

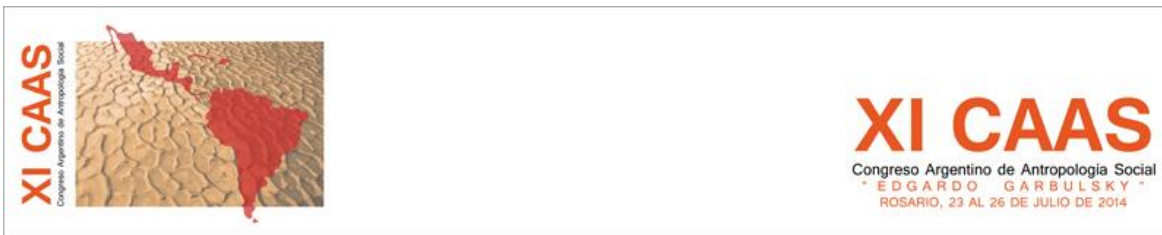
La ciudad de las tragamonedas. Juegos de apuesta y azar en el Partido de Tigre - Provincia de Buenos Aires- entre 1992 y 2013.

Sánchez, Alexandra.

Cita:

Sánchez, Alexandra (2014). *La ciudad de las tragamonedas. Juegos de apuesta y azar en el Partido de Tigre - Provincia de Buenos Aires- entre 1992 y 2013. XI Congreso Argentino de Antropología Social, Rosario.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-081/1131>



XI Congreso Argentino de Antropología Social

Rosario, 23 al 26 de Julio de 2014

GRUPO DE TRABAJO

GT.52 Antropología de lo urbano: sistemas e imaginarios

TÍTULO DE TRABAJO

Mujeres y máquinas, máquinas y mujeres en bingos y casinos de la Provincia de Buenos Aires.

Nombre y apellido. Institución de pertenencia.

Alexandra Sánchez Hernández. Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires.

Desde finales del siglo XX y principios del XXI aumentó sustancialmente la instalación de máquinas tragamonedas en casinos y bingos de la Provincia de Buenos Aires. En 1988 el gobierno provincial autorizó a la Lotería Nacional¹ para que administrara los casinos de Mar del Plata, Miramar, Necochea, Pinamar y Tandil, creara nuevos casinos en Mar de Ajó, Santa Teresita, Monte Hermoso y Sierra de la Ventana con máquinas de azar.

Dos años después aprobó el funcionamiento de salas de bingo en 32 municipios de la Provincia². En 1992 creó el Instituto Provincial de Loterías y Casinos³, con el propósito de reasumir la administración de las salas de juego ubicadas en su jurisdicción, y un año después formalizó su autonomía en la dirección y usufructo de los juegos de azar a través del Decreto 327. Hasta ese momento los bingos no podían instalar máquinas tragamonedas.

2

No obstante, en 2003 la Provincia permitió también el funcionamiento de máquinas electrónicas de juegos de azar en los Bingos⁴. En la actualidad, los 11 casinos y 46 Bingos administrados por el Instituto Provincial cuentan con amplios espacios habilitados para las tragamonedas. Trilenium, por ejemplo, el casino de Tigre inaugurado en 1999 y operado por Boldt, tiene más de 1800 máquinas⁵. El Bingo Merlo, inaugurado en el mismo año⁶ y operado por el Grupo Midas, también tiene una zona más amplia destinada a las máquinas si se compara con el salón donde se juegan los cartones⁷.

¹ Ley 10.756 de 1988 de la Provincia de Buenos Aires

² Ley 11.018 de 1990 de la Provincia de Buenos Aires

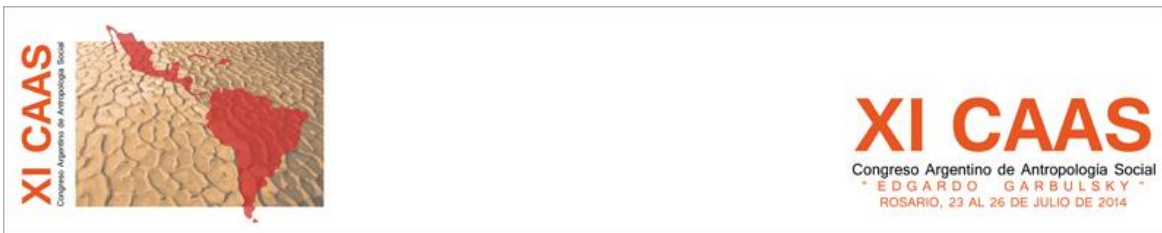
³ Decreto 1170 de 1992/ Provincia de Buenos Aires

⁴ Ley 13.063 de 2003 de la Provincia de Buenos Aires

⁵ Trilenium Casino. "Casino". www.trileniumcasino.com.ar accedido 7 dic. 2013

⁶ Grupo Midas "Prensa". www.grupomidas.com accedido 23 de mayo de 2014

⁷ Registro de Campo en el Bingo de Merlo 24 de mayo de 2014



La tecnificación de las salas de juego con la instalación de tragamonedas propone nuevos vínculos socio-técnicos orientados hacia la competición individual entre jugador/a-máquina y, de cierto modo produce híbridos entre sujeto/objeto. Una mezcla entre máquina y organismo que Donna Haraway bautizó como cyborgs para cuestionar la división entre naturaleza/cultura, entre lo social y lo tecnológico propuesta por la crítica moderna. Según Haraway a finales del siglo XX:

“Todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en una palabra somos cyborgs. El cyborg es nuestra ontología, nos otorga nuestra política. Es una imagen condensada de imaginación y realidad material” (Haraway, 1991:254)

3

Las dicotomías entre naturaleza/cultura, entre lo social y lo tecnológico según Bruno Latour, surgieron a través de un proceso de *purificación*. Los modernos crearon dos zonas ontológicas con diferencias absolutas, el sujeto humano, por un lado y el mundo de los objetos por el otro. No obstante, estas distinciones son ilusiones ópticas y lo que encontramos son entidades híbridas entre lo humano y lo no humano, en las cuales “todo ocurre en el medio, todo transita entre los dos, todo se hace por mediación, por traducción o por redes” (Latour, 2007:66).

Fueron Hobbes y Boyle los padres fundadores de estas divisiones. A la ciencia y la tecnología les correspondió todo lo relacionado con los no-humanos a través del laboratorio, y a la política la representación de los humanos a partir del contrato social. “Hobbes y sus émulos crean los principales recursos de que disponemos para hablar del poder —representación, soberano, contrato, propiedad, ciudadanos—, mientras que Boyle y sus continuadores elaboran unos de los repertorios más importantes para hablar de la naturaleza: experiencia, hecho, testimonio, colegas. Lo que todavía no sabíamos era que se trataba de una invención doble” (Latour, 2007:49)

La relación entre sujeto/máquina generada a partir del proceso de conversión de casinos y bingos en “tecno-espacios” (Escobar, 2005) posibilita romper estas dicotomías y ver la manera como las prácticas sociales vinculadas con la tecnología articulan y producen la vida. Para los antropólogos del “cyborg” la realidad humana y social es producida por las máquinas y por las actividades humanas. “Sostienen que debemos reconocer una labor de agenciamiento a las máquinas, y que la tarea propicia de la antropología de la ciencia y la tecnología es examinar etnográficamente cómo la tecnología sirve de agente de producción social y cultural” (Escobar, 2005:21)

El cyborg sería, en este caso, la metáfora de los “acoplamientos inquietantes y placenteros” (Haraway, 1991:257) que se generan entre las jugadoras⁸ y las máquinas en los bingos y casinos. Espacios ficcionados donde el tiempo se detiene y la mujer no sabe en qué momento sale o se oculta el sol. Lo único atractivo son las máquinas con sus cascadas de luces, premios acumulados, y carretes con figuras de colores e infinitas posibilidades de líneas. Están allí, programadas y dispuestas a empezar la interacción, claro, solo a través del dinero como médium, pues si la jugadora no inserta un billete en la ranura de la máquina no es posible iniciar el juego y experimentar los dos placeres que al mismo le atribuye Lord Byron: ganar y perder.

Una vez frente a la tragamonedas, la jugadora no es solo sujeto sino cyborg, un híbrido de sujeto/máquina mediado por el dinero cuando se inserta el billete y empieza la batalla con la tragamonedas. “Es como enfrentarse a algo superior” me

⁸ En adelante me referiré a “jugadora” porque mayoritariamente son las mujeres quienes juegan en las máquinas tragamonedas al interior de Bingos y Casinos. Principalmente mujeres adultas. Norma, mi informante, ratificó este dato de observación cuando en una conversación sostenida conmigo el 24 de mayo de 2014 en el Bingo de Merlo, me dijo: “Las personas allá afuera creen que aquí vienen solo los hombres y aquí hay principalmente mujeres, mirá las máquinas, mirá el salón del Bingo, la mayoría son mujeres”

dijo Norma⁹ cuando le pregunté por las sensaciones que le despertaba jugar en una máquina¹⁰. El objetivo de la jugadora es dominar y controlar ese “algo superior”. Haraway reafirma este planteamiento cuando dice que: “el placer intenso que se siente al manejar las máquinas deja de ser un pecado para convertirse en un aspecto de la encarnación. Podemos ser responsables de máquinas, ellas no nos dominan, no nos amenazan. Somos responsables de los límites, somos ellas” (Haraway, 1991:309).

En la idea de “encarnación” simbolizada por el vínculo entre jugadora/ máquina, el dinero no es el único médium, también lo son las creencias y amuletos que usan las mujeres para superar los obstáculos que se presentan durante el juego. Por ejemplo, en el Bingo Merlo¹¹, una jugadora que iba perdiendo su apuesta rezó y acarició a la máquina pero cuando reconoció su derrota le propinó un puño, la culpó de su “mala suerte”, le atribuyó agencia. Si hubiera ganado, asociaría su triunfo a un poder superior capaz de transformar la realidad, representado en los rezos y las caricias. Cobran sentido aquí las palabras de Malinowski sobre la fe y la magia: “Tanto la magia como la religión presentan soluciones ante esas situaciones o atolladeros, ofreciendo no un modo empírico de salir con bien de los tales, sino los ritos y la fe en el dominio de lo sobrenatural” (Malinowski, 1985:98)

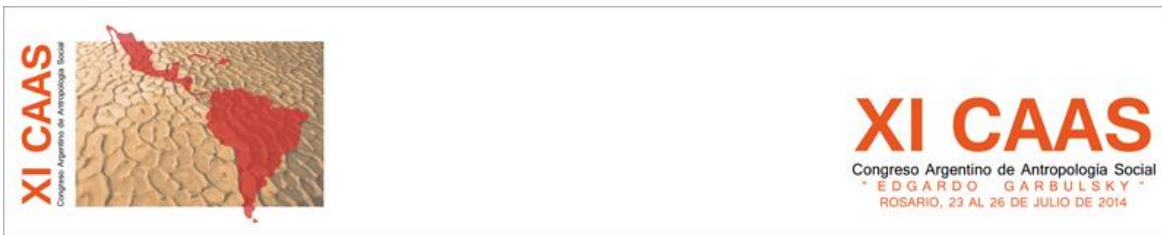
En el caso de Norma, mi informante, siempre juega con un sobre de azúcar en su billetera¹². Para que tenga un efecto más poderoso, dice, alguien debe habértelo regalado. Algunas mujeres, además, esparcen el azúcar sobre la máquina sin que los trabajadores del bingo se enteren, pues está prohibido. El sobre de azúcar sería entonces otro agente del que Norma se vale para ganarle dinero a la máquina, la magia sería una cualidad del sobre, pero según Malinowski, la magia

⁹ Informante, Partido de Merlo

¹⁰ Registro de campo Bingo Merlo 24 de mayo de 2014

¹¹ Registro de campo Bingo Merlo 24 de mayo de 2014

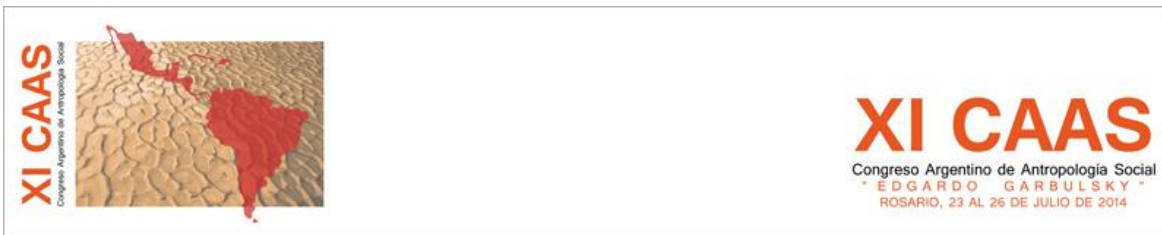
¹² Registro de campo Bingo Merlo 24 de mayo de 2014



también supondría la relación entre la cosa mágica y el sujeto, una postura que no dista de la relación entre lo humano y lo no humano planteada por los antropólogos de la ciencia y la tecnología. “La función de la magia consiste en ritualizar el optimismo del hombre, en acrecentar su fe en la victoria de la esperanza sobre el miedo” (Malinowski, 1985:102)

Me parece importante en este punto hacer algunas referencias al Médium Dinero. Según Viviana Zelizer, “el dinero, además de servir como una herramienta racional clave en el mercado económico moderno, también existe fuera de la esfera del mercado y recibe una profunda influencia de las estructuras culturales y sociales” (Zelizer, 2011:34). En este sentido, tanto el dinero que se apuesta como el dinero que gana adquiere significados y “marcados diferenciales” por parte de las jugadoras. Norma, por ejemplo, marca parte del dinero de su salario para jugar en las tragamonedas, otra parte para pagar las facturas y demás, pero el dinero que se gana lo marca de maneras distintas, eso sí, no lo usa para pagar cuestiones del hogar.

El dinero recaudado por el Estado argentino a través de los juegos de azar también se puede pensar hipotéticamente a partir de “marcados diferenciales”. Desde que este asumió la administración y explotación del negocio en el territorio nacional y en las provincias el dinero que ingresa por juegos de azar al erario es destinado a inversión social. Esta conversión del dinero juego/apuesta en dinero-social no es solo una transacción económica, sino una práctica que se inscribe además en el campo de la moral. Las apuestas en bingos y casinos pueden conllevar en ‘equis’ caso a una persona a la ruina, generando así un dinero-inmoral que una vez recibido por el Estado es marcado como dinero-moralmente limpio al destinarlo a causas bondadosas.



Desde la antropología se encuentran múltiples análisis de “marcados diferenciales” de dinero, sobre todo con relación al dinero primitivo. Sharon Hutchinson, por ejemplo, analizó el proceso de monetización de los Nuer entre 1930 y 1983 y percibió que aunque circulara una moneda capitalista, el ganado continuaba “siendo la metáfora del valor”. En su investigación da cuenta de cinco categorías de riqueza monetaria y en ganado de los nuer —el ganado de las mujeres, el ganado del dinero, el dinero del trabajo, el dinero del ganado y el ganado del dinero—, además del “dinero de mierda” que era obtenido limpiando las letrinas y jamás usaban para comprar una vaca.

Ahora, para retomar la relación sujeto/máquina y entender dicho acoplamiento en los bingos y casinos de la Provincia de Buenos Aires considero relevante profundizar en los aportes de teóricos que incluyen en sus estudios tanto a las entidades sociales como a las no sociales, es decir al Otro de la Sociología: lo no humano. La Teoría del Actor Red propuesta por Latour, Callón y sus colegas me brinda un conjunto de herramientas para poder realizar dicho abordaje. “Este oscuro continente de lo no social, aunque sería supuestamente impenetrable al análisis sociológico, se ha rendido ya a la teoría del actor-red” (Lee y Brown, 1998:231)

En los planteamientos de Callón, el actor-red no es reducible a un solo actor o a una única red, sino que “está compuesto, igual que las redes, de series de elementos heterogéneos, animados e inanimados, que han sido ligados mutuamente durante un cierto periodo de tiempo” (Callon, 1998:156). Estos elementos heterogéneos no son estables, porque las entidades que los componen —humanos y no humanos— pueden transformar sus identidades, redefinir las relaciones y agregar nuevos elementos a la red. Cada elemento puede ser parte de otras redes trazando relaciones infinitas, por lo cual es necesario un mecanismo de simplificación, que dé cuenta de las asociaciones concretas —el

contexto— que le dan significado a cada entidad, enrolan otras y definen sus limitaciones a partir de la relación y yuxtaposición con otros elementos.

“Si no fuesen situados en una red, estos elementos estarían condenados a desaparecer. Se trata de relaciones variadas que definen la contribución de cada elemento, así como la solidez de la construcción como totalidad” (Callon, 1998:158)

Un ejemplo de actor-red podría ser el Bingo Merlo, el cual representa una serie de asociaciones y relaciones entre diversos actantes animados e inanimados: jugadoras, máquinas, dinero, amuletos, creencias, empresas operadoras, instituciones gubernamentales, medios publicitarios y trabajadores del bingo, etc... Según la Teoría del Actor Red, el Bingo Merlo sería la entidad enroladora de los otros actantes pero no desde una perspectiva unilateral sino multilateral pues cualquiera de los elementos tendría la posibilidad de transformarlo o garantizar su perpetuación. “La red es multidimensional...los actantes disponen de muchos recursos de los que aprovecharse, recursos que, al mismo tiempo que problematizan ciertos componentes de la red original, pueden contribuir, en último término, a su durabilidad” (Singleton y Michael, 1998:176)

Luego de presentar las múltiples asociaciones en un actor-red, intentaré analizar, a partir de los esquemas de mediación entre lo humano y lo no humano desarrollados por Latour, la relación entre jugadora/máquina al interior del Bingo Merlo. En la escena “uno”¹³, una mujer, empieza a perder todo el dinero apostado. “Es una máquina *comedora*”¹⁴, me dice Norma luego de hacer un gesto de asombro por la reacción de la jugadora¹⁵. Las *comedoras* son varias y Norma las

¹³ Registro de campo en el Bingo Merlo el 24 de mayo de 2014

¹⁴ Palabras de Norma durante el recorrido en el Bingo de Merlo 24 de mayo de 2014

¹⁵ Registro de campo en el Bingo Merlo el 24 de mayo de 2014

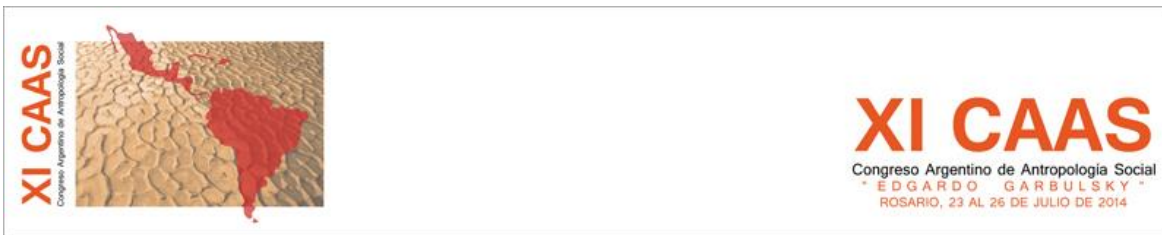
tiene identificadas. “La de allá es *ganadora*”, también sabe en cuáles tragamonedas hay más posibilidades de ganar, pues desde hace bastante tiempo frecuenta el Bingo.

Si me baso en la propuesta latouriana, la mujer que va perdiendo sería el **Agente 1** y la máquina el **Agente 2**. Hasta aquí serían agentes independientes que pueden dar paso al surgimiento de dos puntos de vista: uno asociado al “**Mito del instrumento neutral**” que ve la tragamonedas como una herramienta que puede ser controlada por la jugadora; y el otro, relacionado con “**El mito del destino autónomo**” que le atribuye a la máquina una actuación, el control sobre la jugadora. El primer mito según Latour es moralista porque depende de la esencia de las personas —una buena ciudadana no jugaría todo su dinero, una avara sí—. El segundo es materialista, pues “somos lo que tenemos” —la máquina transforma a la mujer—.

9

En este punto no sería posible observar el proceso de mediación que existe entre los dos agentes, para ello es indispensable la existencia de un **Agente 3** que surge de la fusión entre el **Agente 1** y el **Agente 2**. Cada agente tiene una serie de metas, el 1 quiere ganar, el 2 tiene la *meta/función* de entregar premios cada tanto según lo hayan programado, pero la mediación consiste en conocer la meta que seguirá el nuevo agente, el 3 —la mujer había deseado ganar pero ahora mientras juega en la máquina empezó a perder todo su dinero, la meta inicial se perdió en el laberinto del juego—. A esta “incertidumbre acerca de las metas”, Latour la llama *traducción*. “(...) utilizo traducción para significar desplazamiento, deriva, invención, mediación, la creación de un lazo que no existía antes y que, hasta cierto punto, modifica dos elementos o agentes” (Latour, 1998:254)

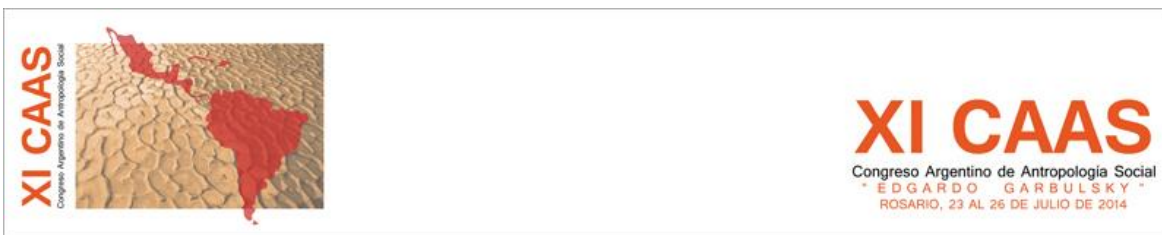
El actor que resulta es una jugadora-máquina o una máquina-jugadora. La traducción finalmente es simétrica porque la mujer es diferente frente a una



máquina y la máquina es diferente con una mujer jugándola. Surge un **actor híbrido** compuesto de mujer y tragamonedas. En este punto la categoría de agente dificulta, según Latour, la inclusión de objetos ya que está asociada a los sujetos, por ello propone el concepto de **actante**, un término que toma de la semiótica y que le permite incluir a humanos y no-humanos. El **actante** “describe cualquier entidad que actúa en una trama, sea cual fuere el papel que se le atribuye, figurativo o no-figurativo” (Latour, 1998:255)

Precisamente, la clasificación que realiza Norma entre máquinas *comedoras* y *ganadoras* establece una visión de estas como actantes. En la relación con las jugadoras, las tragamonedas actúan favorable o desfavorablemente dependiendo de las metas: si la meta de ganar se interrumpe porque se empieza a perder, la máquina es clasificada como *comedora*, si se cumple, aunque se presenten inconvenientes, se clasifica como *ganadora*. “Para poder reconocer esta construcción de máquinas por humanos y de humanos por máquinas, debemos estar dispuestos a otorgar a las máquinas el estatus de actantes activos en lugar del de objetos pasivos que, simplemente, están ahí a mano” (Heidegger, 1962; Rachel, 1994; en Lee y Brown, 1998:224)

La gran dicotomía entre lo social y lo tecnológico se torna borrosa. No existe un nosotros (humanos) y un ellos (no-humano), sino un campo de asociaciones donde la acción es una propiedad de entidades híbridas, de la relación entre actantes. “La atribución a un actor del papel de motor principal no debilita en modo alguno la necesidad de una *composición* de fuerzas para explicar la acción” (Latour, 1998:257; énfasis del autor). La relación es simétrica y los actantes se encuentran en un permanente intercambio de competencias y propiedades al superponerse. Esta mirada aplicaría tanto para el uso de las tragamonedas como para su proceso de fabricación.



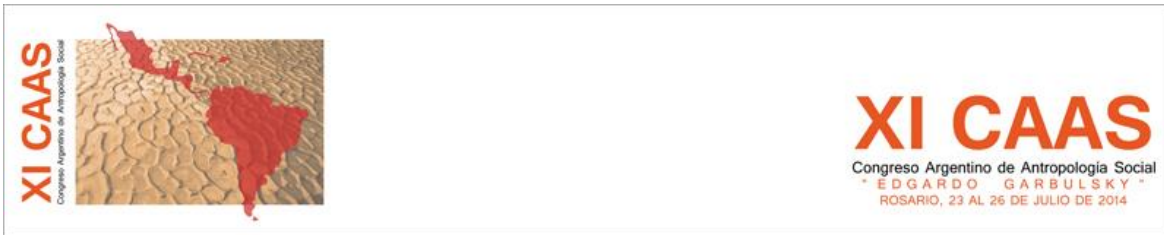
Si pretendiéramos reconstruir la genealogía de las máquinas tragamonedas nos trasladaríamos fuera del tiempo y el espacio que ocupamos actualmente en el Bingo. Al abrir una de ellas —revertir la cajanegrización— encontraríamos que hacen parte de diferentes asociaciones y niveles de significado entre ingenieros, técnicos y objetos que tuvieron como programa de acción: lograr que los jugadores que frecuentan los bingos y casinos pudieran apostar dinero sin intermediarios humanos. Claro, los ingenieros y los técnicos ya no están y las salas de juego tienen un nuevo actante: la máquina tragamoneda. A esta le ha sido delegada la tarea del croupier¹⁶ que se ha hecho máquina. La nueva relación sin intermediarios humanos, al igual que los videojuegos, garantiza el anonimato y produce lo que Haraway llama “formas modernas de la «vida privada»” (Haraway, 1991:288).

11

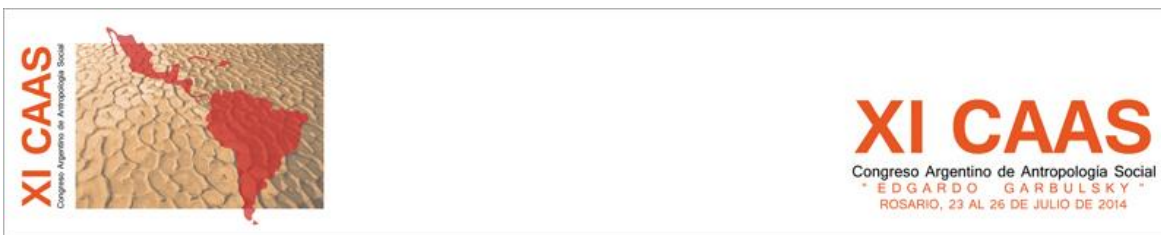
En el trabajo de campo con Norma, 30 minutos más tarde de su observación, “es una máquina *comedora*”, otra mujer ganaba una buena suma de dinero. La máquina jugaba sola, la mujer no se atrevía a tocarla, era como si no supiera qué hacer. “Le abrió, ahí es cuando hay más probabilidad de ganar”, aseguró Norma mientras observaba la multiplicación de números en la pantalla. La actuación de la máquina y el resultado obtenido por la jugadora son programados. Cada tragamoneda tiene en su interior un computador en forma de chip que le permite al bingo ejercer un control y un dominio sobre los tiempos y los montos de las ganancias. “La miniaturización —el chip— se ha convertido en algo relacionado con el poder: lo pequeño es más peligroso que maravilloso, como sucede con los misiles”, dice Haraway. (Haraway, 1991:261)

Lo anterior demuestra que al relacionarse con la tragamoneda, la jugadora establece un vínculo no solo con un objeto sino con un objeto/institución. Según

¹⁶ Trabajador del casino encargado de coordinar el juego en una mesa grupal. La ruleta es el principal ejemplo.



Latour los objetos no existen solamente como objetos, sino que hacen parte de una vida colectiva, forman parte de instituciones que generan “cuerpos corporativos”, es decir sujetos relacionados con objetos. Da un ejemplo: “Un Boeing-747 no vuela, vuelan las líneas aéreas” (Latour, 1998:273). En el caso que propongo se podría decir que una tragamonedas no juega, juegan los Bingos, los casinos, las empresas operadoras y el Instituto Provincial de Loterías y Casinos de la Provincia de Buenos Aires.



BIBLIOGRAFÍA

CALLON, Michel (1998) El proceso de construcción de la sociedad. El estudio de la tecnología como herramienta para el análisis sociológico. En: Sociología simétrica. M. Domenech y F.J. Tirado comps., Barcelona, Gedisa: 143–170.

ESCOBAR, Arturo (2005) Bienvenidos a Cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura. Revista de Estudios Sociales, N° 22, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de los Andes: 15–35.

HARAWAY, Donna (1991) Manifiesto para cyborg: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX. En: Ciencia, cyborgs y mujeres. Ediciones Cátedra, Universidad de Valencia, Instituto de la Mujer.

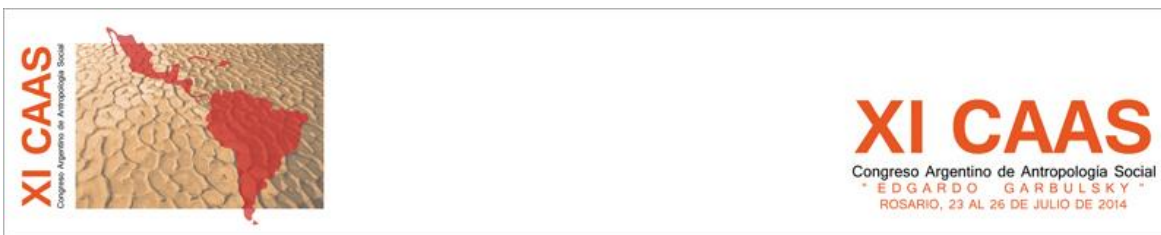
13

HUTCHINSON, Sharon (2010) El ganado del dinero y el ganado de las mujeres entre los nuer, 1930–83. En: Introducción a la Antropología Social y Política. Relaciones Sociales. Desigualdad y poder. M. Neufeld y G. Novaro comp., Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, UBA: 145–196.

LATOUR, Bruno (2007) Nunca fuimos modernos. Ensayo de antropología simétrica. Siglo XXI Editores Argentina.

LATOUR, Bruno (1998) De la mediación técnica: filosofía, sociología, genealogía. En: Sociología simétrica. M. Domenech y F.J. Tirado comps., Barcelona, Gedisa: 249–302.

LEE, Nick y BROWN, Steve (1998) La alteridad y el actor red. El continente no descubierto. En: Sociología simétrica. M. Domenech y F.J. Tirado comps., Barcelona, Gedisa: 219–248.



MALINOWSKI, Bronislaw (1985) Magia, ciencia y religión. Barcelona, Planeta–Agostini.

SINGLETON, Vicky y MICHAEL, Mike (1998) Actores–red y ambivalencia. Los médicos de familia en el programa británico de citología de cribaje. En: Sociología simétrica. M. Domenech y F.J. Tirado comps., Barcelona, Gedisa: 171–217.

ZELIZER, Viviana (2011) El significado Social del dinero. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Leyes de la provincia de Buenos Aires sobre Juegos de azar: Ley 1051 de 1987, Ley 10.756 de 1988, Ley 11018 de 1990 y Ley 13063 de 2003. Información suministrada por la Dirección de Información Parlamentaria; Honorable Cámara de Diputados de la Nación.

Decretos de la Provincia de Buenos Aires sobre Juegos de azar: decreto 1170 de 1992 y decreto 327 de 1993. Información suministrada por la Dirección de Información Parlamentaria; Honorable Cámara de Diputados de la Nación.

Lotería Nacional Empresa Social del Estado. Institucional, la historia. Disponible en www.loteria-nacional.gov.ar accedido 27 oct. 2013.

Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires. “Casinos”, “Bingos”, “Hipódromos”. www.loteria.gba.gov.ar accedido 27 oct. 2013

Trilenium Casino. “Casino”. www.trileniumcasino.com.ar accedido 7 dic. 2013