 54, n.º 1, 155-180.
- Steiner, P. y Trespeuch, M. (dir.) (2014). *Marchés contestés. Quand le marché rencontre la morale*. Tolosa: Presses Universitaires du Mirail.
- Suriano, J. (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*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, pp. 153-206.

- Taccone, G. (2013). El sistema online en la provincia de Buenos Aires. *Games Magazine*, año 7, n.º 40, enero-febrero.
- Théret, B. (2008). Os três estados da moeda. Abordagem interdisciplinar do fato monetário. *Economía e Sociedade*, Campinas, vol. 17, n.º 1, 1-28.
- Théret, B. (dir.) (2007). *La monnaie dévoilée par ses crises. Crises monétaires d'hier et d'aujourd'hui*, 2 vol. París: Ed. de la EHESS.
- Thévenot, L. (2009). Governing life by standards: A view from engagements. *Social Studies of Science*, vol. 39, n.º 5, 793-813.
- Thompson, W. (2010). *The international encyclopedia of gambling*. California: ABC-CLIO.
- Varenne, J.-M. y Bianu, Z. (1990). *L'esprit des jeux*. París: Albin Michel.
- Walker, I. (1998). The economic analysis of lotteries. *Economic Policy*, n.º 13, 359-401.
- Weber, F. (2009). Le calcul économique ordinaire. En Steiner, P. y Vatin, F. (dir.), *Traité de sociologie économique*. París: Puf, pp. 367-407.
- Weber, M. (2003). *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. Buenos Aires: Prometeo.
- Weber, M. (2010). *La bourse*. París: Éditions Allia.
- Weber, M. (2012). *Sociología de la religión*. Madrid: Akal.
- Wilkis, A. (2008). Os usos sociais do dinheiro em circuitos filantrópicos: o caso das “publicações de rua”. *Mana: Estudos de Antropologia Social*, vol. 14, n.º 1, 205-234.
- Wilkis, A. (2013). *Las sospechas del dinero*. Buenos Aires: Paidós.
- Wilkis, A. y Figueiro, P. (2020). Valuaciones monetarias y jerarquías sociales: evidencias empíricas y desarrollos conceptuales. *Estudios Sociológicos*, vol. 38, n.º 112, 7-38.
- Zelizer, V. (1979). *Morals and markets: the development of life insurance in the United States*. Nueva York: Columbia University Press.

- Zelizer, V. (1985). *Pricing the priceless child. The changing social value of children*. Nueva York: Basic Books.
- Zelizer, V. (2011). *El significado social del dinero*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Zimmer, L. (1986). Card playing among the Gende: A system for keeping money and social relationships alive. *Oceania*, vol. 56, n.º 4, 245-263.
- Zola, I. (1963). Observations on gambling in a lower class setting. *Social Problems*, vol. 10, n.º 4, 353-361.

Fuentes

- American Gaming Association (1999). The Survey of Casino Entertainment. Documento en línea con último acceso el 7/6/2013: <https://bit.ly/3IL24XH>.
- American Gaming Association (2020). The AGA Survey of Casino Commercial Casino Industry. Documento en línea con último acceso el 3/12/2021: bit.ly/3yR4gYZ.
- Congreso de la Nación Argentina (1892). Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores.
- Congreso de la Nación Argentina (1893). Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores.
- Congreso de la Nación Argentina (1895). Diario de Sesiones de la Cámara de Diputados.
- Congreso de la Nación Argentina (1902). Diario de Sesiones de la Cámara de Diputados.
- Instituto Nacional de Estadística y Censos (2001). Censo Nacional.
- Instituto Nacional de Estadística y Censos (2010). Censo Nacional.
- La Fleur's World Lottery Almanac and Lottery Annual Reports (2012).
- La Fleur's World Lottery Almanac and Lottery Annual Reports (2020).

- National Gambling Impact Study Commission (1999). Final Report. Documento en línea: bit.ly/3OhXTnx.
- National Indian Gaming Association (2009). The Economic Impact of Indian Gaming in 2009. Documento en línea con último acceso el 7/6/2013: <https://bit.ly/3aL1ixc>.
- North American Association of State and Provincial Lotteries (2019). Lottery Sales and Profits. Documento en línea: bit.ly/3uXZUhB.
- Polla Chilena (2008). Estados Financieros al 31 de diciembre de 2008.
- Polla Chilena (2019). Estados Financieros al 31 de diciembre de 2019.
- Superintendencia de Casinos de Juego, Chile (2007). Boletín Estadístico.
- Superintendencia de Casinos de Juego, Chile (2019). Boletín Estadístico.
- The European Lotteries and Toto Association (2012). European Lotteries' report on Lotteries in the EU and in Europe in 2011. Documento en línea con último acceso el 7/06/2013: <https://bit.ly/3yRqs5u>.
- The European State Lotteries and Toto Association (2021). Report on the Lottery Sector in Europe 2019. Documento en línea: bit.ly/3d6WOIE.

Diarios y revistas

Diario *Clarín*

Diario *La Nación*

Revista *Abrazar*

Revista *Debate*

Revista *Contacto*

