

# APUESTA, TRASGRESIÓN Y SOBERANÍA: UNA REFLEXIÓN EN TORNO A LOS JUGADORES DE QUINIELA<sup>1</sup>.

PABLO FIGUEIRO<sup>2</sup>

## RESUMEN

A través de un trabajo etnográfico con jugadores de quiniela, recuperaremos la perspectiva del Colegio de Sociología Sagrada –y particularmente de Georges Bataille–, para dar cuenta del carácter paradójico de los juegos de apuesta en nuestras sociedades: Estos se hallan entre un juego menor, subordinado a la utilidad y, por lo tanto, homogeneizable a través de la edulcoración moral que realiza el Estado y la industria del ocio; y un juego que continúa siendo problemático incluso para los propios jugadores, aspecto que se revela en la trasgresión del dinero apostado.

Palabras claves: Quiniela; dinero; soberanía

---

[1] Este trabajo constituye una presentación parcial de las conclusiones desarrolladas en la tesis doctoral.

[2] Magíster en Sociología Económica (IDAES/UNSAM) y doctor en Sociología (IDAES/UNSAM). Becario posdoctoral del CONICET y docente en las carreras de Sociología y Antropología Social y Cultural del IDAES/UNSAM. Contacto: pfigueiro@unsam.edu.ar

**ABSTRACT**

Through ethnographic fieldwork with lottery players, we will work with the College of Sacred Sociology's perspective – specially George Bataille's- to account for the paradoxical character of gambling games in our society. These games can be located between a minor one, subordinated to utility and so, standardizable through the moral sweetening done by the State and the leisure industry; and also a game that continues to be problematic even for the players, a fact that is revealed in the transgression of the gambled money.

Key words: Lottery; money; sovereignty

Ante todo, hay que afirmar el principio del mundo nuevo: lo único soberano es lo útil, y el juego no es tolerado sino cuando sirve.

G. Bataille

**LA DIMENSIÓN MORAL DE UN GASTO IMPRODUCTIVO EN CRECIMIENTO**

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

Sandra<sup>3</sup> tiene una agencia de lotería desde el año 1998, sobre una de las arterias principales de la localidad de Belén de Escobar, provincia de Buenos Aires, a unos 50 km de la ciudad homónima. De todos los juegos oficiales que ofrece, el de la quiniela es el que más recaudación presenta y el que más ha crecido en los últimos años. Durante el 2004, el monto apostado a dicho juego en su agencia fue de 719 mil pesos sobre un total de apuestas de 872 mil, mientras que para el 2010 las cifras aumentaron a 1,8 y 2,1 millones respectivamente. Su público es heterogéneo, pero compuesto mayoritariamente por sectores medios y bajos: empleados municipales y de comercio, cuentapropistas, obreros industriales y de la construcción, barrenderos, jubilados, amas de casa, feriantes, taxistas y también desocupados. No obstante, ella está convencida del incremento de su trabajo el día de cobro de “planes sociales”. Aún si es probable que entre los jugadores haya personas beneficiarias de alguna transferencia estatal (como pudimos observar en una oportunidad), no se he observado durante nuestro trabajo de campo<sup>4</sup> incrementos notorios en ningún día específico del mes y tampoco puede saberse si el dinero jugado proviene efectivamente de las arcas públicas o es provisto por otras fuentes. Lo cierto es que, en el casi ininterrumpido movimiento de jugadores en el local de Sandra, sobre todo el arco de posibilidades, el interrogante (jamás siquiera insinuado delante de los “clientes”) se centra sobre un tipo específico de

[3] Todos los nombres propios han sido modificados para preservar la identidad de quienes nos han brindado su confianza.

[4] Nuestro trabajo de campo en la agencia de Sandra, en Belén de Escobar, se desarrolló entre enero y agosto de 2011. Paralelamente, se asistió a una segunda agencia ubicada en Martínez, provincia de Buenos Aires, entre julio de 2011 y julio de 2012. Asimismo, se realizaron entrevistas en profundidad con jugadores y agencieros de distintos partidos del conurbano bonaerense.

jugadores: los que se les imputa que jugarían con dinero público: “fíjate que hoy se empezó a cobrar el plan social. Un indicio es que hoy no cerré la puerta [al mediodía]” (nota de campo, 1-2-2011, Escobar).

Pero más allá de que existan o no beneficiarios de transferencias estatales entre los jugadores, los que nos interesa resaltar es la vinculación problemática –cristalizada en palabras de Sandra– que se presenta entre juego, moral y dinero, y que es puesta en evidencia fundamentalmente cuando se transgreden los usos legítimos de este último. Los juegos de apuesta, desde la perspectiva de una maximización de utilidad monetaria, devienen en la inmensa mayoría de los casos en pérdida y la lotería es considerada por la teoría económica como un bien con valor esperado negativo (Garvía, 2007), por lo que ha representado un reto para las teorías que presuponen agentes maximizadores. Desde un punto de vista estrictamente económico (en sentido clásico), el juego aparece como un gasto eminentemente improductivo que no contribuye a la producción o reproducción de la vida, sino que deviene en una pura pérdida (Bataille, 2008a). De ahí, que esté reservado sólo para quienes tienen el ingreso suficiente para cubrir los gastos socialmente legítimos, mientras que se trata de una dilapidación (un gasto irracional) en el caso de quines no lo tienen: no sólo los que cobran los “planes”, sino también de aquellos que juegan sus propios sueldos. Sin saberlo, Sandra realiza la misma objeción que, más de cien años atrás, esgrimía el diputado nacional Varela Ortiz en contra de las loterías:

“¿No se comprende, señor, que una nación pueda ser arruinada como lo está la España, porque no se forma el ahorro, que es la base del capital de los bancos y de todos los capitales? ¿No se explica, a la inversa, que las naciones que no tienen semejante lotería estén acumulando capital en sus bancos, en sus cajas de ahorros, en todas partes donde se recibe desde el penique hasta la suma más cuantiosa?”

“Pero, señor, yo debo presentar a la cámara este dato.

“Conversaba yo con uno de tantos inválidos que venden lotería, y le preguntaba: – Dígame, ¿quiénes son los que compran números? – Ah! Señor; si viera! Ahí, de aquella casa de en frente - y me mostraba una de tres pisos – todos los sirvientes me tienen ya anticipado el sueldo, para comprar billetes.<sup>5</sup>”

Pero la coincidencia entre Sandra y Varela Ortiz no es tal, puesto que subyace a ambos una misma lógica. El juego siempre ha sido objeto de atención por parte de los poderes públicos y religiosos, aunque esto no significó un tratamiento igualitario en todas las épocas. La naturaleza del fenómeno fue variando de acuerdo al contexto sociohistórico y cultural de cada sociedad (Reith, 2007). La economía del siglo XIX básicamente condenaba el juego, a pesar de que reconociera que asumir ciertos riesgos era compatible (y hasta necesario) con la acción económica racional propia del capitalismo<sup>6</sup> (Douglas, 1996). De acuerdo a la teoría marginalista, si cada unidad monetaria adicional representa una satisfacción menor a la obtenida inmediatamente antes, la pérdida de una unidad ya obtenida significará para el agente racional una pena mayor a la satisfacción que pueda dar una nueva ganada. De ahí que, para Alfred Marshall, “[a]postar implica una pérdida económica, incluso cuando se realiza en condiciones perfectamente justas y parejas” (Marshall, 1890: Libro III, cap. VI, n95 –traducción propia-). Esta afirmación, sin embargo, no tenía la potencia necesaria para denostar el juego dentro de la deontología física del marginalismo, dado que los placeres provocados por el hecho mismo de jugar pueden ser mayores que el dolor provocado por las pérdidas monetarias. Era necesario, pues, introducir una variable moral al asunto:

[5] Discurso pronunciado por el diputado por Córdoba Varela Ortiz frente en ocasión de una discusión parlamentaria sobre la conversión de la Lotería de Beneficencia en Lotería de Beneficencia Nacional. Diario de sesiones de la Cámara de Diputados, 1895, p. 22. Sesión del 2 de octubre de 1895.

[6] De hecho, de esa suposición parte la justificación de las ganancias de los empresarios, según la cual, cuanto más riesgosa una inversión, más beneficio deberá ofrecer para persuadir a los empresarios a invertir su dinero.

“Es verdad que la pérdida de probable felicidad no necesita ser mayor que el placer derivado de la excitación del juego por dinero, y entonces debemos retornar a la inducción de que los placeres del juego son, en términos de Bentham, ‘impuros’ desde que la experiencia muestra que ellos engendrarán probablemente un desvelado y afiebrado carácter impropio tanto para el trabajo constante, como para los mayores y más sólidos placeres de la vida” (Marshall: 1890, Apéndice Matemático, nota IX –traducción propia-).

Así, luego de intentar demostrar la inutilidad del juego por medios “científicos”, Marshall debió recurrir a una variable metafísica (la impureza del hecho mismo de jugar) que encubre un juicio moral para terminar de enterrar esa práctica. Era la oposición al trabajo y al ahorro que el juego suponía lo que, en esa época, hacía de él un acto “impuro”, dado que despertaría en las masas una febrilidad por el gasto y un desapego al trabajo. Se contraponía, en este sentido, al ethos laborioso de la disciplina requerida en la fábrica. El carácter inmoral del juego se justificaba así en términos de una economía política centrada en la producción y en la acumulación.

Sin embargo, el juego no dejaba de ser una actividad innegable y observable en la cotidianidad de la vida pública. Quizás resultara posible darle un fin útil al asunto. En 1892 –un año antes que las objeciones del diputado Varela Ortiz–, el senador por Jujuy Eugenio Tello defendía un proyecto para la creación de una Lotería de Beneficencia, presentado por él mismo, de la siguiente manera:

“Yo no puedo sostener que el juego de la lotería sea moral, pero sí que puede establecerse en tales condiciones, que al mismo tiempo que disimula lo inmoral venga a crear una fuente de recursos para el sostenimiento de los establecimientos de beneficencia.

“(…) El congreso, señor presidente, tiene facultad para crear impuestos, y en esa virtud yo, sin que esto importe una ley de impuestos en el sentido constitucional, presento este proyecto estableciendo un impuesto módico y voluntario. ¿Con qué objeto? Con el de crear una caja de ahorros.

“Véase entonces si puede ser más moral, de mi punto de mira, este proyecto.

“De este modo (y me refiero en general al menesteroso) algunos de sus ahorros podrá entregarlos al juego de la lotería como contribución voluntaria y módica. ¿Para qué? Para formar una caja de ahorros a fin de sostener los hospitales, porque mañana puede necesitar el proletario de ese auxilio, y si no los necesita él será el pariente, y si no es el pariente será un amigo cualquiera: la humanidad se impone en todos los casos.

“(…) Bien sé, señor Presidente, que en economía política el juego es inmoral, porque absorbe el ahorro y muchas veces destruye la fortuna y corrompe las costumbres, es cierto; pero también no es menos cierto que el Congreso tiene facultades para imponer contribuciones al pueblo, y que puede hacerlo en la forma que más estime conveniente.

“¿Qué mejor forma, pues, que imponerle una contribución voluntaria y módica para formar una caja de ahorros? Ese es mi proyecto”<sup>7</sup>.

El gasto puro del menesteroso, inmoral porque irracional para la economía política, podía transmutarse en una moral pública si ese gasto era reconvertido en un impuesto voluntario que solventase los requerimientos de una cuestión social en ascenso, en una época en que la política social estaba relegada a sociedades de beneficencia (Cecchi, 2013). El dinero perdido en el juego podía funcionar como una caja de ahorro para esos mismos jugadores, caracterizados como sectores impudientes (no era el

[7] Diario de Sesiones de la Cámara de Senadores, 1892, p. 298. Sesión del 1° de septiembre de 1892.

juego noble del Jockey Club), sin que las clases altas gobernantes debieran legitimar impuestos para hospitales o asilos. Pero esta tendencia era aún acotada.

Durante la mayor parte del siglo pasado las apuestas legales en las sociedades occidentales fueron contenidas a juegos específicos (como la lotería o las carreras de caballos) y en los límites de áreas geográficas determinadas (diríamos separadas), ilegalizando todo lo que se encontrara por fuera de dichos márgenes. Para decirlo con Caillois (1995), se trataba de una geografía social de lo puro y de lo impuro en la que el juego se hallaba reducido, en su forma legal, a determinados contextos y reglamentaciones<sup>8</sup>. Sin embargo, de manera general, durante el último cuarto del siglo XX y el inicio del siglo XXI hubo una ola de legalización de las apuestas y una proliferación de las casas de juego en diversos países y distritos.

Desde la década de 1970 en particular, se ha observado un proceso de liberalización y desregulación a escala global de la industria del juego (McMillen, 1996; Reith, 1999, 2004; Cosgrave y Klassen, 2001), iniciado en un contexto de crisis de los Estados de bienestar y de progresiva liberalización de los mercados (Abt, 1996). Con la caída del bloque socialista, donde los juegos de apuestas se hallaban prohibidos, sólo los países con fuerte presencia religiosa islámica los rechazaban totalmente. En los países denominados occidentales –pero también en China<sup>9</sup> (Hsu, 2006; Cheng, 2010; Steinmüller, 2011), Taiwán (Lee y Chang, 2005) y países de África (Brenner, Lipeb y Servet, 1996; van Wyk, 2012)–, se han ido legalizando o bien extendiendo los enclaves en los que ya se hallaban permitidos, a la vez que se ha incrementado la oferta de nuevas formas de juego y el porcentaje de los gastos dedicados a dicha actividad (Morais, 2002). En este sentido, los Estados pasaron a ser promotores activos de la expansión de la industria a través de los cambios en las legislaciones vigentes y de las licencias otorgadas a ciertos juegos y operadores, contribuyendo en muchos casos a la conformación monopólica de la misma (Abt, 1996). Esta tendencia parece superponerse con un crecimiento de la desigualdad en el que los juegos de apuesta, y las loterías particularmente, habrían contribuido (Freund y Morris, 2005).

Debe destacarse la proliferación de juegos online que se ha dado en el primer decenio del siglo XXI y que parece ser el inicio de un mercado colosal. En este caso se trataría ya de la extensión indefinida del juego a todos los ámbitos y momentos (recreativos, familiares, laborales), posibilitado principalmente por el desarrollo tecnológico y más específicamente por Internet y los teléfonos celulares. Por su parte, la introducción de las denominadas máquinas tragamonedas (o slots), ha implicado la captación de un nuevo público, más masivo, en el repertorio de juegos tradicionales que ofrecían los casinos (Martignoni-Hutin, 2011), convirtiéndose en la principal atracción y fuente recaudatoria de dichos establecimientos.

Durante esa oleada en expansión, en el año 1973, la Lotería Nacional (LN) de nuestro país oficializó el juego de la quiniela. Un año antes había lanzado el Prode, destinado a cubrir parte del recién creado Programa de Asistencia Médica Integral (PAMI) con excelentes resultados. Pero no obstante la creciente popularización, la imbricación moral entre gasto y juego no ha desaparecido. Entre la condena de Marshall y la de Sandra, subsiste un suelo común dado por la desconfianza con la que se observa los usos del dinero entre los sectores populares (Wilkie, 2013). Atemperado por el ensalzamiento del aspecto lúdico y recreacional y matizado por la distinción entre juego “normal” y “patológico”<sup>10</sup>, el juego mantiene no obstante un aspecto incómodo que se vislumbra en el hecho mismo de que, para ser tolerado, debe dejar un beneficio social, es decir, reconvertido en una función útil: Lo recaudado por

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

[9] A partir de la incorporación de Macao a su territorio como Región Administrativa Especial en 1999, se ha establecido allí un enclave del juego legal.

[10] En 1980, la ludopatía ingresa en la tercera edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM, por sus siglas en inglés).

Lotería Nacional (LN) y por el Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la provincia de Buenos Aires (IPLC), así como por los entes encargados en cada provincia, debe ser redistribuido hacia áreas destinadas al bien público, lavando así el marcaje moral que todavía mantiene sellado el dinero proveniente del juego (Zelizer, 2011).

Este lavado moral –a través de la fiscalidad– del dinero proveniente del juego nos atestigua dos cosas: por un lado, la incorporación de la actividad (de manera creciente) al espacio legítimo del ocio y de la diversión (“entretenimiento para vos. Beneficios para todos” reza el lema del IPLC), con la expansión continua de las ofertas disponibles como forma de captar al jugador por sobre la competencia clandestina; y la continuidad del aspecto improductivo que dicho gasto supone y que generalmente recae sobre los sectores con menos capital económico y cultural en forma de un impuesto regresivo (Wisman, 2006; Beckert y Lutter, 2009). Ahora bien, decir esto, no debe implicar llevarnos a un funcionalismo que deje en un lugar meramente pasivo a los jugadores, a la manera de agentes engañados por un sistema que utiliza el juego como válvula de escape a las frustraciones personales (Devereux, 1980). Esto sería volver a centrarnos en la hipótesis del agente racional: si juega, es porque no actúa racionalmente o porque es engañado. Para evitar esto, intentaremos aproximarnos a la perspectiva de una economía general que no se detenga meramente en el carácter utilitario o funcional de los juegos, sino que se pregunte además por la positividad que pueda encerrar para los jugadores dicho gasto.

### **EL CARÁCTER AMBIGUO DEL JUEGO: ENTRE SU ORGANIZACIÓN HOMOGÉNEA Y LA HETEROGENEIDAD DE SU GASTO.**

La distinción que realiza Bataille (2008b) entre la parte homogénea de la sociedad y la parte heterogénea, es también un análisis de sus relaciones como forma de interpretación de la historia. La sociedad puede ser leída, en este sentido, como los conflictos y desplazamientos que se producen entre ambas. La parte homogénea es caracterizada por ser la parte útil, basada en la producción y en la conmensurabilidad. Allí toda actividad es medio para otro fin, que a su vez vuelve a ser medio dentro de una cadena en la que siempre el momento presente se subordina a un futuro, a un proyecto. Cada actividad útil tiene una medida común con otra actividad útil, de manera que ninguna es fin en sí misma si no en relación con otra, caracterizándose por ser conmensurables y por la conciencia de esa conmensurabilidad. Los elementos homogéneos, inherentes a la existencia, aseguran la pervivencia de los individuos y de la sociedad, pero al precio de ser esclavos en la interminable cadena de medios y fines. Realizar una tarea útil es subordinarse a ser medio.

Junto a aquellos, e igualmente inherentes a la vida, se encuentran los elementos heterogéneos, fines válidos en sí mismos en los que la acción humana deja de ser un medio y se presenta como una afirmación soberana de sí. Son los gastos improductivos, el derroche, el erotismo, el sacrificio, las fiestas, los juegos, las guerras y revoluciones, las artes y los lutos y, en general, todo tipo de actividad suntuaria. Este dominio se caracteriza por ser lo censurado y excluido de lo homogéneo, aquello que está compuesto por los elementos imposibles de asimilar por no tener medida común, por ser irreductibles, inclasificables: es el ámbito de lo sagrado (que se halla separado del mundo profano, homogéneo), de los gastos improductivos (sin otro fin que la consumación, que la destrucción), de lo innoble tanto como de lo glorioso:

“todo aquello que la sociedad homogénea rechaza como desecho o como valor superior trascendente. Son los productos excretorios del cuerpo humano y algunos materiales análogos (basuras, gusanos, etc.); las partes del cuerpo, las personas, las palabras o los actos que tienen un valor erótico sugestivo; los diversos procesos inconcientes como los sueños y las neurosis; los numerosos elementos o formas sociales que la parte homogénea no puede asimilar: las muchedumbres, las clases guerreras, aristocráticas y miserables, los diferentes tipos de individuos violentos o que por lo menos violan la norma (locos, agitadores, poetas, etc.)” (Bataille, 2008b: 147).

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

Ahora bien, el carácter heterogéneo del juego en tanto gasto improductivo, podía ser tolerado en la medida en que fuera homogeneizado mediante su conversión utilitaria. En tanto su aspecto febril pueda ser contenido “racionalmente” y reconvertido en un ahorro social, el juego puede ser productivo, es decir, bueno. En el discurso público tanto de la LN como del IPLC, el elemento del control y de la racionalidad es central, puesto que es el fundamento mismo de la existencia de las entidades, sin las cuales el juego quedaría a merced de fuerzas heterogéneas. Así, el actual presidente de LN se pregunta:

“¿Qué ocurriría de no existir intervención del Estado?, la respuesta es que seguramente, proliferaría un submundo, marginal, violento y con operadores ocultos en la sombra de la clandestinidad. También significaría grandes pérdidas en impuestos, un alto costo social por disminución de puestos de trabajo genuino y obviamente menos beneficiados con el pago de premios. Por ello es que debemos cambiar la palabra prohibición por regulación y aceptar que definitivamente el juego es un mercado en expansión y constante crecimiento, con una legislación adecuada y transparencia en la gestión de sus operadores.”<sup>11</sup>

En la idéntica dirección, pero con más claridad en cuanto a una presunta antropología de las apuestas, el entonces Gerente General de LN, Jorge Cambareri, explicaba:

“El juego afecta ciertos elementos del ser humano muy especiales: todo está en lo que hacemos con esa cuestión natural del hombre. Lotería Nacional la explota, porque sería ingenuo abandonar ese mercado, pero dentro de un marco de racionalidad, de cuidado, fundamentalmente de nuestros chicos, de la salud de la población. Hay gente que aprovecha ese elemento natural para lograr otros objetivos: vender más” (citado en Paszkowski, 1992: 77).

Es decir, no sólo es el control del dinero que se encuentra en juego (sin duda importante) lo que legitima la actuación del Estado, sino quizás fundamentalmente la contención del juego como fenómeno potencialmente disruptivo de las relaciones sociales. Pero como acto eminentemente simbólico, ni siquiera se trata ya de su limitación a determinados niveles, sino que se encuentre regulado y medido: si “el juego es un mercado en expansión” y se le debe disputar a la ilegalidad, lo que hace falta no es reducir la oferta sino ampliarla con mayores servicios y juegos, es decir, competir<sup>12</sup>. Vale decir, es una carrera por la homogeneización del juego en los marcos de lo “razonable”. La cuestión de antaño acerca de quiénes eran los más desfavorecidos en el juego, prácticamente no se plantea, desplazándose la exclusión hacia las formas ilegales y hacia la ludopatía como dimensiones irracionales de la actividad.

[11] Revista Abrazar, año 1, n° 3, 2008, p. 3.

[12] Competencia por otra parte falaz, dado que la quiniela clandestina utiliza los sorteos legales para llevar adelante su actividad. En la medida misma en que las instituciones oficiales aumentan la cantidad de sorteos, contribuyen a la expansión simétrica de los juegos clandestinos.

El carácter negativo (heterogéneo) del juego queda en buena medida condensado en los circuitos clandestinos por un lado, y en la tipificación que se realiza en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM) del juego patológico, que implica la existencia de un juego no corrompido, normal. Pero además, implica que es un asunto médico que el propio jugador debe observar y controlar: leyendas tales como “jugar es un placer, no lo convierta en un problema” y “juegue responsablemente”, adoptados oficialmente por la Lotería Nacional en nuestro país, dan la idea de que finalmente hay una elección del jugador (a pesar de que se considere un trastorno), quien debe velar por sí mismo. La industria, por su parte, debe satisfacer la recreación genuina a la vez que amortiguar la situación de los ludópatas con medidas de prevención, contención y asesoramiento. El problema del juego se desplaza parcialmente de su estatuto moral en sí mismo para centrarse en sus formas no reguladas e ilegales, en tanto que el Estado aparece como el garante de la racionalidad, tanto económica como social.

El Estado, entonces, se presenta como el racionalizador de las formas no racionales, corrompidas e ilegales del juego. Lo que evade o lo que trastorna, es ahí donde el Estado debe actuar, pero no ilegalizando, sino delineando el marco dentro del cual el juego puede ser racional y razonable, dentro del cual es solidario, genuino y productivo. De esta forma, el juego es presentado como una industria como las demás, generadora de puestos de trabajo, atenta a las necesidades de un público, precavida frente a los trastornos que puede causar en razón de las formas desmedidas de su consumo. En una palabra, el juego es homogeneizado desde que es asimilado a la parte útil y mensurable al excluir su patología, su delincuencia, su delirio. Se trata, entonces de delinear y excluir lo irracional para hacer de la actividad algo perfectamente racional. La patologización de un vínculo específico con el juego a través del saber médico, mensurado a través de un listado de ítems que permiten su diagnóstico, desvincula así la ludopatía de una práctica “normal” que queda ubicada dentro del ocio legítimo. La crítica que veía en todo juego de apuestas, sin distinción, una actividad inmoral que llevaría al vicio (Reith, 2007), se ve así fragmentada a partir del parámetro de racionalidad en función de un exceso.

Pero a pesar el ascenso del juego como una actividad cada vez más homogeneizada, cuantificable y útil, es decir, purificada, subiste sin embargo la dimensión moral del uso del dinero en la vida práctica, no sólo bajo el aspecto de una crítica hacia la forma de jugar de ciertas personas, sino además como consciencia de la necesidad de circunscribir el juego por parte de los propios jugadores. Desde el punto de vista de la existencia particular (Bataille, 2007), se trata de la insuficiencia de recursos que el juego plantea. Pasamos así a un aspecto más complejo que es el de la experiencia paradójica de la quiniela: un juego que puede resultar muy oneroso y en el que no hay recompensas millonarias, pero que subiste y se extiende más allá de lo que podría considerarse mero ocio. El carácter improductivo de este gasto, el exceso en el que puede devenir, nos permite indagar acerca del carácter ambivalente del hombre:

“El ser se halla en efecto tensionado constantemente por dos direcciones: una conduce a la formación de ordenamientos duraderos y de fuerzas conquistadoras; la otra conduce por intermedio de los gastos de fuerza y de exceso crecientes a la destrucción y a la muerte” (Hollier, 1995: 810, traducción propia).

El juego menor que puede representar la quiniela, es decir, aquel “que sobrevive a la abdicación de quien acepta el trabajo, que no requiere en absoluto la revuelta plena” (Bataille, 2008c: 208), puede no obstante ser considerado como un momento soberano si vemos en él un gasto no utilitario, que no busca al final de su espera simplemente un premio en dinero, sino principalmente la revelación que se produce en ese momento.

## LA TRASGRESIÓN Y LA SOBERANÍA DE LA APUESTA

La lógica de la quiniela aparenta ser la de un juego inocuo con el que nadie se “salva”, pero con el que nadie tampoco gasta demasiado. Sin embargo, puede ser más oneroso en términos totales que los juegos que ofrecen cifras millonarias. En el caso de los juegos “poceados”, como el Quini 6 y el Loto, donde los premios se hallan en función de lo recaudado por la venta de billetes para cada sorteo, los

“pozos” pueden llegar a las 8 cifras, dado que de no haber ganadores, los premios se acumulan (los “pozos vacantes”) para el sorteo siguiente. Pero a diferencia de la quiniela, que actualmente cuenta con un piso de 14 sorteos diarios, estos juegos se sortean una o dos veces por semana, y su público apenas juega una o dos combinaciones de números por cada sorteo. Muchos jugadores de quiniela también los juegan, así como también hay jugadores que sólo se interesan por los juegos “poceados”. Por otra parte, estos últimos tienen un costo fijo (de 5 ó 7 pesos<sup>13</sup>), por lo que únicamente puede variar la cantidad de apuestas realizadas –que generalmente no superan las dos– mas no los montos. En cualquier caso, el nivel de comercialización de estos juegos es mucho menor que el de la quiniela, a pesar de que este parece ser un juego que, en términos monetarios, promete menos y termina saliendo más.

### Cuadro I

#### Premio por cada peso apostado a la quiniela

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

Fuente: Elaboración propia

### Cuadro II

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

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

Fuente: Elaboración propia en base a muestra de 500 boletas pertenecientes a 82 jugadores de la agencia “El 22”, Martínez.

### Cuadro III

#### Cantidad de boletas apostadas según montos. Agencia “El 22”.

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

Fuente: Elaboración propia

[13] Estos precios estuvieron vigentes durante el trabajo de campo, incrementándose posteriormente.

Como se ve en el cuadro I, por cada peso jugado a la quiniela hay un premio máximo de 3.500 pesos en el caso de que se haya apostado a las cuatro cifras. Perfectamente uno podría apostar 2, 5, 10 ó 100 pesos, y la multiplicación haría lo suyo para incrementar la ganancia. Sin embargo, son raras excepciones quienes apuestan 100 pesos a un número, y mucho más quienes apuestan esa cantidad a uno de cuatro cifras. Como puede observarse en los cuadros II y III<sup>14</sup>, la mayoría de las apuestas se concentran en las dos cifras –las cuales van del 00 al 99– y por montos relativamente bajos. El promedio de dinero apostado sobre un total de 2.127 números, fue de apenas 1,27 pesos.

A su vez, la probabilidad de obtener un acierto a las dos cifras es lo suficientemente elevada como para que cualquiera que juega alcance a obtener un premio en un lapso de tiempo más o menos acotado en relación a lo que son las loterías tradicionales. Esto posibilita que cada jugador habitual realice la experiencia de ganar dinero periódicamente –aunque nunca logre recuperar lo apostado–, reforzando así la creencia en el juego y la esperanza de obtener la recompensa correspondiente. Por otra parte, la sociabilidad que se genera dentro y fuera de la agencia entre jugadores permite la circulación del conocimiento de personas que han sido ganadoras, con historias más o menos asombrosas que entremezclan azares insospechados con dinero en efectivo.

Justamente el hecho combinado de que las apuestas puedan ser montos pequeños y que pueda experimentarse periódicamente alguna ganancia, por exigua que sea, es lo que hizo de la quiniela un juego tan popular. La misma surgió clandestinamente entre los sectores de bajos ingresos como una alternativa menos onerosa y más probable para apostar sobre la base de los últimos números de la lotería oficial, especialmente entre las mujeres, puesto que era posible jugarlo desde el hogar o bien en los mercados (Cecchi, 2012). Pero a su vez, es este hecho lo que la vuelve suficientemente atractiva como para que un jugador pierda la noción del dinero gastado. Hacer apuestas de 50 centavos, 1 o 2 pesos, si bien es cierto que es una medida muy relativa, les parece a muchos poca cosa en relación al premio que pueden obtener: “Y capaz que perdés siempre, viste, pero no te duele jugar un peso, dos pesos y después cobrás ochenta o trescientos, ¿entendés? es distinto” (“Pelado”, 28/06/2011, Escobar).

Ahora bien, esos “pequeños montos”, dada la cantidad de sorteos y de números que es posible jugar, se acumulan fácilmente, llegando a gastar diariamente sumas cuantiosas. La quiniela puede así pasar de ser un juego “económico” a uno bastante oneroso: esto no siempre es asumido por los jugadores, quienes muchas veces no llevan un cálculo de los montos totales que apuestan. Una y cien veces pude ver al “Pelado” cruzarse desde el puesto que atiende en la feria que está en diagonal a la agencia para jugar, no “un peso, dos pesos”, sino veinte o treinta pesos por cada horario de sorteo. Sin embargo, puede surgir una tensión entre lo perdido y las obligaciones que con ese gasto comprometen.

Adriana, madre divorciada de 43 años, trabaja como personal de limpieza en una dependencia pública del partido de San Martín, en el conurbano bonaerense. Desde hace más de un año juega asiduamente a la quiniela y, a diferencia de otras personas, no oculta su pasión por el tema. Antes iba al bingo: “me llevaba la tarjeta de débito y ¿sabés como bajaba con el bingo?”, pero dejó de concurrir aduciendo su prioridad para con su familia: “primero la comida, la ropa, la escuela”. Sin embargo, esta contraposición entre juego y hogar no se acabaría con el bingo. Si bien es madre de cinco, son cuatro los que aún permanecen bajo su dependencia económica. A veces, cuando tiene tiempo durante la hora de almuerzo, recorre las cuadras que la separan de una agencia oficial para realizar una jugada. Otras veces llama por teléfono al local para que se la tomen o le pide a uno de sus hijos que juegue en una agencia cercana a su casa. Adriana discurre así entre las apuestas y el cuidado de sus hijos, entre su pasión por los números y el gasto que representan. Muchas veces inicia un diálogo mencionando que no está apostando, que lo ha dejado cansada de soportar las pérdidas, para enseguida comentar cuál fue su jugada uno o dos días atrás y vaticinar el número que estaría pronto a salir: “haceme caso, jugale porque va a explotar”.

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

[14] Los cuadros se elaboraron en base a una muestra de 500 boletas pertenecientes a 82 jugadores de la agencia “El 22”, de Martínez. Las mismas se jugaron entre enero y marzo de 2012.

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

Estos relatos marcan la tensión que muchas veces se establece entre el juego de apuestas, la economía doméstica y las obligaciones morales que esta implica, la cual es esencialmente una tensión expresada en clave económica: no se hace alusión a una cualidad del juego en sí mismo sino a una necesidad de priorizar los usos del dinero que afecta el juego. El dilema del juego es, en primer lugar, el problema por el dinero en juego, por el derecho a jugar que habilita o no habilita el dinero. El juego está mal en tanto lleve a perder el ingreso que es necesario para otra cosa, lo cual suele suceder en el caso de la quiniela. A excepción del jugador ocasional que con un golpe de suerte obtiene un premio y se retira inmediatamente, el habitual siempre terminará pagando más de lo que obtiene ocasionalmente por premios. Esto no es desconocido por los propios jugadores, quienes a menudo citan la extendida sentencia que dice “de enero a enero la plata es del banquero”, en alusión al organizador del juego, aún cuando no lleven un registro de sus pérdidas y ganancias. Sin embargo, todos ellos siguen apostando, como Adriana:

“Hace poco que juego al Quini, ¿eh? Juego dos veces por semana, no es tanta plata y el premio es mucho mayor. Ahí sí te salvás... Porque con la quiniela no te salvás. Te sirve para el momento, pero a lo más, con mucho traste [suerte] podés agarrar tres cifras, pero menos lo que jugás.... A veces cuatro, pero tenés que tener un traste...” (Adriana, 4-03-2013).

La jerarquía de valores que se expresa a través del destino legítimo del dinero nos lleva a preguntarnos cómo convive esa jerarquía con las apuestas. Muchas mujeres que se dedican al trabajo y a su hogar, como Adriana, lo han justificado por la ausencia de otra diversión (“yo no salgo”, “no tengo vicios”, “juego porque me distrae”, “no me voy de vacaciones”), apelando al aspecto lúdico y recreacional de la actividad por sobre alguna especulación económica. Pero también es cierto en el caso de los hombres, como Jorge. Él es oriundo de Salta, aunque vive en Buenos Aires desde hace 29 años y actualmente trabaja como recepcionista en un albergue transitorio de Merlo, provincia de Buenos Aires. Con 58 años, la quiniela es el único espacio que mantiene para sí:

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

Estos gastos podríamos comprenderlos a partir de lo que Daniel Miller ha conceptualizado como un “agasajo” (1999), es decir, como una especie de recompensa personal por la subordinación de los esfuerzos y deseos propios a la atención hacia otros (en el caso de Adriana, a sus hijos). La particularidad del “agasajo” es que se trata de un gasto “ligeramente trasgresor” que uno se brinda a sí mismo, algo que está por fuera de la norma y que se expresa, en el juego, por su onerosidad e improductividad. A diferencia de las loterías tradicionales, en las que muchas veces se realizan jugadas entre varias personas (Garvía, 2007), la quiniela es un juego del que se participa individualmente. Puesto que los números pueden jugarse en la cantidad que se quiera y por montos bajos, cada jugador realiza la apuesta a los números que desee y por sumas variables, aunque mayoritariamente bajas (entre cincuenta centavos y dos pesos) por cada uno de ellos. Pero más allá de esta explicación económica, las jugadas individuales implican un elemento inalienable que sería propio del agasajo: los números de la quiniela simbolizan situaciones, eventos, sueños y afectos de la vida cotidiana, los cuales son tomados de un campo colectivamente demarcado como propicio para la generación de pálpitos. Aunque las formas de las apuestas son construcciones colectivas, y en este sentido es posible hablar de una gramática lúdica (Figueiro,

2014), la apuesta monetaria que uno realiza es lo que le imprime a la jugada una marca personal, dado que mediante ella uno pone algo de sí. Los jugadores se apuestan ellos mismos en el universo de la suerte a través de los números, bajo la esperanza no meramente de adquirir un premio en dinero, sino de ser portadores de la suerte. Cuando Jorge nos dice “lo único que puedo jugar es la quiniela”, deberemos ver en ese juego la posibilidad que brinda –a través de su gran red de agencias y de sorteos– de un instante de gloria personal, haciendo de lo cotidiano y de lo banal un buen repertorio para acceder a ese pequeño momento de maná o de carisma que, aunque breve, se ajusta a las posibilidades y esperanzas de los propios jugadores<sup>15</sup>.

La quiniela parece particularmente propicia para cumplir con ese agasajo que es un acto de darse, de donarse algo de manera aparentemente trasgresora, incluso cuando el dinero que puede ser obtenido como premio es casi idéntico al apostado. No pocos son los jugadores, generalmente los más desprovistos de todo tipo de capital (económico, pero también cultural y simbólico), que juegan cincuenta centavos a varios números de dos cifras, alcanzando tal vez los 30 o 35 pesos en apuestas: 35 pesos sería lo que podrían ganar en caso de acertar a uno de ellos. Pero comprender esto sin caer en un miserabilismo, nos obliga a alejarnos de la mera visión economicista del premio y de la utilidad y centrarnos en la positividad del gasto y la dimensión trasgresora que este ocupa. Puesto que el dinero importa (como entre los balineses que nos muestra Geertz –2003–) y es objeto de variados registros morales en torno a su uso, puede ser por eso mismo objeto de una trasgresión.

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

Adriana: –[sin convicción, como dudando]: sii... el scrabble me gusta, pero a mí me gusta apostar, ¿viste? Si no hay plata... (Entrevista Adriana, 7/11/2013).

La seriedad misma que se involucra en el acto de apostar, las caras adustas, las miradas que escudriñan la secuencia de números, la solemnidad con la que buscan en el tablero “sus” números, el empecinamiento con el que se vuelcan hacia tal o cual de ellos y la gravedad que suscita el no haber acertado, revelan que la dimensión lúdica, el carácter de pasatiempo del juego, es apenas un aspecto dentro de esa búsqueda. Para que el juego sea interesante es preciso apostar, lo cual se presenta como un elemento ritual de destrucción que permite participar, mediante la representación que ofician los números, en el universo de la suerte. Si la presencia del dinero importa es a condición de que pueda ser destruido dentro del juego. Como en el sacrificio, se destruye aquello que tiene valor (Bataille, 1998). Esta perspectiva, tiene el mérito de descentrarse de las preguntas en torno a la racionalidad de la práctica, puesto que es en la esperanza y no en las ganancias realmente obtenidas donde radica el valor del gasto.

“La verdad que nunca recupera mucho (...) bueno, por ahí si gana tres cifras sí puede ser que... y puede invertir en alguna cosa. Si no, no. Lo que pasa que uno a veces juega pensando por ahí que va a sacar, si no uno no jugaría, ¿no? Como dicen “la suerte hay que probarla”, si no...” (Entrevista Jorge, 7-12-2010).

Pero a la promesa de un premio (sin dudas igualmente presente en las esperanzas de los jugadores) debe añadirse la posibilidad de disponer libremente, por un instante, de sí mismo: la soberanía, al transgredir los imperativos del mundo de la utilidad, desborda las condiciones que reducen los seres sociales a no ser más que simple soportes de funciones unidimensionales (empleado, madre, jubilado, obrero, etc.). Es ese gasto, aunque menor, el que señala siempre la vida detrás de la función y que, lejos de ser un proyecto deliberado, implica una espera sin objeto, una apuesta de sí mismo (Besnier, 2005). Juego que no promete cambiar de vida, ni de trabajo, ni de residencia, da no obstante algo que pensar y algo que esperar al menos en el transcurso del día, durante las obligaciones cotidianas que muchas veces interrumpe o con las que se intercala, como cuando los choferes de taxi, empleados de comercio,

[15] La cercanía entre el concepto de carisma en Weber y el de lo sacro y el de maná en Durkheim es puesta de relieve por Raymond Aron (1992). Esto nos lleva a considerar una sociología de la esperanza, la cual es desarrollada en otro trabajo del autor (Figueiro, 2014).

vendedores ambulantes o amas de casa dejan sus quehaceres laborales o domésticos para probar su suerte. Esa prueba es ya algo en sí mismo.

Los días jueves Marta concurre por la tarde a la agencia “El 22” para limpiar el local, trabajando por hora, como lo hace en otros lugares. Pero a diferencia de estos, su trabajo allí es más ameno, porque está en contacto con el juego que la apasiona: la quiniela. Mientras barre, escurre el trapo de piso o pasa un paño por encima del mostrador, alza la vista y observa el tablero donde están los números ganadores de la semana. A veces sólo mira, pero otras realiza comentarios sobre los que salieron, los “atrasados”, los que estarían por salir. De vez en cuando no deja de aprovechar para realizar una apuesta, incluso utilizando una buena parte de lo que será su sueldo por aquellas horas en la agencia. Sandra, en esos momentos en que se le ve a Marta casi obnubilada por los resultados del día, observa la escena con simpatía y se ríe. “-Decí la verdad, ¿en qué otro lugar que limpiás te entretenés así? -Y, si en otro lado son todos problemas, -contesta Marta riendo.”

En contraste con los problemas (asociados en este caso al ámbito laboral), la quiniela se presenta como una actividad lúdica que permite distender el trajinar cotidiano al añadir, mediante el simple contacto con los números y la búsqueda de la suerte, un poco de interés a la vida (Hoggart, 2013).

Pero si hay allí un elemento que puede, momentáneamente, darle sentido a la espera del juego, esto no debe llevarnos a olvidar que también hay una forma de gubernamentalidad de las prácticas lúdicas y que el juego, crecientemente visibilizado en la topografía de la vida social, se despliega como una gran industria que extrae grandes porciones de dinero de las economías domésticas. Es en este cruce donde lo homogéneo y lo heterogéneo se vuelve difuso y muestra lo paradójico de dicha relación. La dimensión soberana que promete el juego es también una forma de gobernar las prácticas que, aunque no niega aquella experiencia, debe prevenirnos de los análisis unidireccionales. El juego menor de las apuestas no pone en cuestión la vida social ni se contrapone a las reglas de la homogeneidad, sino que simplemente reconcilia las asperezas diarias mediante el agasajo que implica. Al mismo tiempo, la industria requiere permanentemente ser presentada como decente y productiva, lo que evidencia el carácter moral y problemático de su economía.

## BIBLIOGRAFÍA

- ABT, Vicki. 1996. “The role of the state in the expansion and growth of commercial gambling in the USA”. En McMillen, Jan (ed.): *Gambling cultures. Studies in history and interpretation*. Londres, Routledge. pp. 164 a 181.
- ARON, Raymond. 1992. *Las etapas del pensamiento sociológico, tomo II*. Buenos Aires, Ediciones Siglo Veinte.
- BATAILLE, Georges. 1998. *Teoría de la religión*. Madrid, Taurus.
- BATAILLE, Georges. 2007. *La parte maldita*. Buenos Aires, Las Cuarenta.
- BATAILLE, Georges. 2008a. “La noción de gasto”. En George Bataille: *La conjuración sagrada*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora.
- BATAILLE, Georges. 2008b. “La estructura psicológica del fascismo”. En George Bataille: *La conjuración sagrada*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora.
- BATAILLE, Georges. 2008c. “¿Estamos aquí para jugar o para ser serios?”. En: *La felicidad, el erotismo y la literatura*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora.
- BECKERT, Jens y LUTTER, Mark. 2009. “The inequality of fair play. Lottery gambling and social stratification in Germany”. *European Sociological Review*. Vol. 25, No 4. pp. 475 a 488.
- BESNIER, Jean-Michel. 2005. “Georges Bataille et la modernité : « La politique de l'impossible »”. *Revue du MAUSS*. 2005/1, No 25. pp. 190 a 206.

BRENNER, Gabrielle; LIPEB, Martial y SERVET, Jean-Michel. 1996. "Gambling in Cameroon and Senegal. A response to crisis?". En McMillen, Jan (ed.): *Gambling cultures. Studies in history and interpretation*. Londres, Routledge. pp. 153 a 163.

CAILLOIS, Roger. 1995. "L'ambiguïté du sacré". En Hollier, Denis: *Le Collège de Sociologie. 1937-1939*. París, Gallimard. pp. 365 a 402.

■ CECCHI, Ana. 2012. *La timba como rito de pasaje*. Buenos Aires, Teseo - Biblioteca Nacional.

CECCHI, Ana. 2013. "Lotería Nacional: entre la caridad, la Sociedad de Beneficencia y los vendedores de numeritos. Buenos Aires 1895-1932". Texto presentado en el *Seminario Saberes de Estado y Elites Estatales*, IDES, 3 de mayo de 2013.

CHENG, Tijie. 2010. *The sociology of gambling in China*. UK, Paths International.

COSGRAVE, Jim y KLASSEN, Thomas. 2001. "Gambling against the State: The State and the legitimation of gambling". *Current Sociology*. Vol. 49, No 5. pp. 1 a 20.

DEVEREUX, Edward. 1980. *Gambling and the social structure: A sociological study of lotteries and horse racing in contemporary America*. New York, Arno.

DOUGLAS, Mary. 1996. *La aceptabilidad del riesgo según las ciencias sociales*. Barcelona, Paidós.

FIGUEIRO, Pablo. 2014. "¿Querés salvarte?" Una sociología del juego de la quiniela. Tesis doctoral, Buenos Aires, Instituto de Altos Estudios Sociales (UNSAM).

FREUND, Elizabeth y MORRIS, Irwin. 2005. "The lottery and the income inequality in the states". *Social Science Quarterly*. Vol. 8, No 5. pp. 996 a 1012.

GARVÍA, Roberto. 2007. "Syndication, institutionalization, and lottery play". *American Journal of Sociology*. Vol. 13, No 3. pp 603 a 652.

GEERTZ, Clifford. 2003. "Juego profundo: notas sobre la riña de gallos en Bali". En Clifford Geertz: *La interpretación de las culturas*. Barcelona, Gedisa.

HOGGART, Richard. 2013. *La cultura obrera en la sociedad de masas*. Buenos Aires, Siglo XXI Editores.

HOLLIER, Denis. 1995. *Le Collage de Sociologie*. París, Gallimard.

HSU, Cathy (ed.). 2006. *Casino industry in Asia Pacific: Development, operation, and impact*. Londres, Routledge.

LEE, Yu-Kang y CHANG, Chun-Tuan. 2005. "The social impacts of the public Welfare Lottery: An empirical Study in Taiwan". *Modern Asian Studies*. Vol. 39, No 1, pp. 133 a 153.

MARSHALL, Alfred. 1890. *Principles of economics*. Disponible en: <http://www.econlib.org/library/Marshall/marP.html>

MARTIGNONI-HUTIN, Jean-Pierre. 2011. "Une sociologie du gambling contemporain". *Pouvoirs*. 2011/4, No. 139. pp. 51 a 64.

MCMILLEN, Jan (Ed.). 1996. *Gambling cultures. Studies in history and interpretation*. Londres, Routledge.

MILLER, Daniel. 1999. *Ir de compras. Una teoría*. México, Siglo XXI.

MORAIS, Richard. 2002. The stakes get higher. *Revista Forbes* (29/4/2002).

PASZKOWSKI, Diego. 1992. *La juegomanía. El auge de los apostadores y capitalistas en la Argentina*. Buenos Aires, Ediciones Letra Buena.

REIRH, Gerda. 2004. "The economics of ethics: lotteries and state funding". *Economic Sociology. European Electronic Newsletter*. Vol. 6, No 1. pp. 4 a 12.

REIRH, Gerda. 2007. "Gambling and the contradictions of consumption: a genealogy of the 'pathological' subject". *American Behavioral Scientist*. Vol. 51, No 1. pp. 33 a 55.

REITH, Gerda. 1999. *The age of chance: gambling in western culture*. Londres, Routledge.

RICHMAN, Michele. 1982. *Reading Georges Bataille. Beyond the Gift*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press.

STEINMÜLLER, Hans. 2011. "The moving boundaries of social heat: gambling in rural China". *Journal of the Royal Anthropological Institute*. Vol. 17, No 2. pp. 263 a 280.

VAN WYK, Ilana. 2012. "'Tata ma chance': On contingency and the lottery in post-apartheid South Africa". *Africa*. Vol. 82, No 1. pp. 41 a 68.

WILKIS, Ariel. 2013. *Las sospechas del dinero*. Buenos Aires, Paidós.

WISMAN, Jon. 2006. "State lotteries: Using state power to fleece the poor". *Journal of Economic Issues*. Vol. 40, No 4. pp. 955 a 966.

ZELIZER, Viviana. 2011. *El significado social del dinero*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.