



NO VA MÁS. UN ESTUDIO SOCIOLÓGICO SOBRE CARRERAS MORALES DE JUGADORES PROBLEMÁTICOS DE JUEGOS DE AZAR RECUPERADOS.

Astor Borotto

*Facultad de Humanidades y Ciencias. UNL
Director/a: Meccia, Ernesto*

Área: Ciencias Sociales

INTRODUCCIÓN

Los juegos de azar han planteado históricamente debates sobre lo moral y lo inmoral lo justo y lo injusto, lo correcto y lo incorrecto, sin embargo, la forma en que se problematiza esta actividad es específica de cada configuración socio-histórica. En la actualidad asistimos a un acontecimiento inédito: entre las últimas décadas del siglo XX y comienzos del XXI, la oferta comercial de juegos de azar ha crecido y se ha diversificado a una escala sin precedentes, circunstancia que modifica la forma en que los distintos grupos sociales que integran nuestra sociedad comprenden a los juegos de azar, las apuestas y los jugadores (Reith, 2007).

Este proceso se replica también en nuestro país donde tanto el número de salas de juego como los montos de las recaudaciones de este sector han crecido exponencialmente en los comienzos del Siglo XXI (Figueiro, 2014). Específicamente, en la Provincia de Santa Fe, la sanción de la Ley 11.998 en el año 2001 habilitó la instalación y explotación de casinos en las ciudades de Melincué, Santa Fe y Rosario que fueron inaugurados en los años 2007, 2008 y 2010 respectivamente. Este evento trajo un cambio en el mapa recreativo de la región, dando acceso a públicos masivos a la actividad de apuestas en juegos de azar que antes se limitaba a las “cuevas” clandestinas.

En este contexto de masificación de las apuestas existen personas para quienes el juego se convierte en una experiencia problemática con consecuencias traumáticas en su trayectoria vital. En este sentido, nos interesa construir conocimiento sociológico relevando los significados que estas personas atribuyen retrospectivamente a sus trayectorias.

De esta manera, el concepto de *carrera moral* guía nuestra perspectiva. El mismo refiere a un trayecto en determinada actividad social compuesto de etapas secuenciales través de las cuales los involucrados aprenden en interacción con otros significativos, rutinas prácticas, representacionales y morales atinentes a esa actividad social. (Becker, 2009) (Goffman, 2006) (Hughes, 1993 [1956]). Este concepto articula dos dimensiones, un eje diacrónico que respecta a la temporalidad de la carrera y un eje sincrónico que refiere

Título: No va más. Un estudio sociológico sobre carreras morales de jugadores problemáticos de juegos de azar recuperados.

Instrumento: Tesina

Año de presentación: 2017

Organismo financiador: no corresponde.

Director: Ernesto Meccia

a la moralidad en la progresión temporal. Así, a distintas etapas, corresponden distintos marcos de valoración subjetiva y distintas posiciones objetivas.

En nuestro análisis nos valemos de categorías que, de manera transversal a la temporalidad del relato de la carrera, nos orientaran en la distinción de diferentes etapas en la misma. Estas son formuladas a partir de la adaptación de categorías utilizadas por Brian De Vries y David Megathlin (2009) y buscan responder a las siguientes preguntas:

- a) **Comportamental:** ¿Qué hacía en los diferentes momentos de su carrera? ¿Qué acciones realizaban?
- b) **Relacional-estructural:** ¿Qué otros significativos aparecen en los diferentes momentos de la carrera? ¿Cómo gravitan o dejan de gravitar en su subjetividad? ¿A qué grupos pertenecen o dejan de pertenecer?
- c) **Afectiva:** ¿Cómo se sienten en los diferentes momentos de su carrera? ¿Qué sentimientos traen a la narración?
- d) **Cognoscitiva:** ¿Cómo se piensa a sí mismo? ¿Con qué recursos cognoscitivos interpretan al juego y a sí mismos?

A partir de estas dimensiones pretendemos interpretar los relatos de nuestros entrevistados y distinguir diferentes etapas en su carrera moral.

OBJETIVOS

El objetivo general de nuestra investigación es el siguiente: Describir representaciones sociales de jugadores problemáticos de juegos de azar recuperados relativas a su carrera moral dentro del mundo del juego.

Decidimos encarar este objetivo general desde tres aristas que abarcan la carrera moral desde diferentes niveles de la interpretación de los jugadores. Así, nuestros tres objetivos específicos son:

- 1) Identificar las etapas que atraviesa el jugador dentro del mundo del juego teniendo en cuenta la interrelación entre momentos claves, otros significativos y definiciones de sí mismo.
- 2) Identificar las teorías que manejan los jugadores recuperados sobre su involucramiento en el mundo del juego y la procedencia de los recursos cognoscitivos con que las construyen.
- 3) Describir el simbolismo general que manejan los jugadores problemáticos de juegos de azar recuperados en lo atinente a la relación entre juego, aspiraciones sociales, persona y estructura social.

METODOLOGÍA

Nuestra metodología es cualitativa, específicamente se centra en los métodos biográficos. Dentro del método biográfico optamos por los relatos de vida, ya que buscamos centrarnos en el universo socio-simbólico de los individuos (Meccia, 2013). En este sentido, nuestra unidad de análisis son los relatos de vida de los entrevistados. Por otra parte, nuestro estudio es sincrónico en tanto que recoge las representaciones de los individuos en un momento puntual, la actualidad. Se empleó la técnica de entrevista semi-estructurada para relevar los relatos que construyen retrospectivamente los jugadores en relación a su

carrera en la actividad de los juegos de azar.

Nuestro diseño muestral responde a criterios teóricos, es entonces, una muestra según propósitos o teórica (Maxwell, 1996). En este sentido asumimos que las personas que se identificaran como recuperados de una experiencia problemática con los juegos de azar podrían proveernos de una narración completa de la carrera. Concretamente realizamos 11 entrevistas en profundidad a personas de la ciudad de Santa Fe y Rosario, que responden al criterio mencionado, entre enero de 2016 y enero de 2017.

CONCLUSIONES

En función al primer objetivo específico de investigación, distinguimos cuatro etapas de la carrera moral:

1) La incorporación; 2) El involucramiento; 3) La etapa-problema y; 4) El retiro y la reconstrucción del yo.

Así, en la etapa de *incorporación*, los entrevistados manejan una representación del juego como una actividad intrascendente, inocua emocionalmente y practicada con grupos exógenos al universo del juego, sobre la que se posicionan como soberanos. Distingue a este momento, en la percepción de los entrevistados, su desarrollo dentro de los contornos de lo normal.

A partir de la activación de distintos factores que denominamos *ecológico* (la irrupción de la cercanía física del juego), *económico* (la reinterpretación del juego como una actividad viable de ganancia económica) y *ánimico* (concebir al ámbito de juegos de apuestas como un paliativo a experiencias personales sufrientes) distinguimos la etapa de *involucramiento*, a partir de la que se desencadenan un compromiso temporal y económico mayor en su carrera. Estos factores actúan como neutralización moral frente a los argumentos que sostienen la inconveniencia de adherir significados extra lúdicos a esta actividad. El sostenimiento del secreto frente a los otros significativos es un factor que adquiere relevancia en esta etapa para evitar la imputación de un estigma. En esta etapa construyen una interpretación del yo como vulnerable al juego, propenso a “caer” en la actividad que es percibida desde el presente como una actividad inmoral.

En la *etapa-problema*, los factores de neutralización moral se debilitan y el jugador empieza a percibir el juego como un problema, esto se asocia a una imagen de un yo degradado, sin capacidad de control y “dominado por el juego”, asociado a experiencias afectivas sufrientes y al deterioro de los vínculos personales y la condición laboral y económica. La experiencia de ser reconocido socialmente, voluntariamente o no, como jugador problemático provoca una degradación en estatus social de la persona que se elabora como un punto de quiebre en su carrera.

Finalmente, en la última etapa, el jugador abandona la actividad asociado a una reconstitución de la representación del juego como negativa. A partir de diferentes experiencias de recuperación la persona asume en esta etapa de su carrera una identidad de jugador patológico. Se provee de un soporte social basado en la reconstrucción de las relaciones con otros degradadas durante la etapa de juego o de la formulación de nuevas relaciones con pares. Recupera su autoimagen de agencia y autoestima, en contraposición a un yo vulnerable al juego.

En el segundo objetivo específico de investigación, dimos lugar a un criterio surgido del

campo, este fue, que apreciamos en las narraciones de nuestros entrevistados un bagaje de recursos cognoscitivos provenientes de sus trayectorias sociales de recuperación. Así decidimos identificar las teorías que manejan los jugadores recuperados sobre su involucramiento en el mundo del juego y la procedencia social de los mismos. En este sentido, analizamos el proceso de reelaboración identitaria (Koski-Jännes, 2002) que experimentan en esta etapa.

Observamos que las personas se proveen de recursos cognoscitivos que les permiten narrar sus experiencias traumáticas y explicar sus conductas dentro de marcos socialmente legitimados. Así, atribuyen a una característica individual no controlable, que dependiendo de las diferentes trayectorias de recuperación es fisiológica, genética o de la personalidad, que los hace actuar de manera inadecuada. Esta característica los convierte en jugadores patológicos. A partir de este argumento, desdoblan su yo narrativamente, de manera que atribuyen al yo jugador, diferente del yo genuino, sus conductas inmorales del pasado. El paso final en la reelaboración de la identidad es volver pública esta nueva identidad, proceso que se ha mostrado no lineal y problemático, ya que no es una identidad factible de ser mostrada frente a todos los grupos sociales.

En relación al tercer objetivo específico, uno de los hallazgos más significativos es que existe una disociación entre las teorías a partir de las que los individuos se interpretan a sí mismos y los factores explicativos que ponen en juego para explicar la presencia del juego en la sociedad. En este punto, las explicaciones viran de una característica individual hacia factores sociales tales como el crimen, la corrupción política, la pobreza y el estímulo a la ociosidad por parte del Estado, los cuales son valorados negativamente.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Becker, H.** (2009). *Outsiders*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Bertaux, D.** (1999). El enfoque biográfico: su validez metodológica, sus potencialidades. *Proposiciones*, 1-23.
- De Vries, B., & Megathlin, D.** (2009). The dimensions and processes of older GLBT friendships and family relationships. *Journal of GLBT Family Studies*, 82–98.
- Figueiro, P.** (2014). "¿Querés salvarte?" *Una sociología del juego de la quiniela*. Tesis doctoral en sociología, IDAES/UNSAM.
- Goffman, E.** (2006). *Estigma. La identidad deteriorada* (1° ed. 10° reimp. ed.). Buenos Aires: Amorrurto.
- Hughes, E.** (1993 [1956]). The Making of a Physician -General Statement of Ideas and Problems. En E. Hughes, *The sociological eye. Selected papers* (págs. 397-407). New Jersey: Transaction Publishers.
- Koski-Jännes, A.** (2002). Social and personal identity projects in the recovery from addictive behaviours. *Addiction Research & Theory*, 10(2), 183-202.
- Maxwell, J.** (1996). *Qualitative research desing. An interactive approach*. Sage Publications.
- Meccia, E.** (2013). Subjetividades en el puente. El método biográfico y el análisis microsociológico del tránsito de la homosexualidad a la gaycidad . *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social*, 38-51.
- Reith, G.** (2007). Gambling and the Contradictions of Consumption. A Genealogy of the "Pathological" Subject. *American Behavioral Scientist*, 33-55