

Los juegos de azar y el juego excesivo desde la perspectiva de las humanidades y las ciencias sociales: desprenderse del velo moralizante¹

Claudia Dubuis

Institut d'Ethnologie. Université de Neuchâtel

Traducción: Astor Borotto (UNL/CONICET).

astorborotto@gmail.com

Cita: Dubuis, Claudia - Borotto Astor traducción. 2021. **Los juegos de azar y el juego excesivo desde la perspectiva de las humanidades y las ciencias sociales: desprenderse del velo moralizante.** Revista *Lúdicamente*, Vol. 10, N°20, Año 2021. Mayo-Septiembre 2021, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido el 01 de Diciembre de 2020 y aceptado para su publicación el 01 de Febrero de 2021.

Resumen

A partir de un examen de la literatura existente, este artículo retoma algunas líneas centrales de la investigación en el área de las humanidades y las ciencias sociales (sociología, antropología) sobre los juegos de azar y el juego excesivo. Mientras la cuestión de los juegos de azar se vuelve un tema de actualidad, se evidencia una escasa producción de investigaciones empíricas consistentes en torno a este objeto desde las ciencias sociales, particularmente en el espacio francófono.

Introducción

Podemos considerar que los juegos de azar constituyen un campo emergente para las ciencias sociales (sociología, antropología), aún cuando la temática despierta la curiosidad de los investigadores desde hace mucho tiempo. En comparación con otros campos de investigación se constata un doble fenómeno de invisibilidad y de rezago. ¿Cuáles son las razones? Para enumerar sólo algunas, advertimos que los investigadores han manifestado el mismo menosprecio social por los juegos de azar que la sociedad global para la cual estas actividades lúdicas, aún cuando son practicadas en casi todas las sociedades, siempre fueron objeto de prohibición u oprobio moral. Asimismo, la práctica de juegos de azar quedó relegada frente a otras cuestiones u otros problemas sociales: los temas relacionados al alcohol o las drogas fueron mucho mejor trabajados que el

¹ Traducido de: Dubuis, Claudia. (2016). «Le jeu d'argent et le jeu d'argent excessif sous l'angle des sciences humaines et sociales : sortir de la gangue moralisatrice». Pp. 263-79 en *Addictions et société : voyage au pays des ombres. Actes du colloque des 50 ans du GREA*, editado por A. Philibert, G. Morel, y S. Cattacin. Genève: Université de Genève. Disponible en: <http://archive-ouverte.unige.ch/unige:88550>

juego. Fue necesario esperar a la liberalización mundial de la práctica de juego (loterías, casinos, luego el juego en internet) a partir de los años 1980-1990 para que comencemos a interesarnos en este tema más seriamente. No obstante, esto no significa que no se haya producido ninguna investigación previamente sobre estos objetos. En sociología, existen algunos clásicos sobre el juego. Me pareció útil volver sobre ellos para clarificar o precisar algunos puntos en la medida en que vemos que estos textos son ritualmente citados, pero parecen analizados con poca precisión, al menos en lo que respecta a los juegos de azar. En cierto modo, podemos suponer que los primeros autores, haciéndose eco de las concepciones sociales de su época, reprodujeron una concepción altamente moralizante respecto de los juegos de azar, contribuyendo a mantener este objeto prácticamente fuera del campo de las preocupaciones consideradas como legítimas para el mundo académico. Este artículo propone entonces una breve presentación del tratamiento que las ciencias sociales le han dado a las temáticas de los juegos de azar y del juego excesivo.

Los juegos de azar desde la perspectiva de las ciencias sociales

Primeras aproximaciones clásicas moralizantes.

En el mundo francófono, recuperamos indudablemente las obras *Homo Ludens* de Johan Huizinga (1951 [1938]) y *Les jeux et les hommes* de Roger Caillois (1995 [1951]), dos ensayos que no tratan específicamente los juegos de azar, quedando estos relativamente marginados en estos trabajos. Estos autores intentaron antes que nada demostrar el significado social del juego en general presentándolo como una práctica significativa: ellos ven en el juego una auténtica matriz social. Para Huizinga, el juego tiene una importancia crucial en tanto la civilización en su totalidad surgiría de esta práctica social, a diferencia de los análisis clásicos que la hacen emerger de instituciones tales como el derecho, la guerra o el trabajo.

A partir de este postulado, Caillois intenta elaborar su célebre sociología general, basada sobre una tipología de los juegos que se construye en torno a cuatro categorías fundamentales – agon o competición, alea o azar, mimicry o simulacro, illinx o vértigo – que le proporcionan, en su proyecto de interpretación totalizante, una tipología para el conjunto de las sociedades humanas. De estas categorías, dos son las que habitualmente se discuten y comentan en la literatura sobre los juegos de azar: el agon, que denota la capacidad que tienen los participantes para superar obstáculos y adversarios para lograr el éxito y la alea, que contrariamente hace que el resultado sea completamente independiente del jugador. En ambos casos, se está sometido a reglas pero, en la configuración del agon, el rol que juega el azar es minimizado gracias a la habilidad y a la capacidad del jugador. Con la alea, campo por excelencia de los juegos de azar, el azar se vuelve dominante y el jugador, considerado completamente pasivo, se somete a la espera de la suerte. La introducción de esta distinción entre jugador activo y pasivo crea en realidad una distinción entre el juego y el juego de azar sobre el que parece lanzarse una forma de desprecio en tanto no permitiría nada más que la pasividad (Dubuis 2000). En resumen, si bien el juego gana con Caillois un estatus de objeto de pleno derecho en el campo de la sociología, los juegos de azar específicamente parecen tener dificultades para acceder al mismo nivel. Con esto dicho, una de las críticas más evidentes que podemos dirigir hacia esta tipología es que las cuatro categorías son antes que nada construidas a priori, sin una base ni una verificación empírica.

Entre otras célebres etnografías que marcaron la teorización de los juegos de azar, esta



vez en el espacio anglosajón, debemos señalar el texto de Clifford Geertz (1988 [1973]) sobre la riña de gallos balineses en los que el juego es, nada menos, que la matriz expresiva del mundo social. Geertz establece una distinción entre los jugadores, están los grandes apostadores [flambeurs] y los principiantes [amateurs], los "codiciosos irracionales" y los "auténticos apasionados", ubicados en los dos extremos de una escala de tipologías de jugadores y de juegos (1988 [1973]:357). El autor realiza una correspondencia entre el juego por el prestigio de la riña de gallos por un lado, esto es, los combates denominados serios y, por otro lado, el juego por el dinero de los combates llamados ordinarios. Paralelamente a la organización de riñas de gallos coexisten otras formas de juego calificadas con un poco de desprecio por parte de Geertz como "estúpidos o de puro azar" (ruleta, dados, cara o ceca) a los cuales

"Sólo mujeres, niños, adolescentes y otras varias clases de personas que no concurren (o todavía no lo hacen) a las riñas de los gallos —los extremadamente pobres, los socialmente despreciados y los personalmente atípicos— se entregan a estos juegos en los que arriesgan desde luego sólo unos centavos. Los hombres vinculados con las riñas de gallos se avergonzarían de acercarse siquiera a semejantes lugares" (1988 [1973]:357).

De esta manera, una fuerte jerarquía social y "sociomoral" se establece en la práctica de apuestas: en pocas palabras, para los "ciudadanos respetables", "la riña de gallos se aproxima más a un affaire d'honneur (...) que al estúpido mecanismo de una máquina automática" (1988 [1973]:358)

Si bien Geertz logra demostrar la importancia social de las apuestas en las riñas de gallos en Bali, señalando que son "una simulación de la matriz social, del sistema de grupos cruzados, superpuestos y en alto grado solidarios [...] en los cuales viven los individuos" (1988 [1973]:358) relega a los juegos de azar y de apuestas, con un ligero matiz de condescendencia, dentro de un registro de prácticas de segunda categoría. En definitiva, es la jerarquía social la que está en juego detrás de las riñas.

Quitar el velo moralizante de los juegos de azar.

Uno de los primeros trabajos significativos que trata enteramente sobre los juegos de azar es la voluminosa tesis de Edward C. Devereux, defendida en 1949 en la Universidad de Harvard pero publicada recién en 1980, titulada *Gambling and the Social Structure. A Sociological Study of Lottery and Horse Racing in Contemporary America* (Devereux 1980 [1949]). Uno de los principales temas tratados en esta obra consiste en evidenciar las causas de la desaprobación social aparentemente masiva frente a los juegos de azar existente al momento en que estas investigaciones son llevadas a cabo (durante los años treinta y cuarenta) y las razones sociales que volvieron ineficaces a las diferentes tentativas de erradicación del juego.

Su enfoque apunta a dilucidar los determinantes sociales estables o universales del juego. Tal concepción, que podemos calificar como fijista, lleva a Devereux a concebir los determinantes desde un punto de vista prácticamente naturalista y funcionalista, es decir, como una respuesta a ciertas necesidades individuales (psicológicas, emocionales) que señala como inadecuadas para la estabilidad de la estructura social. Basado en este postulado, Devereux aborda las prácticas de los juegos de azar y las prohibiciones que pesan sobre éstos desde una perspectiva que concibe una tensión y una ambivalencia que se expresan en el seno de la cultura dominante norteamericana, blanca y protestante, marcada por una ética del trabajo propia de un sistema de valores



específicos del sistema capitalista.

Esta ambivalencia social manifestada en la práctica del juego cumpliría así una función de mantenimiento del equilibrio de lo que califica como "sistema ético" (Devereux 1980 [1949]:7), marcado por las contradicciones normativas que prevalecen en las sociedades industriales occidentales: los juegos de azar se situarían entonces en una doble tensión con los imperativos morales del cristianismo (condena del dinero "fácil", valorización de la caridad) y con la ética del capitalismo (valorización de la acumulación, del ahorro, de la disciplina, del trabajo duro). En una reseña sobre los juegos de azar redactada ulteriormente para una enciclopedia de ciencias sociales, Devereux completa esta interpretación insistiendo esta vez en la "función positiva" de la que estarían cargados los juegos de azar, adaptados particularmente, a fin de cuentas, a la resolución de conflictos psíquicos engendrados por las frustraciones y las coacciones del sistema económico capitalista (1968:56). Esta concepción lleva a Devereux a ver en las prácticas de los juegos de azar una forma de desviación, sin embargo, portadora de una función de resolución de tensiones sociales. Dicho de otro modo, en esta perspectiva, estas prácticas constituyen tanto problemas sociales como respuestas a estos problemas.

Será necesario esperar a los trabajos del sociólogo Erving Goffman para que los juegos de azar salgan de su matriz moralizante. En 1958, al momento de obtener un puesto en la Universidad de California, Goffman emprendía el estudio de una nueva institución total, el casino, observando durante el verano los casinos del vecino Estado de Nevada. Pero luego de ser expulsado de los casinos por ganar con demasiada frecuencia en el Blackjack (había adoptado una técnica de conteo de cartas diseñada por un matemático), Goffman encontró otra entrada al campo siguiendo la formación de croupier y trabajando en un conocido casino de Las Vegas (Sallaz 2009). Aunque haya publicado poco sobre esta cuestión, únicamente encontramos rastros en su célebre obra "Interaction ritual" (1974), allí Goffman concluye que los juegos de azar representan el prototipo de la acción y que el casino constituye el dispositivo material y social mejor organizado para "facilitar el nacimiento de la acción" (1974:164). Desde este punto de vista, el doble mérito de Goffman fue, por un lado, sacar al juego de los abismos morales revistiéndolo de una dimensión positiva al postularlo como actividad, y por otro lado, de manera opuesta a Caillois, estimando que los juegos de azar son, entre todos los juegos, el modelo por excelencia de la acción y no una práctica residual. La principal característica de la acción goffmaniana es el develamiento del carácter bajo condiciones específicas de estrés o de tensión; el carácter, a la vez inmutable y mutable, representa al mismo tiempo lo más esencial de la persona, y aquello que puede nacer y "desplomarse en los instantes cruciales" (1974:197). En estas actividades se pone en marcha un trabajo de gestión de las emociones o de lo afectivo a través de la interacción con otros jugadores y, eventualmente, con los y las croupiers. El sociólogo Jeffrey J. Sallaz que desarrolló investigaciones como croupier y empleado en dos casos (Nevada y Sudafrica), es uno de los pocos investigadores en retomar la perspectiva del casino en tanto espacio profesional: este autor aborda el casino como un régimen de producción de servicios, donde todo el mundo supervisa a todo el mundo, en un sistema de posiciones jerárquicas extremadamente fijas y precisas² (Sallaz 2009).

A partir de los años 1980, con la explosión de la industria de los juegos de azar (loterías, casinos, juegos en línea), se realizaron un buen número de investigaciones sobre las prácticas ordinarias de los jugadores de lotería, maquinas tragamonedas, poker o de jugadores conocidos como étnicos: principalmente los chinos, percibidos de manera

²Un croupier (dealer) en cada mesa, vigilantes (floorpersons) para varias mesas, supervisados a su vez durante toda la acción por un superior (pit person). Los responsables (shift bosses) patrullan todo el casino, y son al mismo tiempo supervisados por los managers y finalmente por el director del casino (Sallaz 2009)



estereotipada como particularmente jugadores (Loussouarn 2015), o también los casinos que fueron abiertos en las reservas amerindias en los Estados Unidos y Canadá. De cierto modo, quienes juegan son los "otros" y, de manera poco sorprendente, estos otros son estudiados generalmente por los antropólogos interesados tradicionalmente en la cuestión de la alteridad: las prácticas de juego remiten a prácticas percibidas como exóticas (Goodale 1987; Rubinstein 1987; Sexton 1987; Zimmer 1986). Será necesario esperar al final de los años 1990 para que dos trabajos, publicados por investigadoras anglosajonas, una compilación de artículos y una obra de síntesis, inauguren finalmente un verdadero reconocimiento del objeto juegos de azar en el campo de las ciencias sociales: hablamos de *Gambling Cultures* (McMillen 1996) y de la obra *The Age of Chance* (Reith 1999) que sintetiza toda la literatura que se ha producido sobre los juegos de azar y que obtuvo un premio en Gran Bretaña.

Un tema reciente: el vínculo entre globalización, finanzas y juegos de azar.

A partir del surgimiento y el ascenso del capitalismo vieron la luz intensos debates relativos a los valores del ahorro, la austeridad y el trabajo productivo propios de la clase media y que fueron adoptados por una clase obrera más o menos obligada a hacerlo. Estos debates refieren a una compleja paleta de argumentos que fueron desarrollados por los moralistas anglosajones a lo largo del Siglo XIX y a comienzos del Siglo XX y que aun persisten. Desde un principio, se propone diferenciar las nuevas transacciones capitalistas (en el mercado de valores, por ejemplo) de las transacciones propias del juego: la asociación de la especulación con los juegos de azar es entonces objeto de controversias (Downes et al. 1976; Fabian 1990). Las preocupaciones de los debates del Siglo XIX que muestran un mundo poblado de pasiones, de pérdidas, de deudas, de fraudes que se abren a la corrupción y a un autentico despilfarro social, reaparecen en los innumerables escritos producidos por los medios, los informes y contrainformes contemporáneos. Las historias que estigmatizan a los especuladores como jugadores empedernidos, están asociados más estrechamente con los grupos anti-juego de comienzos del Siglo XX, los cuales se reactivaron recientemente (Dubuis 2010; Miers 2013).

Como señala la antropóloga Claire Loussouarn (2013), los juegos de apuestas o gambling se convirtieron en la actualidad en una metáfora demoníaca que permite denunciar la manera en que las grandes instituciones financieras condujeron a un desplome económico mundial: ¿no suele hablarse de un capitalismo de casino? Los discursos sobre la crisis económica toman una tonalidad moral y exhortan a evitar la reproducción de prácticas riesgosas. El debate social se centra así en la línea divisoria entre buenas y malas prácticas especulativas: se le exige a los intercambios bursátiles adoptar prácticas que impliquen menor riesgo, separadas de la actividad bancaria; se buscan nuevas medidas de regulación para purificar los servicios financieros de prácticas de apuesta. Pero en realidad, para decirlo rápidamente, la frontera establecida entre los juegos de azar y otras formas de inversión requiere un trabajo constante de parte de los profesionales de estos sectores, en la medida en que es fundamental para legitimar el trabajo de riesgo emprendido por los servicios financieros (Loussouarn 2013:237).

Algunos escasos trabajos, de un matiz más ensayístico, buscan poner en relación la organización social y económica de las sociedades contemporáneas con la noción de adicción al juego. Esta última se formularía en un contexto que combina una ideología

*En el contexto argentino la impugnación a ciertos modelos y políticas económicas equiparándolos con la práctica de juegos de azar es corriente en el discurso político (pensamos, por ejemplo, en la expresión "timba financiera"). N. del T.



de la ética del consumo (donde se encuentran comprendidos el juego y el ocio) y una atribución cada vez más fuerte de una competencia de autocontrol a los consumidores y, por ende, a los jugadores. Las tensiones que derivan de estos dos mandatos crearían las condiciones para la emergencia del jugador patológico, visto como una figura histórica única (Reith 2007a ; Reith 2007b).

El juego excesivo y las ciencias sociales.

Desde hace una quincena de años, el juego excesivo ganó legitimidad en el campo de la investigación, particularmente en los países anglófonos o escandinavos. A través de esta temática los trabajos sobre los juegos de azar, hasta entonces un poco descuidados, se reactivaron. En 1957 se crea en California Gamblers Anonymous o Jugadores Anónimos y se publica también *The Psychology of Gambling* (Bergler 1957), considerado por diversos investigadores como el trabajo que transformó la representación vigente en ese entonces de los juegos de azar como una práctica de dilapidación amoral hacia un marco patológico. Aún cuando existían abundantes modelos médicos o grillas de evaluación antes o paralelamente, podemos retener simbólicamente la publicación del DSM-III3 en 1980, el DSM-IV en 1994 y el DSM-5 en 2013 como tres de los puntos de referencia que inscriben plenamente la cuestión de la adicción a los juegos de azar en las problemáticas psiquiátricas. Previsiblemente, este ámbito fue intensamente movilizadopor el campo médico: especialistas en dependencias o adicciones, psicólogos, psiquiatras, médicos, epidemiólogos, especialistas en neurociencias, pero también por criminólogos, especialistas en políticas públicas y de prevención. Las aproximaciones son en su mayoría cuantitativas, incluso cuando, por otra parte, los datos epidemiológicos parecen escasos, particularmente cuando se trata de datos más precisos sobre poblaciones consideradas en riesgo (jóvenes, personas mayores, etc.).

Las ciencias sociales, y en particular aquellas que contemplan enfoques cualitativos, se han involucrado en menor medida en este campo de estudios aún cuando ocupan una parte relativamente importante en la producción de conocimiento en otras áreas vinculadas a las adicciones. Este estado de la cuestión se explica en razón de que las ciencias sociales se pliegan habitualmente a una división que podríamos calificar como clásica del trabajo científico: en pocas palabras, a los médicos la enfermedad, a los sociólogos las prácticas definidas como no patológicas u ordinarias. En este gran reparto, la sociología y la antropología se ocuparon sobre todo de evidenciar el universalismo de las prácticas de juego en general, al mismo tiempo que su variedad y su significado social. En cambio, les resulta dificultoso construir su propio enfoque respecto al fenómeno de la adicción. Sin embargo, en la actualidad parecen estar surgiendo algunas nuevas perspectivas.

Las carreras o las trayectorias de los jugadores.

Un importante número de investigaciones recientes en ciencias sociales demostraron que el comportamiento de las personas involucradas en el juego evoluciona a lo largo del tiempo de manera mucho más variable de lo que se creía. Sería más apropiado considerar al juego problemático como un fenómeno inestable y multidimensional, antes que progresivo y persistente. Esta idea de análisis por trayectorias remite a otras investigaciones cualitativas clásicas como la de Howard Becker (1985 (1963)) sobre los fumadores de marihuana o también a la de Muriel Darmon sobre las carreras de jóvenes mujeres anoréxicas (2003). Aún no se llega a comprender con precisión las razones de

³Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders de la Asociación Americana de Psiquiatría (APA).



esta variabilidad y estas investigaciones si bien logran demostrar la fluidez de los comportamientos no consiguen analizar las motivaciones subyacentes a las diferentes etapas de cambio en los comportamientos problemáticos.

Entre otras, las investigaciones recientes de Gerda Reith y Fiona Dobbie (2011; 2012; 2013) intentan proporcionar una comprensión cualitativa y más precisa de los cambios comportamentales de los jugadores en un período dado. Las autoras buscan ir más allá de las explicaciones individuales y articular los procesos sociales que operan detrás de cualquier cambio de conducta. Apuntan a situar el juego problemático a la vez socialmente (en la trama más amplia de la vida de las personas) y en la carrera individual, más temporaria, de un jugador problemático. Evidenciaron que los orígenes sociales y los estatus socio-económicos relativamente bajos, la socialización familiar en la práctica de juegos de azar, factores culturales o ambientales, son factores importantes que incitan a ciertos individuos a jugar (Reith y Dobbie 2011). En una investigación todavía más reciente (2012) analizan qué sucede una vez que los individuos empiezan a jugar y cómo puede variar la actitud a lo largo de la carrera o trayectoria de los jugadores. En el cruzamiento de los resultados de 50 entrevistas en profundidad y un cuestionario implementado en jugadores que no seguían un tratamiento, constatan que la mayoría de ellos se movió entre períodos de juego problemático y otros períodos de juego más moderado. Uno de los resultados más llamativos se relaciona con el pequeño número de individuos que juegan con consistencia de manera problemática. La mayoría de los entrevistados, que mostraban desde el comienzo signos de prácticas de juego problemáticas, adoptaron por su parte comportamientos no lineales, esto es un flujo de progresiones y regresiones en relación al juego problemático.

La palabra de los jugadores y sus familiares.

Por fuera de la comunidad médica, la asociación de Gamblers Anonymous jugó, desde su creación en 1957 en California, un rol central en el reconocimiento, al menos en los países anglosajones, del juego patológico como trastorno mental (Castellani 2000). Su programa se inspira directamente en el de Alcohólicos Anónimos, con una diferencia. En efecto, dado que el juego siguió siendo ilegal hasta la década de 1970 y se sabía poco sobre los problemas asociados al mismo, los Jugadores Anónimos tuvieron dificultades para encontrar un verdadero reconocimiento social. No obstante, al igual que sucede respecto a otras adicciones u otras áreas de la medicina, los organismos de prevención y de asistencia de los jugadores problemáticos procuran solicitar o establecer grupos de pares (Jugadores Anónimos u otros) o de familiares, activos en la delimitación de problemas y tratamientos que serían específicos de ellos. En este sentido, etnografías de grupos de personas involucradas en el juego, sobre el modelo de la etnografía de ex alcohólicos propuesto por Sylvie Fainzang en *Ethnologie des anciens alcooliques. La liberté ou la mort* (1996), resultan un complemento pertinente a las prácticas y observaciones de terapeutas o clínicos.

Génesis y condiciones de producción de la categoría de adicción a los juegos de azar.

En los espacios abiertos por las diferentes modalidades de financiamiento, en los equipos en los que se insertan y sus opciones de investigación, los investigadores trabajan ya sea en colaboración más o menos estrecha con el área médica, articulando sus preocupaciones a los de estos últimos o, de manera más distanciada, sobre los profesionales del campo médico o el surgimiento de la categoría de adicción. En las

investigaciones producidas, se constata una fuerte focalización sobre los jugadores, pero prácticamente no existen investigaciones empíricas sólidas sobre la génesis y las condiciones de producción de la categoría de adicción, aún cuando, de manera ritual, muchos trabajos presentan algunos elementos a manera de introducción. Podemos señalar dos obras pioneras de gran envergadura publicados con más de diez años de diferencia: *Pathological Gambling. The Making of a Medical Problem* (Castellani 2000) y *A History of Problem Gambling : Temperance, Substance Abuse, Medicine, and Metaphors* (Ferentzy y Turner 2013). Analizando, por ejemplo, las confrontaciones que se desarrollaron entre actores sociales (médicos, responsables de la salud pública, enfermos, juristas, responsables de asociaciones, etc.) que promueven diferentes modelos diagnósticos o terapéuticos, estas investigaciones actualizan las disputas científicas, médicas, sociales, económicas y políticas que se despliegan habitualmente por fuera de todo debate público.

En razón de que las ciencias sociales, y en particular las investigaciones cualitativas, aún enfrentan dificultades para situarse en relación a la práctica médica y para encontrar sus propias problemáticas, el desarrollo de investigaciones consistentes sobre el juego problemático o la categoría médica de la adicción al juego presenta inconvenientes. Aún más difícil les resulta desarrollar investigaciones fuera de este encuadre. Aunque hayan logrado deshacerse, a veces más a veces menos, del velo moralizante que caracterizaba todavía a los primeros escritos, la tentación ensayística sigue siendo, sin embargo, relativamente fuerte (los juegos de azar atraen a los sociólogos amateurs), reforzado por una tendencia a la sobreinterpretación en función de los temas recientes de la sociedad adictiva o de la sociedad del riesgo. Las investigaciones empíricas sólidas y de envergadura son todavía, lamentablemente, muy escasas, en razón de los modos de financiamiento actual, que se basan sobre el modelo de contratos cortos y cada vez más restringidos. En un espacio de investigación muy competitivo, los juegos de azar seguirán siendo, probablemente, un objeto menor frente a otras problemáticas. Pero estudiar seriamente este objeto puede contribuir a esclarecer de manera original ciertos campos, tales como la economía o la medicina, que estructuran fuertemente las sociedades contemporáneas.

Bibliografía.

- Becker, Howard (1985 [1963]). *Outsiders*. Paris: Métailié. // (2018). *Outsiders: hacia una sociología de la desviación*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Bergler, Edmund (1957) *The Psychology of Gambling*. New York: Hill & Wang.
- Caillois, Roger (1995 [1951]). *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard/Tel. // (1994) *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Castellani, Brian (2000). *Pathological Gambling: The Making of a Medical Problem*. Albany: State University of New York Press.
- Darmon, Muriel (2003). *Devenir anorexique. Une approche sociologique*. Paris: La Découverte.
- Devereux, Edward C. (1968). « Gambling. » *International Encyclopedia of the Social Sciences* 6 : 53-61.
- Devereux, Edward C. (1980 [1949]). *Gambling and the Social Structure. A Sociological Study of Lottery and Horse Racing in Contemporary America*. New York: Arno Press Inc.
- Downes, David M., B. P. Davies, M. E. David, and P. Stone (1976). *Gambling, Work and Leisure: A Study Across these Areas*. London: Routledge and Kegan Paul Ltd.
- Dubuis, Claudia (2000). « Les jeux d'argent, un simulacre ? La construction savante d'une



représentation ordinaire et ses effets. » *Tsantsa. Revue de la société suisse d'ethnologie* 5 : 51-59.

Dubuis, Claudia (2010). « Un mouvement contre le jeu d'argent. La production d'un loisir controversé en problème public (Vancouver 1994-2004). » *Faculté des Lettres et Sciences Humaines, Anthropologie ; thèse de doctorat: Université de Neuchâtel.*

Fabian, Ann (1990). *Card Sharps, Dream Books, and Bucket Shops. Gambling in 19th-century America.* Ithaca, London: Cornell University Press.

Fainzang, Sylvie (1996). *Ethnologie des anciens alcooliques. La liberté ou la mort.* Paris: PUF.

Ferentzy, Peter, and Nigel E. Turner (2013). *A History of Problem Gambling: Temperance, Substance Abuse, Medicine, and Metaphors.* New York: Springer.

Geertz, Clifford (1983). *Bali. L'interprétation d'une culture.* Paris: Gallimard. // (1988). *La interpretación de las culturas.* Barcelona: Gedisa.

Goffman, Erving (1974). *Les rites d'interaction.* Paris: Minuit.

Goodale, Jane (1987). « Gambling is hard work: card playing in Tiwi society. » *Oceania* 58(1) : 6-21.

Huizinga, Johan (1951 [1938]). *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu.* Paris: Gallimard, Tel. // (2016). *Homo ludens.* Madrid: Alianza Editorial.

Loussouarn, Claire (2013). « Spread betting and the City of London. » dans Cassidy, Rebecca, Andrea Pisac, et Claire Loussouarn (éd.). *Qualitative Research in Gambling : Exploring the Production and Consumption of Risk.* London: Routledge, p. 233-49.

Loussouarn, Claire (2015). *Beating the Odds: Casino Gambling in London Chinatown.*

McMillen, Jan (éd.) (1996). *Gambling Cultures. Studies in History and Interpretation.* London, New York: Routledge.

Miers, David (2013). « Gambling histories. Writing the past in the present » dans Cassidy, Rebecca, Andrea Pisac, et Claire Loussouarn (éd.). *Qualitative Research in Gambling : Exploring the Production and Consumption of Risk.* London: Routledge, p. 43-56.

Reith, Gerda (1999). *The Age of Chance. Gambling in Western Culture.* London, New York: Routledge.

Reith, Gerda (2007a). « Gambling and the contradictions of consumption. A genealogy of the "pathological" subject. » *American Behavioral Scientist* 51 : 33-55.

Reith, Gerda (2007b). « Situating Gambling Studies. » dans Smith, Garry, David Hodgins, et Robert Williams (éd.). *Research and Measurement Issues in Gambling Studies.* New York: Academic Press, p. 3-29.

Reith, Gerda, and Fiona Dobbie (2011). « Beginning gambling: the role of social networks and environment. » *Addiction Research and Theory* 19(6):483-93.

Reith, Gerda, and Fiona Dobbie (2012). « Gambling careers: a longitudinal, qualitative study of gambling behaviour. » *Addiction Research and Theory* Available at <http://informahealthcare.com/toc/art/0/0>.

Reith, Gerda, and Fiona Dobbie (2013). « The socio-temporal dynamics of gambling. Narratives of change over time. » dans Cassidy, Rebecca, Andrea Pisac, et Claire Loussouarn (éd.). *Qualitative Research in Gambling : Exploring the Production and Consumption of Risk.* London: Routledge : 28.

Rubinstein, Robert L. (1987). « The changing context of card playing on Malo, Vanuatu. » *Oceania* 58 : 47-59.

Sallaz, Jeffrey J. (2009). *Labor of Luck. Casino Capitalism in the United States and South Africa.* Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.

Sexton, Lorraine (1987). « The social construction of card playing among the Daulo. » *Oceania* 58 : 38-46.

Zimmer, Laura (1986). « Card playing among the gende. A system for keeping money



and social relationships alive. » Oceania 56 : 245-63.

