

Casinos. Un análisis de su organización interaccional *Casinos. An analysis of their interactional organization*

Recibido el 21 de abril de 2021, aceptado el 06 de junio de 2021

Luis Alberto Hernández Cerón*

Resumen

El presente texto tiene la intención de investigar la vida social del casino, especialmente la vida social cara a cara, y así indagar sobre una parte de su organización social interna. Para ello, se focaliza en la perspectiva del personal vista desde fuera, es decir, como jugador y no como trabajador. Un casino se entenderá como un tipo de establecimiento social lúdico centrado en actividades de acción de azar *vicaria*[†] para “enchufar” a los jugadores. Así, para poder comprender la estructura que subyace a las actividades que competen a ese tipo de acción, se necesita de una etnografía interna. Por esto se parte de la pregunta general ¿cómo es la organización social interaccional básica del casino? Se encontró que esa organización es la parte fundamental y vital de un casino, y que esa organización está estructurada en una forma de maquinación en favor del casino, es decir, es un tipo de establecimiento social que maniobra confabulando a su favor. Esa maquinación se puede denominar como situación de acción de azar, donde funciona de manera dual, primeramente, dando una ilusión de juegos de probabilidad, por otro lado, la probabilidad y la suerte son factores importantes para blindar la maquinación.

Palabras clave: casino, situación interaccional, organización social básica.

Abstract

The present text intends to investigate the social life of the casino, especially face-to-face social life, to inquire about its internal social organization. To do this, it focuses on the perspective of the staff seen from the outside, that is, as players and not

* Magíster en Ciencias sociales por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Profesor de tiempo parcial en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Pachuca, Hidalgo, México.

 <https://orcid.org/0000-0002-8631-9965>  liesmoon__@hotmail.com

[†] El concepto “vicario” se entenderá dentro del marco del concepto del idioma inglés *vicarious*, debido a la exactitud con que comunica la condición de sustitución e indirección, definición que se pierde en el concepto hispano *vicario*.

as workers. A casino will be understood as a type of playful social establishment, focused on vicarious action activities which get the attention of players. Thus, in order to understand the structure that underlies the activities that are part of this type of action, an internal ethnography is needed. To do this, the starting point is the question: How is the basic interactional social organization of the casino? That organization was found to be the fundamental and vital part of a casino. This organization is structured in a form of machination in favor of the casino, being a type of social establishment that works by conspiring in its favor. This scheme can be called a chance action situation that works in a dual way. Firstly, giving an illusion of probability games and, secondly, positioning probability and luck as important factors to shield the scheme.

Keywords: casino, interactional situation, basic social organization.

Introducción

El análisis de cualquier establecimiento tiene que, como parte fundamental, describir la estructura y funcionamiento de su orden desde dentro. Así, el conocimiento y la habituación de sus modos de actuar tienden a formar patrones o pautas que a simple vista no se pueden observar. Bajo esta premisa, se realizó una etnografía para intentar descubrir una parte de la organización interna del casino. Caben dos aclaraciones: por un lado, cuando se usa la frase “del casino” o “el casino” no es inocente, sino que tiene aires de generalidad, no de manera descuidada, pues, cada casino, podría decirse, muestra diferencias de acuerdo con el contexto geopolítico de un país o sociedad; empero, cuando se busca su estructura y organización interna, se busca lo que tienen en común, dando por supuesto que la estructura y organización social no son *inventadas* de la noche a la mañana, sino *constituidas* social e históricamente. Eso significaría que tienen un modelo o esquema en el cual descansa dicha organización, al igual que en los animales la organización no está para que cada cual haga su voluntad, sino para cooperar en el mantenimiento y desarrollo de la misma. Por ello, cuando se estudia ese modelo organizacional, especialmente desde su situación interaccional, cabe la frase “el casino”, en singular y no en plural. Bajo esta razón, “el casino” tiene que ser definido y clasificado en su morfología, al menos, para saber si su organización cambia conforme a sus tipos, es decir, cabe estudiar sus características generales. Un punto más se entenderá por situación interaccional: no el análisis de la interacción social, cara a cara en sí misma, sino las interacciones que se presentan dentro del espacio que aquí se estudia.

Para ello, se ocupó el método *etnográfico*, aunque diferente al de la antropología clásica, en el sentido de que se registraba la actividad de un casino no trabajando ahí o viviendo ahí, sino como un jugador cualquiera que entraba a jugar. Las observaciones fueron de corte *etológico*, es decir, se registraban viñetas de encuentros de juego únicamente, o propiamente dicho, episodios interaccionales de juego. La

etnografía etológica fue *no sistemática*, tratando de no entrar en entrevistas estructuradas o semi estructuradas, sino, por el contrario, registrando lo que se veía, y entrando en diálogo natural con los implicados en la mesa de blackjack, en la barra, los sanitarios, el restaurante o los meseros. La etnografía etológica no sistemática fue también *naturalista*, es decir, se buscó intervenir lo menos posible, como si el autor fuese un investigador. Así, se trató de entender lo que hacían y, a partir de ahí, dialogar con las personas que se mostraban a hacerlo. La característica del método de *etnografía etológica no sistemática naturalista* es una combinación entre la calidad de observador etológico y el ojo sociológico para registrar lo que se hace, lo que se dice y cómo se hace lo que se hace para encontrar una organización que sostiene lo que se hace.

La recolecta, entonces, no fue abierta, sino a manera de espía, sin dañar los derechos humanos de los sujetos de estudio, tratando de reunir información de los encuentros de juego. El trabajo de campo se llevó a cabo en dos casinos de la ciudad de Pachuca, con una duración de 17 meses, entre 2016 y 2018¹, y algunas visitas a los casinos Victoria Plaza y casino Maroñas, de Uruguay, por una semana². Las visitas se realizaban en distintos horarios y fechas no festivas, así como fechas festivas para triangular información, saturarla y poder transformarla en dato etnográfico. Para este escrito se utilizaron los datos que corresponden al mundo interno del casino, especialmente a su organización y mantenimiento desde el punto de vista de su situación interaccional y la óptica de un jugador.

Características generales

Se entiende por casinos un tipo de establecimiento social, en el que se lleva a cabo un mundo social compuesto por grupos de personas, que forman una vida que les es propia en tanto sus límites fijos y físicos están antepuestos a la percepción³. La actividad que ocurre en ese tipo de establecimiento se puede agrupar en lo que se llama lúdico, pero los establecimientos lúdicos no son homogéneos. Se puede decir que hay establecimientos lúdicos en tanto espectadores, como estadios de fútbol, lucha libre, box, cine, cuya característica es que las personas no participan en lo que se lleva a cabo; por otro lado, establecimientos lúdicos donde los individuos participan sin la búsqueda incansable de un premio estipulado por el establecimiento, en donde se estimule la competencia cuerpo a cuerpo, como lo es el boliche, juegos para

¹ Los datos fueron tomados para la tesis de Luis Alberto Hernández Cerón, “Interacciones en el casino; situación de la ludopatía” (tesis de maestría en Ciencias sociales, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2018).

² Cabe aclarar que la elección de los casinos estudiados se debe a que la investigación fue realizada en la ciudad de Pachuca de Soto, en Hidalgo, la cual solo cuenta con dos casinos. Por otro lado, los dos casinos de Uruguay tuvieron observación esporádica debido a una estancia por el congreso ALAS.

³ Erving Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, primera edición, sexta reimpresión (Buenos Aires: Amorrortu Editores, 2006), 254.

niños, parque de diversiones, billares; y, por otro más, están los establecimientos lúdicos donde participan los individuos para la búsqueda de un premio, confrontando al mismo establecimiento o a los miembros de él, siendo su característica el azar, como los casinos. Hay otros establecimientos que se caracterizan por la situación de azar sin que intervenga la participación de los individuos en el juego al cual se ha apostado, tales como las carreras de caballos o canódromos.

Los casinos son establecimientos sociales de participación riesgosa de los miembros que se encuentran dentro, hallándose en una situación de azar, es decir, en la que no controlan la situación⁴. De esta manera, su característica general es que son *establecimientos de acción tipo azar*⁵. Por acción se entiende “actividades que son consecuenciales, problemáticas y emprendidas, según se siente en ese momento, por el interés de las mismas”⁶, por lo tanto, los usuarios del casino participan de dos maneras consecutivas, es decir, arriesgando o apostando y ejecutando o jugando. La situación de azar hace que los usuarios se encuentren en un “remolino de fantasías”⁷. Ante “seducciones del dinero”, la “estética de lo fácil” y sus juegos de azar tienen una notable rapidez en la ejecución del juego y un elevado ritmo de intensidad de juegos. Esto implica que el usuario-jugador pueda dedicarse a más de un juego en una misma partida, por ejemplo, tomar dos turnos en la mesa de blackjack o dedicarse a más de un juego específico a la vez, o, en un periodo de tiempo corto —cinco minutos, por ejemplo—, jugar varias líneas de las máquinas tragamonedas. Por consiguiente, la situación de acción del tipo de azar está ya definida o fabricada por el casino mismo para poner en riesgo el capital de sus jugadores.

Lo anterior implica que la definición de la situación fabricada por el casino hará que sus usuarios actúen en consecuencia, dándoles la ilusión de que el casino no tiene control de la situación, siendo entonces que su organización social básica se constituye en mantener esa ilusión de manera ordenada a su favor, la cual está minuciosamente dispuesta para no permitir fallos internos, por ejemplo, de su personal, y para protegerse de externos que conocen su funcionamiento, como estafadores. Por ende, está delicadamente cuidada para no fracasar, para que sus usuarios no se den cuenta de la maquinación —con relación a lo que se llama *probabilidades* o *chances* de ganar— y para *enganchar* a sus usuarios con pequeñas remuneraciones respecto a todo lo que han perdido. Es como si el casino funcionara como el timador y

⁴ Erving Goffman, *Ritual de la interacción* (Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1970).

⁵ María Teresita Castillo, José Fuentes y Rebelín Echeverría tienen una definición muy emparentada a la de esta investigación, aunque lo hacen al contrario que aquí: los juegos de azar tienen su máxima expresión en establecimientos especializados, los casinos. María Teresita Castillo León *et al.*, “Los juegos de azar como problema emergente en la investigación social en México: balance preliminar y perspectivas”, *Temas antropológicos* Vol. 33: n° 2 (2011): 36.

⁶ Erving Goffman, *Ritual de la interacción*, 165.

⁷ *Ibid.*, 176.

calmante al mismo tiempo⁸, claro que de manera *vicaria* o, propiamente dicho, brinda experiencias y fantasías *vicarias*.

La característica general de los casinos los convierte en grandes salas de acción de azar, donde sintetizan todo tipo de juegos con posibilidades del “puro” azar, inclusive juegos que, en otros establecimientos lúdicos, tienen solo la finalidad de proveer diversión, como el boliche o el billar, los cuales son transformados *ahí* dentro para introducirlos al azar⁹. Sus juegos no son caracterizados por “pruebas”, sino por el “puro” azar, es decir, no tienen que hacer un esfuerzo físico para ir sumando puntos y llegar a una meta final; por el contrario, en cuanto ha comenzado el juego, los participantes tienen que esperar el resultado de forma pasiva o, en su defecto, participar de manera “semiactiva” para esperar el resultado. Son juegos de poca actividad física. La tendencia de acción de azar de los casinos se ubica en grados de manejo o fabricación de la situación de azar, es decir, los casinos, como establecimientos sociales, tienen tendencias de mayor o menor control del azar y, por ende, mayor o menor intensidad de acción.

Los casinos de nuestra sociedad moderna pueden clasificarse en cinco grupos, al menos, mediante dos características generales, a) grado de control de situación de acción de azar y b) estrategia de ubicación.

El primer grupo de casinos se erigen en un tenor de legalidad bajo los lineamientos de la ley federal de juegos y sorteos, promulgada el 31 de diciembre de 1947¹⁰ en México¹¹. Asimismo, y desde 2004¹², su estructura es visible y, en algunos casos, llamativa. Su localización es estratégica en una ciudad para descentrar los círculos concéntricos históricos, pues tienden a ubicarse en lugares de “vida nocturna” o “donde hay vida” de una ciudad, y se abren a todo público mayor de edad.

El segundo grupo se caracteriza por ser ilegal, subterráneo, por no tener una estructura visible o llamativa, y por brindar acceso por “contacto” —es decir, por alguien que ya ha podido ingresar y se distingue como miembro—. Además, y en muchos casos, la mafia tiene el control, a diferencia de los legales —actualmente, pues,

⁸ Erving Goffman, “De cómo calmar al primo. Algunos aspectos de la adaptación al fracaso”, *Sociología Histórica* Vol. 2 (2013): 415-438, <https://revistas.um.es/sh/article/view/189071> (fecha de consulta: 26 de enero de 2021).

⁹ Con esto no se quiere decir que establecimientos lúdicos para pasar el rato sin la obligación de que a su entrada se tenga que apostar dinero, como el billar o el boliche, se pueden transformar para que una mesa o una línea de bolos se convierta en situación de acción interpersonal, donde la apuesta y las chances de ganar sean sometidas a una situación de azar.

¹⁰ Secretaría de Gobernación, México, *Ley Federal de Juegos y Sorteos*, en *Diario Oficial* tomo 165, n° 50 (Ciudad de México, 31 de diciembre de 1947), 3-4 <https://sidof.segob.gob.mx/welcome/31-12-1947> (fecha de consulta: 28 de julio de 2021).

¹¹ Alfredo Germán Lazcano Sámano “Propuesta de reformas y adiciones al artículo 9° de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, y a los artículos 3°, 5°, 10, 14, 15, 16, 17 y 18 de su reglamento”, en *Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria*, coordinado por Cecilia Judith Mora-Donatto (Ciudad de México: Instituto de Investigaciones Jurídicas, Universidad Nacional Autónoma de México / Instituto de Política y Gobernanza “Fermín Caballero”, 2010).

¹² María Teresita Castillo León *et al.*, “Los juegos de azar como problema”, 48.

en Las Vegas, muchos de sus casinos se debían a la mafia—. Tal vez cabría entender estos dos primeros grupos no como antagónicos, sino como separados por una infraestructura subterránea, en el sentido que da Philippe Bourgois sobre una infraestructura que exalta su fachada arquitectónica¹³. Pues, en Las Vegas y en muchos otros lados, en los casinos legales, tras bambalinas, se inmiscuyen mafias de lavado de dinero.

Un tercer grupo lo encontramos en lugares de atractivo temporal, por ejemplo, ferias del pueblo o barcos. Estos, aunque se caracterizan por un funcionamiento legal, no son el primer atractivo sino solo uno de otros.

Corresponden a un cuarto tipo los casinos *online*, los cuales no son caracterizados por un establecimiento social físico, sino por plataformas digitales, dando apertura a jugadores en distintas nacionalidades, que pueden compartir la misma partida de blackjack, por ejemplo.

Un último grupo de casinos corresponde a aquellos que se pueden denominar privados. Estos pueden tener la característica legal, se pueden encontrar en algunos hoteles que se reservan el derecho de admisión, empero, también pueden observarse en pequeñas sociedades de clase alta como en clubs. En alguna ocasión, un jugador comentaba al autor que “había casinos ilegales y casinos privados, estos últimos caracterizados por grupos cerrados, que podían caer en la ilegalidad de reuniones cada determinado tiempo, como si fuesen secretos”¹⁴. Teniendo entonces este contexto, vale la pena decir que esta investigación se focalizará en el primer tipo.

Los casinos legales¹⁵, como establecimientos donde se ejecuta una actividad social regulada de la situación de acción de azar, tienen puntos estratégicos y no son como algunas instituciones totales¹⁶ que se instalan a las afueras de la ciudad — aunque, en muchos casos, cárceles y hospitales mentales han sido tragados por la urbanización y el crecimiento arquitectónico, como lo es la cárcel de Pachuca, la cual se puede ubicar en lo que, hoy en día, es considerado céntrico de la ciudad, más que en las orillas o sus “afueras”—. Los casinos intentan ubicarse en puntos de lo que podemos llamar “vida de una ciudad” o lugares para divertirse, lo que implica el descentramiento de las ciudades a subcentros de reunión para “llenarse de vida”.

Una de las estrategias de su localización, al menos en los casinos estudiados, ha sido el llegar a los centros comerciales. Federico Cano, en su estudio “El centro

¹³ Philippe Bourgois, *En busca de respeto. Vendiendo crack en Harlem* (Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2010).

¹⁴ Notas de campo, plática con un usuario de las mesas de blackjack del casino Life, aproximadamente a las 22 horas, 20 de diciembre de 2017, Pachuca de Soto, Hidalgo, México.

¹⁵ María Teresita Castillo, José Fuentes y Echeverría Rebelín argumentan, en tanto a los casinos legales, tres modelos: el europeo, americano y latinoamericano-oriental. El primero está caracterizado por limitaciones y presenta la figura del casino de la ciudad, el segundo se caracteriza por mayor proliferación de casinos, y el tercer modelo por la presencia de pequeños casinos. María Teresita Castillo León *et al.*, “Los juegos de azar como problema”, 47.

¹⁶ Erving Goffman, *Internados: ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales*, primera edición, sexta reimpresión (Buenos Aires: Amorrortu Editores, 2001).

comercial: una ‘burbuja de cristal’¹⁷, da cuenta —sin que él lo mencione— de lo inteligible de los puntos estratégicos de una ciudad para construir centros comerciales y, cerca de ellos o en ellos, los casinos. Así, éstos presentan “una nueva monumentalidad urbana”, una “seducción al dinero” o lo novedoso en una ciudad, en términos de Lipovetsky¹⁸. De igual forma, los casinos se independizan de las tradiciones urbanas, ya que no rinden culto al pasado ni a la memoria de una ciudad. De hecho, el tiempo de la ciudad es muy diferente al tiempo interno del casino, ya que, en su interior, representa encuentros donde la historia de la ciudad en su vivir cotidiano está casi ausente. Tanto los centros comerciales como los casinos descentralizan a la ciudad en su marco histórico, lo que Medina Cano llama crisis del espacio público o pérdida de subjetividades¹⁹, es decir, una era del vacío de sentido, aunque la expansión de la ciudad y su descentralización histórica no suceden por la crisis del espacio público, sino que la ciudad se transfigura y los casinos pertenecen a centros que se encuentran descentralizados respecto al espacio tradicional de la ciudad, como lo son parques, plazuelas, tianguis, calles.

Los casinos son establecimientos protegidos del ritmo de vida de la ciudad, ya que, a diferencia de los centros comerciales, aquéllos no tienen luz cenital, sino artificial. Desde afuera, son una forma cerrada y compleja y, desde dentro, una serie de acciones interaccionales; son un espacio que protege del exterior, ofreciendo un oasis o mundo embellecido por la estética de la ilusión de lo fácil. Por lo tanto, los casinos en sí son ambivalentes, porque a) son establecimientos y/o recintos aislados en su interior del ritmo de vida cotidiana de la ciudad y b) pertenecen en su exterior al ritmo de vida de la ciudad. A diferencia de Federico Cano, no se piensa que tanto los centros comerciales como los casinos permitan vivir por un momento un mundo alejado de la vida cotidiana, más bien, éstos ya son parte de la vida cotidiana, aunque su mundo es un mundo travestido por la ilusión y el engaño, el *bluff*.

Otra localización estratégica de los casinos legales son los hoteles o, propiamente dicho, los hoteles son el pretexto para los casinos, en donde se enaltezca la estadía y comodidad de los huéspedes y donde se les brindará la mejor atención y experiencia de un hotel casino. Los restaurantes son otro lugar donde los casinos pueden instalarse, en zonas de “vida nocturna” o con “mucho vida”. Por esto, su característica general parece el centrarse en las “zonas de acción”. Por ejemplo, Las Vegas, como “ciudad casino”, sería una zona de alto riesgo de acción de azar, por lo que llega a aturdir a sus jugadores que pasan tiempo ahí, pues desborda pasiones y vértigos, al ser una ciudad que parece ser que hace que “se olvide lo que pasó” o que “lo que pasa en Las Vegas se queda en Las Vegas”. Esto implica que, si los casinos se ubican en zonas estratégicas de alta densidad de personas, sus movimientos inyectan un poco de tensión o “un poco de vida”, es decir, algo picante, tentaciones.

¹⁷ Federico Medina Cano, “El centro comercial: una ‘burbuja de cristal’”, *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas* Vol. 4: n° 8 (1998): 62.

¹⁸ Gilles Lipovetsky, *La era del vacío* (Barcelona: Editorial Anagrama, 2005).

¹⁹ Federico Medina Cano, “El centro comercial”, 67.

Una última característica general para considerar es que los casinos, como establecimientos físicos, requieren de un grupo de personas que resguarden toda la maquinaria de la organización interna frente a posibles amenazas. Asimismo, requiere de externos que se consideren usuarios-jugadores, manteniéndoles con comodidad para generar el “enganche” y, por tanto, su posible regreso. En otras palabras, jugadores que permitan su vitalidad permanente. Aunque esto no sea considerado por el casino, cuando se revisa su historia evolutiva, se vislumbra que muchos de sus cambios, dirigidos a proteger su orden interno, se deben a los intentos constantes de estafa. Es decir, la funcionalidad de los estafadores hace que el casino sea dinámico, que evolucione a prácticas con mayor atención en fracasos, en monitorear minuciosamente el orden de su organización²⁰. Por lo tanto, el casino se entrelaza, constantemente, con tres figuras: personal, jugadores y estafadores.

En ciudades pequeñas, como Pachuca, los casinos representan —para una parte de la conciencia colectiva— el pretendido mal o, en otras palabras, lugares de tentación del mal, similares a Gomorra y Sodoma, lugares de adicciones y desbordamientos. Sin embargo, al realizarse un acercamiento de manera etnográfica se puede ver lo significativo, razonable y normal del mundo de vida interno que se presenta ahí. Si bien hay algunos casinos en los que la vida interna enaltece la mirada masculina, con el propósito de satisfacer lo masculino —con chicas semidesnudas dando tragos, tomando órdenes—, hay otros que cumplen menos el imaginario colectivo del pretendido mal. Para poder entender su dinámica interna es necesario mirar desde adentro.

Recibimiento

Es característico que cuando una persona o varias llegan al casino, por cualesquiera razones, se topan con una *cultura de recibimiento* o *modo habitual de recibimiento* en dos aspectos: a) revisión ante posible amenaza y b) sistemas de gratitudes. El primero hace referencia a prácticas invasivas al jugador que no se ven como invasivas, es decir, es un formato de detectar armas, cámaras o artilugios que inestabilicen la dinámica interna. No podrán entrar con mochilas o bolsos grandes que pudiesen amenazar los juegos maquinados. En ese recibimiento se busca que la invasión al yo no sea tan drástica como en una cárcel —por ejemplo, en aduanas²¹ cuando la visita pasará a ver a un interno, en un pequeño cuarto cerrado, antes debe presentarse frente a un custodio que puede revisar desde las bolsas de comida, hasta hurgar

²⁰ Simmel es uno de los fundadores de los opuestos, conflicto unión, visto desde su punto funcional. Véase Georg Simmel, *El conflicto. Sociología del antagonismo* (Madrid: Ediciones Sequitur, 2013).

²¹ Aduanas era el nombre que ocupaban internos, familiares y custodios de la cárcel de Pachuca al referirse a cuartos donde la visita tiene que pasar a ser revisada para buscar objetos prohibidos para la institución, tales como droga, alcohol, armas punzo cortantes, celulares. Es un lugar de mucha vulnerabilidad para la visita.

en ésta y, si es del gusto del custodio, prohibir su entrada por excusas bastante administrativas como “eso no puede pasar” —.

En el caso del casino, la invasión al yo tiene que sufrir una transformación para no ser evidente. Por lo regular, personal de seguridad podrá rodear el cuerpo con un detector de metales o elementos que puedan dañar tanto a los miembros que están adentro como a la actividad rutinaria, desde navajas hasta bombas²². En el caso de los hombres, podrá, además, hacer una revisión táctil en zonas específicas del cuerpo, especialmente el contorno del cuerpo y lugares estratégicos para esconder armas. De igual manera, a mujeres y hombres se les pedirá amablemente que dejen en paquetería algo a lo que el casino tenga prohibido la entrada.

El recibimiento en su tenor de invasión no siempre es como el que se acaba de describir. En algunos casos se pide quitar cinturón, dinero, reloj, anillos para pasar por el arco de detección de metales y una revisión corporal; en otros solo será el arco de detección, y en otros se omitirá todo ese proceso que dura alrededor de 60 segundos. Empero, eso no quiere decir que no se reciba al jugador con la latencia de “posible amenaza”; el casino no se permite ese lujo. Ya que podrá registrar su perfil biométrico con cámaras que se encuentran en todas partes, en cada rincón podrá seguir los movimientos de los jugadores. En una charla con el barman del casino, se mencionó:

BARMAN: Si te ven platicando con algún cliente, lo más probable es que te cambien de área, porque no tienes permitido hacer amistades con los clientes, bueno, distraerte de tus actividades. Y en cualquier lado pueden verte.

AUTOR: ¿En cualquier lado?

BARMAN: [Risas] En cualquier lado. [Simultáneamente, levanta las cejas y asiente con la cabeza]²³.

De hecho, hay algunos casinos que observan el “cese al juego de algún cliente”²⁴ e intentan estimularlo a poner en situación de acción su capital. Algunos lo harán estimulando desde las bocinas, con juegos aparentemente fáciles o con jugosos

²² Véase el caso del casino Royale, en Monterrey, México, en su atentado de 2011.

²³ Notas de campo, plática corta con personal de barra, “Barman”, del casino Winpot, aproximadamente a las 20 horas, 08 de septiembre de 2017, Pachuca de Soto, Hidalgo, México.

²⁴ El uso de la palabra cliente es debido a la misma jerga de los trabajadores, pues lo definen casi en su aspecto etimológico de la antigua Roma: es alguien a quien se le cuida, sí, pero porque les favorece en tanto a sus propinas —referido al personal— y, al casino, en tanto a las ganancias que dejan. Empero, como no es solamente alguien protegido ni tampoco alguien que paga por servicios, se tiene que “enganchar” para que pueda jugar, por eso el enganche es un recurso del casino para la protección y ganancia de éste a partir de sus clientes. Aunque en su origen, al menos en México, los clientes solo eran turistas estadounidenses, actualmente los clientes son todos aquellos que puedan ingresar al casino. María Teresita Castillo León *et al.*, “Los juegos de azar como problema”, 49.

premios, otros podrán dar tragos de cortesía para estimular o “enchufar”²⁵ al jugador. Esto quiere decir que la cultura del recibimiento no es un estado, sino un proceso que culmina en la vigilancia de las participaciones de los jugadores en toda la actividad de juego que puedan tener. Dentro de este recibimiento, cuando el jugador no es corroborado por el personal de seguridad bajo sus expectativas de “mayoría de edad” o cuando es un requisito de entrada, se puede obligar a los individuos a corroborar su identidad oficial, es decir, que el yo presente está documentado como legítimo y no como timador de identidad. En otras ocasiones, el personal de seguridad escanea a los individuos a partir de su fachada personal y social²⁶ para corroborar lo que llaman la “altura”, es decir, una discriminación por un tipo de vestimenta. En una ocasión pasó lo siguiente:

Tres personas de apariencia de edad joven, no más de 30 años, intentaron entrar al casino. En el momento de recibirlos, el personal de seguridad no da las indicaciones del escaneo por posibles amenazas ni los redirecciona a paquetería para que dejen sus mochilas (al parecer, venían de la universidad) y solo menciona que no podían entrar. Ante la respuesta de la negativa del personal, los jóvenes replican con intensidad el porqué de su desestimación. Prosiguieron a sacar sus identificaciones y el personal siguió con la negativa. En ese momento, los jóvenes sacaron algunos vales que tenían para poder comer gratis en el restaurante del casino. Ante ello, vuelve una negativa del personal, esta vez con la postura de que los vales ya no se recibían. Los jóvenes mencionan que, aun así, pasarían a jugar y a la barra; nuevamente, la negativa del personal. Los jóvenes se exaltan ante el veto y comenta: “¿no es que no nos quieres dejar pasar por nuestra fachada o sí?” El personal contesta afirmativamente; los jóvenes dan la media vuelta, con gestos de desaprobación, y el personal se retira a su puesto²⁷.

En el ejemplo anterior se puede dar cuenta de que algunos casinos comprueban la apariencia de los individuos para que cuadre en su marcado estereotipo de apariencia a la cual dejarían entrar, aun si el casino no se reserva los derechos de admisión. Por lo tanto, la cultura de recibimiento contempla la imagen de la persona respecto a la expectativa estereotipada que tiene el personal. De esta manera, cuando los individuos pasan ese recibimiento, se les presenta un sistema de gratitudes, comenzando con un *bienvenido, que tenga suerte*.

El sistema de gratitudes es una especie de estimulación del casino hacia sus clientes, de comodidad, de sentirse a gusto. Esto se hace, primeramente, desde el punto

²⁵ Por “enchufar” se entiende un recurso que el casino tiene para introducir personas a un encuentro de juego, es decir, provocar en sus clientes una especie de necesidad de “conectarse” o enredar y ajustarse a su sistema de acción de azar. Ese proceso es algo complejo, pues se puede presentar en interacciones cara a cara, por medios auditivos, visuales o indirectos. Es como si el casino quisiera ajustar las actividades sociales de sus clientes cuando ve en ellas un “desconecte” de los juegos.

²⁶ Erving Goffman, *La presentación de la persona*, 33-42.

²⁷ Notas de campo, observación tomada en la entrada del casino Winpot, aproximadamente a las 15 horas, 05 de mayo de 2017, Pachuca de Soto, Hidalgo, México.

de vista del mundo de objetos que se encuentran ahí dentro, pues ofrece un conjunto de luces artificiales de diferentes colores que resaltan la arquitectura interna del casino en tanto su elegancia. En muchas ocasiones, los casinos no presentan esquinas y parecen laberintos, y, en otros aspectos arquitectónicos, son muy cuadrados, con espejos y muchas luces. La limpieza parece ser una constante, dando al olfato una sensación que la ciudad no brinda a las narices, puesto que el olor tiende a ser fresco. Algunos casinos se dividen según varias características, empero, una de ellas contempla al olfato. Se pueden dividir en área para fumadores y área para no fumadores. En el caso de los fumadores, algunos casinos reservan ahí juegos de mayor acción, como el póker, la ruleta o el blackjack en vivo. Las máquinas tragamonedas —o tragaperras, como les llaman— se encuentran en las dos áreas. El bingo, en algunos casos, presenta la diferenciación olfativa y, en otros, se prohíbe fumar.

El área para fumadores se caracteriza por tener mayor afluencia masculina, especialmente en los juegos con mayor acción. Las máquinas tragamonedas se caracterizan por contar con mayor afluencia femenina y menor participación interactiva, es decir, son juegos en solitario, lo que no implica que, en algunas máquinas, se pueda observar compañía, aunque sea baja. De hecho, cuando dos o más personas han acudido al casino a las máquinas y cada una toma turno en distintas, incluso, a la vista, parece ser que no se conocen; la compañía se diluye en participación solitaria frente a la máquina. Aun así, el área para fumadores se caracteriza por concentrar la acción. Por otro lado, el área para no fumadores se caracteriza por tener, en mayor medida, más máquinas tragamonedas que otros juegos; algunos de ellos son replicados del área para fumadores, por ejemplo, el blackjack en vivo se replica para jugar frente a una máquina. La frecuencia de personas tiende a ser femenina, pero también personas mayores —podría decirse de la tercera edad o cercano a este grupo etario—. Esto no es mera casualidad, pues las personas mayores no “buscan la acción” de los juegos en vivo, algunos comentan, “es mucha tensión para mí”²⁸.

Los baños tienden a estar en el área para no fumadores, lo mismo que algunos espectáculos en vivo o los restaurantes o barras, y su olor siempre es fresco. No obstante, eso no obliga a que el área de fumadores tenga olor a tabaco, pues constantemente limpian el aire ahí dentro y, en muchos casos, la temperatura es más baja. Tampoco implica que los fumadores realicen esfuerzo repetitivo de pasar a la barra por algunos tragos, pues los meseros constantemente atienden a los jugadores para que tengan todo en sus mesas de juego. Incluso, la ceniza de los cigarrillos que cae en los paños de la mesa de juegos es constantemente retirada.

Dentro del sistema de gratitud se ofrecen bebidas y alimentos a un menor precio que en los establecimientos de la ciudad dedicados al *beer and food*, y, en algunos casinos, las bebidas pueden tener estatus de cortesías. Eso permite pasar de un mundo de objetos que ofrece comodidad a sus clientes a un mundo de relaciones sociales en

²⁸ Notas de campo, plática corta con un jugador de la tercera edad, en las máquinas tragamonedas, dentro del área para no fumadores del casino Winpot, aproximadamente a las 13 horas, 05 de mayo de 2017, Pachuca de Soto, Hidalgo, México.

donde se toma a cada cliente-jugador como un invitado de “honor”, de modo que cada cliente es recibido por el anfitrión (casino) como si fuera especial. El lenguaje ocupado suele ser amigable o enalteciendo figuras como “caballero o dama”. Muchos meseros logran identificar signos en la fachada personal de quienes son “far-santes”, es decir, quien aparenta algo que no es, y, en este sentido, lo anuncian refiriéndose únicamente al capital económico, precisamente, sobre quién deja buenas propinas. Así pueden identificar a los “buenos clientes”.

El sistema de gratitudes no solo se queda en la comodidad del mundo de los objetos, sino que se presenta en las relaciones interpersonales entre personal y clientes. En ellos se elevan los símbolos de *status* de los clientes-jugadores dándoles un trato “especial”. Por todos lados, por ejemplo, se encuentran frases del personal que anuncian el “bienvenido caballero o bienvenida dama o señorita que tenga suerte”. El cliente no necesita quedarse en la barra o en el restaurante para adquirir sus bebidas o alimentos, pues con que parezca “perdido” será atendido para saber qué es lo que necesita, desde la guía para saber dónde está el sanitario hasta cambiar dinero. En muchas ocasiones ni siquiera se necesita que los clientes se levanten de sus asientos donde juegan, pues ahí mismo les hacen el cambio de su dinero a fichas. Las sonrisas de los *crupieres* o talladores están presentes todo el tiempo, es decir, siempre hay sonrisas y pequeñas reverencias hacia los clientes. Así, si un mesero se tarda, otros tomaran su turno de “atender”. En algunos casinos, como en Las Vegas, mujeres con poca ropa funcionan como “corredoras”, esto es, tratan de atender especialmente a hombres, prendiéndoles sus cigarrillos, tocando sus hombros, lanzando pequeñas risas, llevándoles bebidas. En fin, el sistema de gratitudes implica dar una ilusión de que el casino está al servicio de un cliente “especial”.

Otra característica de la cultura de recibimiento es que genera la diferenciación, muy marcada, entre personal y cliente; los primeros como servidores de los segundos y no como sus guías. El personal tiene una función aparte de la tarea que realiza allí, diferente de otros establecimientos como, por ejemplo, los museos. En estos últimos, se parte del supuesto de que los visitantes son neófitos con respecto a la organización interna y es por ello que tienen guías especializados en detallar el recorrido o, en su defecto, se marca el recorrido con señales que orienten a los visitantes. Por el lado de los casinos, el personal da por sentado que los clientes ya saben a qué van y se da por supuesto que todos los jugadores conocen las actividades realizadas dentro, y es por ello por lo que el casino no se detiene a detallar a qué es a lo que se va. En algunos casos, cuando los clientes jugadores no conocen las reglas de algún juego o el juego mismo, el personal no se detiene a explicar cómo es que se debe jugar, sino que dan una explicación lo más que suficiente y esperan a que los jugadores neófitos aprendan “sobre la marcha”. Claro, para el casino es beneficioso, pues los neófitos estarán casi con su capital entero “fuera de su bolsillo”.

Organización social interna: situación de acción de azar

Una vez pasado el filtro físico del recibimiento, los individuos serán absorbidos por un tiempo interno de actividades a realizar, y esas actividades se pueden dividir en: a) juegos, b) barra y c) restaurantes. En algunos casinos se encuentran *shows* en vivo que atraen a más clientes, aunque no sea por la atracción de los juegos solamente. Su ordenamiento social básico ronda en esas tareas a realizar, al menos desde el punto de vista de los clientes-jugadores. Los juegos son la primera base de ese ordenamiento. Se entiende por juego una actividad en la que su centro es la diversión, a diferencia de la vida seria, en la que se tiene el “tiempo ocupado” en actividades rutinarias que no se caracterizan por conexiones lúdicas entre sus miembros. De manera tradicional, no se trata para los clientes de tiempo ocupado, en el sentido laboral, sino se trata de “tiempo libre”²⁹. Empero, ese tiempo libre tiene un abanico de dimensiones, pues se puede ocupar o, propiamente dicho, organizar en salidas “tranquilas”³⁰ o en salidas de “aventuras”. Las últimas dan vida, pero, empecemos por el principio, porque en su etimología aventura procede del:

Latín *adventure*, *ad-venire-urus*, “las cosas que han de llegar”, así la aventura adviene, es destino, es “lo que sucede”, es aquello imprevisible que rompe el proyecto humano, que desata lo atado y, por ello, nos reta a hombres y mujeres a encararnos a ella o guarecernos; a aceptar el desafío de lo que acontece y crecer abriendo posibilidades vitales, o lo contrario, negar el cambio, lo que parece protegernos de sus funestos augurios, construyendo defensas a menudo inexpugnables.³¹

Esto quiere decir que la aventura tiene un carácter consumatorio, no siempre libremente elegido, es un fin en sí mismo, discurre en el margen de un *contínuum* y puede comenzar sin que ningún otro acontecimiento haya tenido que haber terminado. El aventurero se entrega a la aventura por el carácter de vida³² que determina el azar de la aventura.

La aventura presenta riesgos, acciones, fatalidades, consecuencias, pero no siempre es homogénea, pues, no es lo mismo una aventura al estilo Sherlock Holmes que una aventura como configuración de la vida citadina nocturna. Las aventuras de la vida urbana tienden a ser más *vicarias*, o aventuras sin aventureros. Una aventura es un momento que llena de vida o, propiamente dicho, que expone la vida. Es por ello

²⁹ Aquí cabe una aclaración con el tiempo libre y tiempo ocupado. El casino, en su forma habitual, organiza sus actividades para el tiempo libre de sus clientes o para “matar el tiempo” libre. Empero, hay algunos jugadores que toman los juegos que se encuentran dentro del casino como su espacio profesional; en ellos, cambia totalmente la lógica del tiempo en el casino, pues, lo que de forma habitual es “tiempo libre”, para ellos es “tiempo ocupado”, en el sentido tradicional de su trabajo, de su empleo, de su profesionalización con el juego de blackjack o póker.

³⁰ Toda salida tranquila para ocupar tiempo libre está sujeta a contingencias, pues se puede transformar en una fatalidad. Véase Erving Goffman, *Ritual de la interacción*, 145-152.

³¹ Pilar Rubio Remiro, “La aventura es vida. Una introducción”, en *La aventura. Justo una idea*, editado por Pilar Rubio Remiro (Madrid: La Línea del Horizonte Ediciones, 2016), 15.

³² Georg Simmel, *Sobre la aventura. Ensayos filosóficos*, traducido por Gustau Muñoz y Salvador Mas (Barcelona: Ediciones Península, 1988 [1911]).

por lo que el casino permite que sus actividades sociales internas sean aventuras sin aventureros, para que estén a salvo. En pocas palabras, en apariencia, un tiempo libre de aventura *vicaria*, ya que los juegos no ponen en riesgo la vida de un sujeto, como algunos deportes o actividades que podrían llamarse fatales con todos sus cabales.

De esta manera, los juegos se llenan de pinchazos de aventura, de acción controlada por el casino —a su favor, claro—. Los *juegos* tienen un conjunto definido de reglas, que ciertamente no fueron inventadas de ayer a hoy, sino constituidas y maquinadas en favor del “experto” en los juegos, y *partidas* (secuencias rápidas que tienen principio y fin³³). Sintetizando, en conjunto, permiten al participante del juego actuar en consecuencia de las reglas y las partidas de los expertos y, con ello, realizar *jugadas* o movimientos. Es ahí donde ésta encuentra la acción referida a los juegos. Por lo tanto, la acción es interpersonal; entre jugador y sus jugadas, y experto y sus partidas, la acción pone en riesgo, principalmente, el capital del jugador. En otro caso, el juego del casino no confronta expertos talladores y jugadores, sino jugadores y jugadores, como lo es el caso del póker. En él, el capital de los jugadores se acumula en un “pozo” que se le llevará el ganador, mientras el casino renta, por así decirlo, el juego. En un último caso, el jugador se confronta ante una máquina tragamonedas ya fabricada, es decir, la máquina funciona como juego y tallador de partidas, empero, no se piense que por estar frente a una máquina la acción sufre de menor riesgo, pues en muchos casos el “enganche” a esos juegos deja pérdidas económicas significativas.

El casino, visto desde su organización social, especialmente la que atañe a su dimensión de interacciones cara a cara, tiene su punto nodal en esa acción de juego de azar. Por esto, los *encuentros de juego* se entenderán como una configuración de reunión para llevar a cabo un juego, con sus partidas y sus jugadas, en donde estas últimas presentan un riesgo de pérdida de apuestas para el jugador o una oportunidad para ganar más de lo apostado. *Interacciones de juego* se entenderán como todas aquellas variedades de interacción que se llevan a cabo en los encuentros de juego³⁴, con dos propósitos, el primero implícito, donde, sin ponerse de acuerdo, establece el llevar adelante el juego, en mantenerlo y en no dejar que ese encuentro se desestabilice; el segundo explícito, donde cada jugador intenta ganar más de lo apostado. Por *apuesta* se entenderá la colocación de un objeto no-económico con valor capital para transformar al cliente en jugador y disputar más del valor iniciado colocado. La colocación de apuesta presenta dos tipos de valores: en el sentido subjetivo, es la significación simbólica-ceremonial que el jugador da a la apuesta; en el sentido objetivo, el valor que da el casino al objeto no-económico (ficha o moneda casino) como ratificación del valor económico de dicho objeto; es decir, mientras el capital económico sea ratificado en el objeto o moneda-casino como legítimo del propio casino, cualquier jugador podrá entrar en el encuentro de juego. Cualquier valor del objeto

³³ Erving Goffman, *Encounters: two studies in the sociology of interaction* (Mansfield Center: Martino Fine Books, 2013 [1961]), 34-37.

³⁴ Erving Goffman, *Encounters*, 34-37.

moneda que no sea ratificado como moneda del casino será rechazado. Por eso las monedas de un casino siempre son diferentes a las de otros casinos.

Así, el casino maquina sus situaciones de juegos de azar, dando la ilusión a los jugadores de la *probabilidad*, es decir, juegos que no están estructurados por leyes, sino por el mero azar. Aunque en el fondo, si eso fuese del todo cierto, algunos jugadores llamados estafadores no se encargarían de dismantelar el supuesto de probabilidad de los juegos de azar. Las situaciones de acción de azar, entonces, se ven —en los encuentros de juego— maquinadas y dirigidas por expertos. Cuando los clientes no están en juego, se consideran *momentos muertos de la acción* aquellos en que los jugadores son transformados en clientes, y se observa en toda la actividad que se aísla de la situación de azar. Para ello, el casino ha tratado de constituir la organización social a su favor —de dichos momentos— con barra, *shows* y restaurante. La finalidad de la situación de acción de azar es poner en riesgo el capital de sus jugadores y cuando no están en situación de encuentro de juego no hay riesgo, de esta manera, el casino busca “enchufar” a los clientes al juego con cortesías —en tanto bebidas alcohólicas, bonos, premios—. Si esto no funciona, los precios bajos en la bebida y comida operan como el conector sucedáneo del capital del cliente al casino.

Mantenimiento de la organización social del casino

Para que el casino pueda mantener a su favor la situación de acción necesita de un conjunto de individuos en equipos bien estructurados, que puedan dividirse la tarea del mantenimiento y que se encarguen de cada nimiedad. La división del trabajo mantiene el funcionamiento de la organización en tanto posiciones jerarquizadas. Cada posición juega un rol importante, sin embargo, las principales se presentan en la situación de acción al frente de los juegos; su trabajo refiere no a los clientes sino a los jugadores y, especialmente, a “enchufarlos” en la situación de acción de azar. Claro, hay requisitos para ser miembros del personal del casino. Primero, obsérvese su estructura de equipos del personal.

Principalmente se encuentran divididos en *seguridad*, que son aquellos que protegen al establecimiento de cualquier amenaza; *vigilantes*, en el sentido panóptico detrás de las cámaras de perfil biométrico, siendo que éstos no solo se encargan de las amenazas visibles, como el exceso de consumo de alcohol o consumo de drogas ilegales, sino de las no visibles, como el conteo de cartas en el blackjack, equipos estafadores en el póker, o como en el caso de la familia Pelayo, en la ruleta³⁵. Otra forma básica es el equipo encargado de los *servicios*, como los meseros, barman,

³⁵ La familia Pelayo, de origen español, se caracterizó por encontrar el desperfecto en el juego de la ruleta en los casinos; de esa manera, apostaron en Europa y Estados Unidos, ganando mucho dinero a los casinos.

cocineros y recargadores de dinero³⁶. Otro equipo es el encargado del *mantenimiento del medio* de la fachada como intendentes, arquitectos etc., y otro más son los *cobradores y mediadores* del simbolismo de las fichas, tarjetas y capital. También está el equipo fundamental del casino, los *crupieres* o *talladores*, encargados de proteger el prestigio, siendo que tienen contacto directo con los jugadores y cuidan al establecimiento de los estafadores. Dentro de este último equipo se encuentran los *encargados* del mantenimiento a las mesas, es decir, aquéllos que no se encuentran en partida, sino que vigilan las mesas para observar posibles fallos del crupier o posibles estafas. Finalmente, el equipo del personal camuflado o *falso espectador*, que es aquél que finge ser parte de los jugadores para buscar las estratagemas de estafa.

Hay otro equipo que no es visible al mundo habitual del casino —aunque, de manera general, los falsos espectadores y los vigilantes panópticos no son visibles, las cámaras de seguridad dan la sensación a los jugadores y clientes que detrás se encuentra un “alguien”—. Por el lado del falso espectador es muy común que los clientes y jugadores no sepan de su existencia, pero, de hacerlo, no están condenados; el mero hecho de esa figura y equipo con personal no quita el sueño a los jugadores habituales. Lo característico de ese equipo es que se encuentra en antagonismo con un equipo de jugadores llamados estafadores, que saben de su existencia y, además, saben cómo identificarlos. Los estafadores y los falsos espectadores se encuentran en mundos secretos del casino.

Dentro de ese mundo secreto están los equipos residuales que, en algunos casos, el casino sabe de su existencia y, en otros, el casino mismo puede no saber de ellos. Se habla, pues, de una estructura de equipo *residual* y se caracteriza no por personal ni por jugadores, sino por prestamistas y vendedores, que acuden a los casinos por actividades que, en algunos casos, son ilegales y, en otros, legales, por ejemplo, la venta de cocaína, préstamo de dinero, préstamo de fichas. Se presentan como *seductores a la carta* y su estructura permite facilidades de actividades internas al casino, es decir, cuando los jugadores han perdido los recursos situacionales que les permiten jugar o su cuerpo ha sido desgastado por la situación como la ingesta de alcohol, se presenta el equipo residual como reparadores de situación, presentando todas las facilidades para reconstruir la actividad y, aunque las formas de pago a tiempo generan un buen contacto, las tardanzas en el pago son muy peligrosas. Por lo tanto, el personal del casino se divide en mundos habituales, naturales a la vista de los jugadores y mundos secretos en dos aspectos, uno como antagónico con los estafadores y otro residual.

Se han encontrado siete formas básicas de estructura de equipos del personal dentro del casino: seguridad, vigilancia, servicios, mantenimiento, mediadores económicos, crupier o tallador y falso espectador. Las salvedades y comentarios anteriores han dado cuenta de la estructura de equipos con un conflicto continuo con la estafa,

³⁶ Con este término se hace referencia a un grupo similar a los meseros, el cual opera acercándose a las mesas de los juegos para que el jugador no se tenga que levantar de su mesa. Ellos hacen las recargas con un mínimo en el mismo lugar, una especie de meseros con cajero portátil.

falso espectador y la vigilancia panóptica que permite la dinámica, creatividad y cambio en términos históricos tanto del casino como de las actividades permitidas dentro de él. El casino no es estático en su interior, el uso del zapato del crupier, por ejemplo, fue construido para que los estafadores no cambiaran todo un mazo de cartas; el perfil biométrico se realizó para ayudar a los vigilantes a identificar antropomórficamente a los contadores de cartas, y el uso de cuatro mazos en vez de uno fue por el constante cambio de cartas que realizaban los estafadores. Lo que se intenta decir es que el conflicto interaccional situacional en la acción de azar permite que exista dinámica en el casino, cambio social y, a la vez, historia.

Ahora bien, ¿cómo es que los casinos aceptan a sus miembros y cómo es que los miembros construyen un equipo? Para eso nos valemos del análisis de los símbolos de *status* de clase de Erving Goffman. Los términos de *status*, posición y rol —argumenta Goffman— han sido usados indistintamente, pero refieren a un conjunto de derechos y obligaciones que gobiernan la conducta. Se clasifica con prestigio, otorgando valor social en relación con otros. Ahora, la actividad cooperativa, basada en la diferenciación e integración del *status*, es una característica universal de la vida social³⁷. Actuar ante los otros de manera tal o cual para transmitir una expresión —ergo, impresión— en tanto a la actuación se debe a una ocupación de *status*; el ocupante de *status* tiende a ser clasificado de acuerdo a qué tanto su representación se acerca al ideal establecido. En términos parsonianos³⁸, estamos hablando de expectativas como un aspecto temporal de orientación para el desarrollo futuro del sistema actor-situación hacia un *status* como aspecto posicional.

La cuestión frente a porqué los equipos tienen algunos miembros y excluyen otros no es coincidencia, sino que responde a símbolos de *status* en relación ecuánime con ocupantes de *status*. Así, estos derechos y obligaciones que gobiernan la conducta quedan establecidos “a través del tiempo, mediante sanciones externas —que imponen la ley, la opinión pública y la amenaza de pérdida socioeconómica— y a través de las sanciones interiorizadas (*internalized sanctions*) del tipo que se construyen en una concepción del *self* —y que dan origen a la culpabilidad, al remordimiento, y a la vergüenza—”³⁹. Es decir, los símbolos de *status* son construidos y quedan en la historia por sanciones externas —a lo que llamaremos situación de segundo orden— y a cuestiones internas —lo que llamaremos primer orden de la situación—. Mientras que la característica esencial en Goffman, a diferencia de Parsons, es que aquél se centra en las sanciones, rupturas, fracturas, desviaciones o, mejor dicho, fallas y deficiencias dramáticas, Parsons ve al *status* en el sistema social como estático. Este

³⁷ Erving Goffman, “Symbols of Class Status” [Símbolos de status de clase], traducido por Servando Ortoll, *The British Journal of Sociology* Vol. 2: n° 4 (1951): 294-304, <https://sociologia.unison.mx/docs/publicaciones/cuadernodetrabajo/4simbolosdeestatusdeclase.pdf> (fecha de consulta: 24 de enero 2021).

³⁸ Talcott Parsons, *El sistema social* (Madrid: Revista de Occidente, 1966).

³⁹ Erving Goffman, “Symbols of Class Status”, 1.

último se enfocó en las cuestiones externas inamovibles y coercitivas a manera imputada, aunque bien la relación social de Parsons necesita un mejor amarre.

El punto: símbolos de *status*, ocupante de *status*, interacción con otros e intérpretes del símbolo y el desempeño del ocupante. Bien, los *símbolos* de *status* dividen el mundo de manera visible en categorías de personas, ayudando —de acuerdo con Durkheim— a mantener solidaridad dentro de un grupo, por lo tanto, los símbolos de *status* no son contruidos a libre voluntad, sino que lo son social e históricamente. Sin embargo, la elección de los ocupantes no es por peculiaridad lingüística y, mucho menos, por una lógica racional o irracional de símbolos, sino por lo legitimado socialmente; los símbolos son colectivos y allí radica su legitimidad. Los símbolos de *status* únicamente designan la posición del ocupante y, a su vez, son colectivos y puntualizan las diferencias entre las categorías para acercar a miembros o para alejar extraños. Unos y otros permiten observar la división de los equipos más arriba mencionados. Por ejemplo, la fachada de los crupieres está sometida a una posición, y los de intendencia, meseros, cajeros, seguridad, a otra, es decir, es fácil distinguir en el personal estos símbolos porque los ostentan con demasiada exageración. En los jugadores se pueden observar dos formas de estos símbolos, a saber, los profesionales y los falsificadores. En los dos existe un patrón similar de conducta y cualquier rasgo distintivo se manejará como señal de la misma posición. Una señal de posición puede ser un símbolo de *status* si se utiliza con cierta regularidad como medio para “situar” socialmente a la persona que lo hace⁴⁰.

Como se ha dicho, los símbolos tanto colectivos como de *status* dan posición y la legitiman. En el personal es fácil ver esta clasificación, puesto que delimita niveles de prestigio y poder dentro de la organización formal⁴¹, pero esto no es todo, ya que Becker, Goffman y E. Hughes han demostrado los símbolos de maestro-alumno y auxiliar en términos de profesionalización. Los símbolos maestros dan legitimidad y prestigio a los símbolos de *status*, por ejemplo, la posición de un médico (*status*) en un hospital genera una rutina normalizada —entradas y salidas laborales— y, de acuerdo al desempeño en su actividad dentro del rol, será reconocido su trabajo —por tantos años laborando, por no faltar etc.—, pero, si el médico labora más horas de su horario habitual, es altruista, se le busca por ser uno de los mejores, los símbolos de *status* estarán acompañados de los símbolos maestros, pero esto no es todo. Los símbolos maestros tienen auxiliares positivos o negativos y, a diferencia de los anteriores, éstos cambian más rápido con el paso del tiempo. Siguiendo con el caso del médico, digamos que tiene una buena posición en un empleo —ocupante de *status*—, realiza en extremo su actividad como la mejor —actividad de rol— y es reconocido por esa actividad —símbolos maestros—, pero vive en Estados Unidos, en las primeras décadas del siglo XX, y es negro —símbolos auxiliares—, por lo tanto,

⁴⁰ *Ibíd.*, 3.

⁴¹ *Ibíd.*, 4.

su actividad será juzgada no con la ecuanimidad de ocupante de *status* en relación con la representación ideal de este símbolo, sino con el símbolo auxiliar.

Esto mismo sucede con el personal del casino. Allí ocupan un *status* y existe un símbolo histórico. Cuando se da una relación laboral se juzga el símbolo de maestro; en el caso del crupier se juzga qué tantas estrategias realiza para no perder dinero de la casa desde el rol que desempeña cotidianamente bajo símbolos colectivos y, finalmente, las referencias oficiales atestiguan los símbolos auxiliares. Estos últimos tienen dos características: las que se pueden ocultar y las que son visibles —en términos goffmanianos, desacreditables y desacreditadores—, aunque no solo se dan en términos estigmatizantes, sino también en cuanto a realzar glosa exagerada. Los símbolos auxiliares tienen o la salida positiva, endogrupal, o la negativa, exogrupal. Si es negativa, se presenta en visible o no visible para no ser desacreditado. Por ejemplo, el caso de trabajadores excelentes en los casinos, pero que son despedidos por consumo de drogas, homosexualidad o enfermedades infecciosas, o de las crupieres que no tienen relaciones sexuales con los jefes y son despedidas. Existen casinos donde al personal, al ingresar a laborar, se le impone la condición de no volver a jugar nunca en ese casino, debido a que les muestran cómo funciona toda la indumentaria interna y, si se les ve que juegan en ese casino, se les exilia tanto como personal o jugador.

Esto se debe a que, como ocupante de *status* y actividad de rol, se le juzga bajo símbolos colectivos como un trabajador más, pero, en el momento de sus descansos, al acudir al casino, se le juzga su *status* maestro y el auxiliar —en este caso, la irresponsabilidad—. De hecho, esto nos explica los despidos laborales debido a que, como ocupante de *status*, no es ecuaníme con la representación dramática. En este caso, aclaramos que, como ocupante, no nos dice nada de su representación y, para saber el desempeño de la actividad como ocupante, necesitamos observar las realizaciones dramáticas del rol, o si la actividad de rol tiene fallas dramáticas como cansancio o no poder realizar dicha actividad. La otra más común es cuando los símbolos auxiliares desacreditadores salen tras bambalinas, como el personal que vende drogas ilícitas —la cocaína es la más socorrida— o apoya a otros jugadores con tácticas para ganar, entre otros.

Ahora bien, gracias a estos símbolos, podemos saber qué equipo del personal atestigua referencias oficiales para desempeñar ciertas actividades. En el caso de seguridad, el símbolo auxiliar es la forma del cuerpo con gran masa corporal; en el de los crupieres, el uso de las matemáticas; en el de los vigilantes panópticos no bastan los auxiliares sino los maestros, en donde, por lo general, se trata de personas profesionalizadas como sociólogos, antropólogos o psicólogos ambientales que coadyuvan a la estructura de percepción en el casino. Finalmente, los símbolos de alumno son los aprendices, por eso se ve en los casinos a un crupier entrenando futuros crupier en las mesas de blackjack, en el póker o en la ruleta para ver todas las deficiencias de novatos y atestiguar el paso al maestro.

¿Pero, cómo se da este paso? Según el estudio, se considera que éste no sucede cuando dejan solo en las mesas de juego en vivo a un aprendiz, sino la forma en que son juzgadas las sanciones futuras en tanto le es otorgado el *status* maestro. El ejemplo clave se presenta en la película *Black Jack 21*⁴² cuando el protagonista, Ben, es invitado a un grupo contador de cartas. Se le enseña el juego y el conteo y cuando es considerado como ya preparado, es decir, cuando pasa de alumno a maestro, se le somete a una prueba secreta. Al minuto 27:49 de la película, comienza a ganar y dar pruebas de que puede ostentar el *status* del maestro, pero esto no demuestra que sea maestro sino, desde nuestro juicio, esto se juzga cuando se presentan fracturas. Por lo que, en la película, en el minuto aproximado 28:12, le juzgan la actividad del rol como maestro para saber si bajo presión sigue llevando el conteo de cartas.

Ahora bien, se ha dicho que los símbolos de *status* solos no dan referencia en sí de la posición y que se necesita de otros símbolos como los colectivos, maestros y auxiliares. Éstos fueron aplicados al análisis de la estructura del personal. Los símbolos de *status* en el casino son las posiciones, muy evidentes, pues los equipos se diferencian por fachadas colectivas. En algunos casinos se usan chalecos de distintos colores. Los más llamativos tienden a ser de los talladores, ellos tienen entonces un prestigio, pues son los encargados de llevar a cabo el encuentro de juego; en ese mismo rango de importancia, los falsos espectadores y los vigilantes pueden informar sobre alguna anomalía, mediante algún dispositivo ubicado en la oreja de los talladores.

Esos *status* se tienen que ganar de una manera particular al casino, es decir, se tiene que fabricar al crupier, falso espectador y vigilante. ¿Cómo se llega a transformarse en un personaje que pueda ocupar esos símbolos? Por el lado de los crupieres o talladores, se les muestra los trucos o maquinaciones existentes dentro de los juegos, en otras palabras, se desmantela la idea de probabilidad como elemento del juego de azar y se enseña la maquinaria de los encuentros de juego, se le muestra que él o ella debe llevar los cabales del encuentro, dando la ilusión de “suerte” a los jugadores. Posterior a ello, toman a los novatos como alumnos y ocupan símbolos que ostenten ese *status*, atestiguando cómo el novato debe mostrar, al menos, dotación respecto a la habilidad numérica, así como destreza con las manos; un artilugio similar al del mago. La mano, entonces, se socializa.

Los símbolos auxiliares deben permitir que el novato sea visto como un buen producto a maquinar. Por ello se observan hombres y mujeres que presentan “estética” o “elegancia” o, como es llamado por ellos, “porte”. Toda la preparación de los futuros crupieres o talladores tiene un periodo de, más o menos, tres meses intensos. En general, tienen que aprender a ser ocupantes de símbolos de *status* de crupieres y mantener actividad de rol de acción. La acción no se ensaya, por eso los futuros crupieres necesitan ser enjuiciados para saber si llegarán a tener símbolos de

⁴² Peter Steinfeld y Allan Loeb, *21: Black Jack*, dirigido por Robert Luketic (Los Ángeles: Columbia Pictures / Trigger Street Productions / Relativity Media / Michael De Luca Productions / GH Three, 2008), <https://www.netflix.com/ad/title/70084788> (fecha de consulta: 22 de julio de 2021).

maestros, y eso sucede en los encuentros de juego. Deben mantener la acción, soportarla y no perderla. Cabe una cita extensa de Goffman:

Es claro que el término acción tuvo su nacimiento en la jerga de los juegos de azar, y éste es el prototipo de la acción. [...] De los talladores que se embrollan ante los apostadores fuertes se dice que no saben “dar ante la acción”, en tanto que de los talladores fríos se dice que son capaces “de manejar la acción”. Es claro que a los nuevos talladores se los “saca de la acción” y, cuando las apuestas se vuelven fuertes y hay muchos jugadores en una mesa de pase inglés, se “pondrá del lado de la acción” a los mejores hombres básicos. De los casinos que tratan de evitar los juegos de límites elevados se dice que “no quieren acción”, en tanto que de las casas que pueden hacer frente a los apostadores fuertes sin ponerse nerviosas se dice que “son capaces de aceptar la acción”. Un “jugador fuerte”, de quien se sabe “deja caer” mucho dinero, puede ser objeto de una cálida recepción en un casino, porque “nos gusta su acción”. Algunos, de quienes se sabe que hacen trampas o que son capaces de “contar cartas” en el 21, pueden recibir el pedido de que abandonen el casino en forma permanente, con la afirmación de que “No queremos su acción”. [...] Los administradores meritorios de salas de casino pueden ser compensados “recibiendo una porción de la acción”, es decir, una parte de la propiedad (“puntos”). En los casinos con un solo grupo de mesas (un “pozo”) es probable que exista una mesa que, por su ubicación o su máximo especial, sea denominada la “mesa de la acción”, así como en los grandes casinos habrá “un pozo de acción” mínima elevada.⁴³

Es claro que el equipo principal del casino, desde el punto de vista del personal, es el de los talladores; ellos son socializados para la acción. La carga entonces la lleva ese equipo, pues toda acción tiene riesgos y, si el crupier no los minimiza con su *status* y rol en actividad, la casa perderá y el casino arremeterá contra el o la crupier. Por ello es el equipo del personal del casino que más tarda en su socialización para entrar en acción.

Por el lado de los falsos espectadores se encuentra una generalidad básica. Por lo regular, son exestafadores invitados a dismantelar otros estafadores, eso, al menos, en casinos grandes; por otro lado, son crupieres entrenados para ser “como” estafadores, es decir, les enseñan el conteo de cartas, principalmente para el blackjack —de hecho, parece ser la mesa de más acción, pues ahí se pone en juego la maquinaria de los casinos—. En otros juegos, los falsos espectadores buscan técnicas que dismantelen el “azar”, como intervenciones a máquinas tragamonedas, dados, ruleta, etc. Por el lado de los vigilantes panópticos, éstos suelen ser especialistas en descubrir identidades falsas, y ser profesionales en áreas como la psicología y la sociología o expertos en vigilancia biométrica.

Por lo anterior, el casino tarda demasiado en la preparación de esos tres equipos, pues son la médula de la acción de azar. Después de ellos, se encuentran símbolos de *status* de menor jerarquía. ¿Por qué de menor? Porque se hallan más lejos de la

⁴³ Erving Goffman, *Ritual de la interacción*, 166-167.

acción: meseros, cambiadores de capital, barman, cocineros. Aun así, son sometidos a las sanciones internas, lo que significa que no pueden jugar en ese casino en sus días libres. El barman de un casino comentó lo siguiente: “incluso nosotros no podemos venir a divertirnos al casino, ello porque tenemos pláticas y contenciones donde se nos menciona cómo funciona el casino”⁴⁴. Posterior a ello se acercó personal de seguridad e invitó al autor a retirarse de la barra con el pretexto de que ahí se acomodarían los apostadores de carreras de caballos.

El acercamiento del personal de seguridad no llegó de la nada, sino de la vigilancia panóptica —indicada mediante un dispositivo auricular— de que alguien está “hablando”; no está de soplón ni cantando, sino sacando información, sin darse cuenta de que falta a la regla de no azar, no probabilidad, sino maquinación. Los meseros son los encargados no de la acción sino de alentar, cuidar y “enchufar” al jugador a que siga jugando desde la trinchera del servicio o buen servicio, es decir, que se sienta cómodo desde su posición en la mesa, de no sentir que tiene que levantarse para dedicarse a otra cosa. Finalmente, en menor rango, están las posiciones de mantenimiento y cambiadores de fichas a capital económico, ellos se alejan totalmente de la acción de los encuentros de juego de azar⁴⁵.

Entonces, lo característico de la estructura de los equipos del personal es que son portadores de algunos “secretos” del casino, especialmente de su situación de acción de azar —y el secreto hace picante los encuentros de juego—. Por ello, los crupieres tienden a ser movidos de mesa, no pueden generar compañías con los jugadores, no pueden distraerse, no pueden hablar, soplar o cantar las artimañas del casino. Así funciona la estructura de los equipos del personal del casino, similar a los magos como Houdini. Ala vista se encuentra la acción de azar, de vértigo, de aventura o, propiamente dicho, de apariencia de azar, de magia, mientras, tras bambalinas, el mago se encarga de maquinar nuevos trucos, pues la magia se trata de ir un paso adelante del espectador, del primo. De esta misma manera, el casino maquina de forma oculta todos sus juegos para no perder, pero, al mismo tiempo, busca “enchufar” a sus clientes para que no se pierdan fuera del casino. El mago no se desvela si sabe que sus espectadores no creen en la magia; el mago no pierde su vocación porque el espectador no sea crédulo, siendo que siempre deja en el espectador incrédulo la espina de cómo lo hizo. El mago puede contestar: ya sabes que es un truco, pero no sabes cómo es ese truco. El casino tampoco se trasnocha porque sus clientes tiendan a pensar que no es azar o que no es probabilidad pura, en términos estadísticos, pueden “saber”, “tener pistas”, pero no se van a dar cuenta del “truco”. El mago debe tener ayudantes íntimos, aquellos que no sean delatores, traidores, aquellos que

⁴⁴ Notas de campo, plática corta con un personal de barra, “Barman”, del casino Winpot, aproximadamente a las 20 horas, 08 de septiembre de 2017, Pachuca de Soto, Hidalgo, México.

⁴⁵ Los símbolos de *status*, en tanto a su jerarquía, solo pertenecen al mundo habitual del casino, pues cosa distinta es que algún personal de intendencia esté en colusión con equipos residuales para la venta de droga o “conectar” con prestamistas. En una palabra, en el trasmundo del casino, la estructura de símbolos de *status* de los equipos no tiene la misma ordenación.

sabrán todos sus secretos. Tal cual profeta y sus seguidores, el ayudante del mago tiene que mantener la “magia” del mago. Lo mismo el casino, su personal tiene que ser fabricado para guardar el “secreto” y ayudar a mantener el “truco”. Cuando el personal de jerarquía mayor lo hace bien, el casino le retribuye con símbolos de *status* y parte del pozo ganado, en sueldo, propinas o bonos.

Al ayudante de mago se le prohíbe realizar los trucos del mago, pues esto es concebido como imperdonable, como un sacrilegio que lo convierte en un traidor y que lo hará perder el prestigio otorgado por el mago; al ayudante, entonces, se le forma el tabú de hacer magia independiente del mago. En el casino se anula la salida de “aventura” a sus talladores dentro de éste o, en algunos casos, a cadenas de casinos. Su aventura tendrá que ser en otro lado, en otro establecimiento de acción *vicaria* o acción pura. El tallador no puede tallar independiente del casino, a menos que sea en secreto o fuera del tipo de casino legal.

Finalmente, el casino no tiene trucos, como los magos, que se puedan descubrir y realizar con facilidad⁴⁶, pues la situación de acción de azar es histórica en su constitución, por ejemplo, la ruleta, los dados, blackjack o las habilidades de los talladores, así como los falsos espectadores o vigilancia panóptica. Todos han mostrado cambios para mantener a su favor la organización interna, desde pequeñas modificaciones a los dados o la ruleta, o las habilidades de talladores en tanto al conteo de cartas. Aquí, como para los magos, la socialización de las manos —en tanto a la velocidad para mover las cartas— es muy importante, pues en los magos funcionan como distractoras y en los talladores desorientan a los jugadores para no contar cartas. Más aún, en los talladores se ha establecido una habilidad de conteo rápido, lo que les permite pasar las cartas a una velocidad que el ojo no puede registrar tan fácilmente; de igual manera, la velocidad para la sumatoria de números de las cartas permite que el jugador confíe en el resultado de la adhesión que el tallador anuncia. Es una especie de facilidad para el jugador, así, éste no cuenta, mientras que los estafadores del blackjack son etiquetados como “contadores de cartas”. Por otro lado, permite mantener la organización a favor del casino.

Conclusiones

El objetivo del presente escrito fue describir la organización interna básica del casino, especialmente desde su situación interaccional, es decir, lo que compete a las interacciones de juego en el casino. Eso delimitó el problema del orden en su aspecto interno desde su dinámica interactiva. Por ello, lo investigado no pretende contestar a toda la organización interna del casino, sino solo a su organización de situación interaccional. El estudio llevó a comprender que una parte de la organización social

⁴⁶ No se quiere decir que los trucos de los magos sean fáciles, sino todo lo contrario: son sumamente complejos. El punto diferenciador radica en que el mago tiene una organización social pequeña en comparación con el casino; es decir, en términos cuantitativos, el casino maneja más personas y el mago suele ser individual en su realización del acto y, a su alrededor, con ayudantes en menor cuantía.

del casino se centra en mantener lo que se llamó situación de acción de azar. Al centrar el análisis en la situación de azar, nos limitamos al punto de vista interno, básicamente, al personal, y lo que éste tiene que hacer para mantener esa situación. Tampoco se realizó un examen exhaustivo de cada actividad interna de los equipos, pues, por cuestiones de método, se observó lo que hace el personal desde el punto de vista de un jugador. Pero al menos se *ha apostado* por una clasificación que permita el entendimiento de la organización interaccional interna, en la que los jugadores actúan en consecuencia o intentan desbaratar dicho orden.

Se observó que la situación de acción de azar es una forma en la que el casino permite el contacto cara a cara con jugadores y personal, o jugadores y máquinas, dando oportunidad de ocupar “tiempo libre” para aventuras *vicarias* en la ciudad. Aunque no se ha hablado más, éste es un comienzo para comprender mejor la estructura y función del casino desde su situación interaccional. Cuando se indagan estos pormenores, se puede observar una especie de *mapa o rompecabezas* que permite comprender que la vida interaccional de un casino no es del todo disparatada, pues, al final de todo, tiene un mundo propio que les sostiene y les define como razonablemente significativo. Así, el estudio etnográfico desde dentro permitirá comprender la estructura y función de la organización básica interna del casino y, de igual manera, porqué han clasificado como patológicas algunas de las prácticas llevadas a cabo allí, especialmente, desde el punto de vista del jugador.

Entonces, la situación de acción de azar trata de encuentros de juego maquinados históricamente por el casino —a su favor, claro—, dando a sus clientes la ilusión de definir la situación de tipo azar, es decir, el encuentro de juego se presenta con “suerte”, como si fuese imparcial, y no es del todo certero fiarse de esa definición del casino. Ahora, se puede concluir que el definir la situación de los encuentros de juego se vincula al mecanismo del mantenimiento direccional de la acción *vicaria* en éstos, es decir, los jugadores, en principio, no pueden definir una situación ya definida, sino que actúan en consecuencia. Esa organización interaccional básica del casino tiene que ser mantenida por una estructura de equipos, jerarquizada por símbolos de *status* y actividades de rol de dichos *status*, de acuerdo al grado de contacto con el encuentro de juego. Esos *status* y esos roles están apoyados en símbolos auxiliares negativos o positivos avalados colectiva e históricamente; el porte o elegancia de los talladores, por ejemplo, el uso de las matemáticas, habilidades con el ojo y la mano, etc. En su conjunto, cuando esos símbolos están en ecuanimidad, los miembros de algún equipo se convierten en maestros, dando prestigio el casino a ese personal, al mismo tiempo de tener un seguro de que no le harán perder dinero de la casa.

La situación de acción de azar se centra en la jerarquía de la estructura de los equipos del personal: crupieres, vigilantes panópticos y falsos espectadores, ya que ellos se enfrentan con los jugadores. Por decirlo de alguna manera, ése es el núcleo o forma básica de la organización interna del casino, que permite que pueda

funcionar día a día. Conocer dicha base podría comenzar a dar luz sobre ciertas problemáticas sociales que atañen a la vida interaccional interna del casino como la ludopatía.

Referencias

Fuentes primarias

Leyes y ordenanzas

Secretaría de Gobernación, México. *Ley Federal de Juegos y Sorteos*, en *Diario Oficial* tomo 165, n° 50. Ciudad de México, 31 de diciembre de 1947. <https://sidoof.segob.gob.mx/welcome/31-12-1947>

Multimedia

Steinfeld, Peter y Allan Loeb. *21: Black Jack*, dirigido por Robert Luketic. Los Ángeles: Columbia Pictures / Trigger Street Productions / Relativity Media / Michael De Luca Productions / GH Three, 2008. <https://www.netflix.com/ad/title/70084788>

Notas de campo

Notas de campo. 05 de mayo de 2017 al 20 de diciembre de 2017. Pachuca de Soto, Hidalgo, México.

Fuentes secundarias

Bourgois, Philippe. *En busca de respeto. Vendiendo crack en Harlem*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2010.

Castillo León, María Teresita, José Fuentes Gómez y Rebelín Echeverría Echeverría. “Los juegos de azar como problema emergente en la investigación social en México: balance preliminar y perspectivas”. *Temas antropológicos* Vol. 33: n° 2 (2011): 35-72.

Goffman, Erving. “Symbols of Class Status” [Símbolos de status de clase], traducido por Servando Ortoll. *The British Journal of Sociology* Vol. 2: n° 4 (1951): 294-304. <https://sociologia.unison.mx/docs/publicaciones/cuadernodetrabajo/4simbolosdeestatusdeclase.pdf>

Goffman, Erving. *Ritual de la interacción*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1970.

Goffman, Erving. *Internados: ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales*. Primera edición. Sexta reimpresión. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 2001.

Goffman, Erving. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Primera edición. Sexta reimpresión. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 2006, 254.

- Goffman, Erving. “De cómo calmar al primo. Algunos aspectos de la adaptación al fracaso”. *Sociología Histórica* Vol. 2 (2013): 415-438. <https://revistas.um.es/sh/article/view/189071>
- Goffman, Erving. *Encounters: two studies in the sociology of interaction*. Mansfield Center: Martino Fine Books, 2013 [1961].
- Hernández Cerón, Luis Alberto. “Interacciones en el casino; situación de la ludopatía”. Tesis de maestría en Ciencias sociales, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2018.
- Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2005.
- Medina Cano, Federico. “El centro comercial: una ‘burbuja de cristal’”. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas* Vol. 4: n° 8 (1998): 61-91.
- Parsons, Talcott. *El sistema social*. Madrid: Revista de Occidente, 1966.
- Rubio Remiro, Pilar. “La aventura es vida. Una introducción”. En *La aventura. Justo una idea*, editado por Pilar Rubio Remiro. Madrid: La Línea del Horizonte Ediciones, 2016, 15-25.
- Simmel, Georg. *Sobre la aventura. Ensayos filosóficos*, traducido por Gustau Muñoz y Salvador Mas. Barcelona: Ediciones Península, [1911] 1988.
- Simmel, Georg. *El conflicto. Sociología del antagonismo*. Madrid: Ediciones Sequitur, 2013.
- Lazcano Sámano, Alfredo Germán. “Propuesta de reformas y adiciones al artículo 9º de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, y a los artículos 3º, 5º, 10, 14, 15, 16, 17 y 18 de su reglamento”. En *Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria*, coordinado por Cecilia Judith Mora-Donatto. Ciudad de México: Instituto de Investigaciones Jurídicas, Universidad Nacional Autónoma de México / Instituto de Política y Gobernanza “Fermín Caballero”, 2010, 3-20.