

¿POR QUÉ APOSTAR NO ES UN JUEGO?

Moralidades lúdicas frente al problema público de la ludopatía infantil en Argentina (2024)

Astor Borotto

Instituto de Humanidades y Ciencias Sociales del Litoral (UNL/CONICET)

mail: astorborotto@gmail.com

Resumen

El artículo se propone el análisis de las moralidades lúdicas en el caso del problema público de la ludopatía infantil en Argentina durante 2024. A partir de tres ejes que modelizan la moralidad lúdica contemporánea: tipo de participación; estructura y; relación con la vida cotidiana se analizan las representaciones de las apuestas como un problema público. El corpus empírico se compone de 42 proyectos de ley presentados durante 2024 en el Congreso de la Nación. Evidenciamos que la problematización de las apuestas es construida a partir de su representación como el reverso de las representaciones del juego dominantes en nuestra sociedad. En los comentarios finales reflexionamos sobre las implicancias de la construcción del problema de las apuestas desde estas coordenadas morales.

Palabras clave: moral; juego; juegos de azar; ludopatía

Abstract

This article analyzes ludic moralities in the case of the public problem of children's gambling in Argentina in 2024. Based on three axes that model contemporary ludic morality: type of participation; structure; and relationship with everyday life, representations of gambling as a public problem are analyzed. The empirical corpus consists of 42 bill proposals presented during 2024 in the National Congress. We show that the problematic nature of gambling is constructed based on its representation as the opposite of the dominant representations of play in our society. In the final comments, we reflect on the implications of constructing the problem of gambling from these moral perspectives.

Keywords: morale; game; gambling; compulsive gambling

1. Introducción

Los juegos de azar y las apuestas son actividades que a lo largo de la historia desataron controversias y convocaron la intervención de los poderes públicos. En distintos contextos fueron problematizadas por violentar preceptos religiosos, productivos, racionales y, más recientemente, sanitarios (Reith, 1999) dando lugar a modelos de regulación más o menos restrictivos (Kingma, 2008) (Euchner et al., 2013). En la Argentina actual asistimos a un nuevo episodio en la dinámica controversial del juego a partir de la escalada en la preocupación pública por la "ludopatía infantil". En el contexto pospandémico organizaciones de la sociedad civil, medios de comunicación, expertos, políticos y ciudadanos convocados por su preocupación como padres, familiares o docentes de niños con experiencias problemáticas con las apuestas se involucraron de manera creciente en un debate público sobre los efectos negativos de los juegos de apuestas a través de plataformas digitales. Luego de un proceso de consulta pública a una sociedad ya movilizadora sobre este tema, la Cámara de Diputados de la Nación dio media sanción a una

ley titulada “Ley de Prevención de Ludopatía y Regulación de Juegos de Azar y Apuestas en Línea, en adultos, niños, niñas y adolescentes, en todo el territorio de la República Argentina” en noviembre de 2024, con el objetivo de incorporar limitaciones al emergente mercado de juegos en línea, brindar asistencia y prevenir el juego problemático.

A lo largo del debate público sobre la ludopatía infantil la noción de “juego” estuvo tensionada por diferentes miradas. Los participantes que intervinieron en las arenas públicas se preguntaron ¿Qué es un juego? ¿Cuáles deben ser las funciones de los juegos? ¿Las apuestas pueden ser consideradas un juego? ¿Cuándo el juego puede ser considerado un fenómeno problemático? ¿En qué tipo de problema puede convertirse el juego? En esta línea, el lema “Apostar no es un juego” aglutinó un movimiento heterogéneo que se propuso evidenciar la existencia de un problema relacionado a las apuestas deportivas y en juegos de azar principalmente en el público infantil y juvenil. En este trabajo, proponemos hacer una sociología de las críticas a los juegos de azar. Consideramos que el lema que agrupó los posicionamientos de denuncia de la práctica de apuestas nos ofrece una orientación para indagar la manera en que la problemática es construida. Si apostar no es un juego, entonces nos preguntamos junto con los participantes del debate qué es un juego y por qué apostar no lo es. No nos proponemos establecer una definición teórica del juego sino reconocer las “moralidades lúdicas” que habitan el debate y que contribuyeron a conformar este problema público.

La moral es una dimensión de la vida social que acompaña a la reflexión sociológica desde sus orígenes¹. Una definición posible de la moral implica concebirla como un esquema cognitivo y valorativo, colectivamente construido, generalizado y con un poder coercitivo sobre los individuos, que permite identificar y definir situaciones, guiar cursos de acción y distinguir cuáles son deseables e indeseables (Balbi, 2017). Sostenemos que es posible distinguir analíticamente moralidades específicas que, aunque vinculadas con ideas más generales del bien común, rigen la interpretación sobre un campo de fenómenos particulares. En este sentido, nos referimos a las moralidades lúdicas en tanto entendemos que existen esquemas interpretativos sobre el juego que están históricamente situados, son colectivos, generalizados y que se imponen coercitivamente.

Las situaciones problemáticas son así definidas porque los sujetos perciben que un hecho es incongruente con un esquema cognoscitivo y valorativo a partir del que lo interpretan, en otras palabras, es contradictorio con una moralidad determinada. En este sentido, con Pereyra (2013) sostenemos que “[l]os problemas públicos son [...] una excelente herramienta para analizar los elementos que caracterizan la moralidad de una sociedad” (p.287) porque la denuncia pública de un malestar nos da pistas sobre las estructuras morales frente a las que una situación se vuelve intolerable (Spector & Kitsuse, 2001). Así, este artículo se propone indagar las moralidades lúdicas actuales a través del “negativo” que ofrece un episodio de problematización pública del juego.

Construimos nuestro objeto empírico a partir de la materialización del problema de la ludopatía infantil en un campo específico: el congreso nacional. La tematización de un problema en este ámbito, su abordaje en instancias institucionales, el tratamiento en sesión y la sanción de una ley al respecto simbolizan la consolidación de la ludopatía infantil como un objeto de preocupación pública. Asimismo, el formato discursivo que impone el

¹ Para una reconstrucción de los distintos enfoques de la moral en sociología ver Allione Riba (2021)

ingreso de un tema a partir de un proyecto de ley coacciona a la explicitación de diagnósticos sobre la situación, justificaciones de las líneas de acción propuestas y fundamentaciones éticas y morales que proveen información relevante para los objetivos de esta investigación. Se relevaron un total de cuarenta y dos proyectos de ley en el año 2024 que constituyen el corpus empírico de este trabajo.

2. Metodología

En este artículo proponemos un abordaje cualitativo en tanto nos interesa conocer una dimensión interpretativa del mundo social (Flick, 2007). Aplicamos la técnica de análisis de contenido su variante temática que propone la identificación y clasificación unidades del texto a partir de categorías analíticas (Andréu Abela, 2001, pp. 20-21).

El corpus está compuesto por 42 documentos. Para construirlo se relevaron los proyectos de ley presentados en 2024 a partir del motor de búsqueda del sitio web de la Cámara de Diputados de la Nación utilizando la palabra clave “ludopatía”. Los proyectos de ley se componen de dos partes: la primera donde se enuncia el articulado que se propone poner en discusión y eventualmente aprobar; la segunda que fundamenta el articulado propuesto. Nuestro análisis se enfoca exclusivamente en esta segunda parte de los proyectos en tanto entendemos que son más abundantes en argumentaciones sobre el estado problemático de una situación.

Retomamos los rasgos sistematizados por Roger Caillois (1994) en su definición de juego como marco analítico, pero en lugar de utilizarla como una herramienta de análisis taxonómico de la práctica lúdica² lo empleamos como esquema de la moralidad lúdica contemporánea, esto es, como un modelo de lo que el juego debe ser. Este autor establece que el juego se caracteriza por 1) es una actividad **libre**, es decir, que el participante no puede estar obligado a participar; 2) **separada**, circunscrita en límites de espacio y tiempo precisos y determinados de antemano; 3) **incierto**, donde el resultado no está predeterminado; 4) **improductiva**, ya que no crea bienes ni riqueza; 5) **reglamentada**, esto es sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran un nuevo orden; 6) **ficticia**, acompañada de una conciencia de irrealdad frente a la vida ordinaria. Agrupamos estas categorías en tres ejes: tipo de participación (libre); estructura (reglamentada/incierto) y; relación con la vida cotidiana (separada/improductiva/ficticia) a partir de las que identificamos y clasificamos unidades de texto en base a la reactividad que presentan frente a estos ideales del juego. Estructuramos los resultados expuestos a continuación a partir de los ejes mencionados.

3. Tipo de participación

Las apuestas son representadas como un fenómeno que se practica bajo el condicionamiento de distintas formas de coerción sobre la persona que apuesta. Identificamos tres maneras en que se definen este aspecto coercitivo de las apuestas en los proyectos de ley: la adicción; el engaño y la presión de pares.

La noción de “ludopatía” es definida como una adicción o un trastorno del comportamiento en relación a las apuestas en juegos de azar. Construye la problemática a partir de categoría nosológicas del campo psico-médico como las definiciones del manual diagnóstico de la

² Compartimos con Enriz (2014) que los esquemas taxonómicos formulados a priori son insuficientes para comprender la práctica lúdica que desborda los límites fijados de antemano.

Organización Mundial de la Salud. Estas centran su atención en la imposibilidad del sujeto para controlar su comportamiento (o sus impulsos) respecto a las apuestas evidenciado en el fracaso por interrumpir la continuidad del juego o regular la cantidad del dinero apostado. En ocasiones, la explicación se complementa con otros términos que definen problemáticas de salud mental como la “obsesión” o la “ansiedad”. En otras intervenciones, se enfatiza el carácter irracional del involucramiento en las apuestas que persisten a pesar de, o sin prever, las consecuencias negativas que puedan conllevar expresadas principalmente en referencia a las pérdidas económicas, pero también vinculares o laborales que pueda enfrentar las persona.

La ludopatía, es el impulso incontrolable a jugar mediante apuestas, es cualquier tipo de actividad en que la persona pone algo de valor en riesgo sobre las bases de un resultado desconocido, y que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece. (Campagnoli, 15-5-24)

Asimismo, la idea de “dependencia” y “necesidad” manifiestan una vinculación no electiva sino inevitable con el juego. El desarrollo de una patología, una compulsión está en la génesis de esta relación problemática con la actividad lúdica. La patología como actante inhibe la voluntad individual provocando que la persona no pueda ejercer un control racional y libre sobre sus acciones, sino que queda presa (o como menciona un legislador “es un esclavo” (Ferraro, 3-5-2024)) de sus impulsos.

Por otro lado, la libertad de la participación en el juego es vulnerada como consecuencia de estrategias de seducción, engaño o persuasión por parte de los operadores del juego. La publicidad, los influencers y las estrategias de marketing son denunciadas como una herramienta utilizada (de manera “agresiva”) por los operadores de juego mecanismos de juego para inducir a las personas a jugar independientemente de su voluntad a través de la normalización de la práctica, de la difusión de ideas erróneas respecto al resultado de los juegos, de la seducción a través de bonos promocionales o el aprovechamiento de las pasiones deportivas de los argentinos (Acevedo, 8-7-24).

Esta coyuntura es especialmente explotada por los sitios de juego en línea, los cuales utilizan medios publicitarios tradicionales y no tradicionales, como por ejemplo la contratación de “influencers” que en redes sociales predicen sobre las bondades de apostar en sitios de juego en línea (Propato, 27-5-24)

Por otra parte, el diseño de las plataformas y los mecanismos introducidos en los juegos son interpretados como formas de manipular el comportamiento (e incluso explotar algunos mecanismos cerebrales) de sus participantes e inducirlos a gastar cantidades de dinero no previstas o no queridas.

Las apuestas pueden estimular los sistemas cerebrales de recompensa de manera similar a las drogas y el alcohol, lo que puede llevar a la adicción. En esto, los sistemas virtuales de apuestas han desarrollado múltiples mecanismos para atraer la atención y generar satisfacción en sus usuarios. (Brouwer de Koning, 2-5-2024)

Finalmente, de manera marginal se manifiestan una forma de constreñimiento de la libertad en el juego a través de mecanismos coercitivos referidos a la presión de los pares para participar en juegos de apuestas.

En este contexto, son muchas las situaciones que hacen que un/a adolescente empiece a apostar. Ya sea por imitación, refuerzo social o presión de pares; o bien por esta normalización que existe a nivel social respecto a estas prácticas. (Macha, 30-4-24)

4. Estructura

Por otro lado, la idea de que el resultado es incierto también es cuestionada en estas perspectivas. En los proyectos de ley la idea de que la pérdida es el resultado predeterminado se presenta como el anverso de un ideal de juego, y es también una de las críticas más corrientes a los juegos de azar. En este sentido, por ejemplo, los legisladores citan positivamente la campaña de la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia, del Ministerio de Capital Humano del Poder Ejecutivo, “Cuando apostás al juego siempre perdés”. También se presenta otro aspecto de la problemática relacionada con el amaño de resultados que transgreden la transparencia del juego

“Asimismo, la integridad de eventos deportivos se ve comprometida por la manipulación de resultados motivada por intereses vinculados al juego.” (Duré, 28-5-24)

5. Relación con la vida cotidiana

La ausencia de una separación temporo-espacial de las apuestas de otros ámbitos vitales es otro de los ejes de problematización. En este punto la digitalización de la oferta moviliza la configuración de uno de los aspectos del problema de las apuestas en tanto rompe las barreras de accesibilidad que caracterizan a los juegos:

El crecimiento de las apuestas se impulsó durante el período de pandemia con la llegada de la posibilidad de jugar sin tener que moverse del hogar. [...] En una reunión de trabajo, en la previa del cine, en una noche con insomnio, en la fila del supermercado; a todo momento se puede apostar algo. [...] Asimismo, se puede apostar en todo momento a cualquier deporte en cualquier parte del mundo, lo cual brinda una amplitud horaria sin límites. (Duré, 17-4-24)

Las apuestas se presentan como una práctica ilimitada, se vuelven disponibles en cualquier momento del día y en cualquier lugar y por lo tanto omnipresentes. Por otra parte, la irrupción de las apuestas en esferas públicas, principalmente en la escuela, se convierte en un indicador de la gravedad de la problemática usualmente citado.

La problemática se extiende también a los establecimientos educativos donde los jóvenes apuestan durante las horas de clases y, grupalmente, en los momentos del recreo sin que se pueda realizar ningún control sobre ello. (Giudici, 13-5-24)

Finalmente, en tanto la posibilidad de ganar dinero es un elemento constitutivo de los juegos de apuestas, su carácter improductivo aparece mermado. Así, el juego deja de ser un fin en sí mismo para convertirse en un medio para ganar dinero.

Una preocupación creciente entre docentes secundarios que comentan en ámbitos escolares, y fuera de ellos, como sus estudiantes esperan estar libres de tareas para poder hablar sobre los resultados deportivos, pero no ya con fines meramente recreativos como hasta hace un tiempo, sino con el objetivo de saber si hubo ganadores de las apuestas, y cuánto dinero obtuvieron o perdieron en ellas. (Antola, 25-4-24)

Las apuestas socavan la concepción del juego como ficción en tanto tienen derivaciones en el mundo real. Las consecuencias negativas asociadas al endeudamiento, los problemas de

salud mental y vinculares son las maneras en que se representan esta dimensión seria de las apuestas.

El avance de las plataformas tecnológicas y la transformación de los hábitos digitales durante la pandemia volvieron a los juegos de azar y las apuestas en línea mucho más accesibles y atractivas. Sin embargo, esta modalidad de “entretenimiento”, conlleva riesgos de adicción, endeudamiento y problemas de salud mental, entre otros, que la han convertido en una problemática preocupante. (Fernandez Sagasti, 31-7-24)

6. Las apuestas como el reverso del juego

En este trabajo nos propusimos indagar las moralidades lúdicas actuales a través del “negativo” que ofrece el problema público de la ludopatía infantil en la Argentina. A partir de las categorías propuestas observamos que la práctica de apuestas se construye como el reverso del juego deseable (Cuadro 1)

Cuadro 1. Comparativa de las representaciones del juego y las apuestas

	Juego	Apuestas
Tipo de participación	Libre	Coactiva
Estructura	Resultado incierto	Único resultado
Relación con la vida cotidiana	Separada Ficticia Improductiva	Invasiva Consecuencias sobre la vida “real” Búsqueda de ganancia

Fuente: elaboración propia

Evidenciamos que la idea de una participación libre es uno de los elementos constitutivos de la moralidad lúdica contemporánea. Se resume en la idea de que un juego no puede ser una actividad obligatoria, forzada o impuesta, sino que tiene que ser objeto de una libre elección del participante. Este mandato es también el que con más frecuencia es problematizado el juego en los proyectos de ley sobre ludopatía analizados. La denuncia sobre la transgresión de esta regla se cristaliza en tres formas: la adicción; el engaño y la presión de pares. Cada una de ellas implica distintos esquemas causales para interpretar por qué se rompe el mandato de la libertad respecto del juego y atribuir responsabilidades sobre esa falta.

Otra de las críticas a las apuestas se articula en relación con la estructura que presentan y que contradicen un ideal de juego que implica que el resultado no esté establecido antes de su comienzo. En este sentido, en las apuestas el resultado de la participación no es incierto, sino que implica inevitablemente una pérdida para el participante o al menos una probabilidad cierta de que sus resultados estén viciados.

Finalmente, las apuestas son representadas como una práctica que se relaciona con la vida cotidiana de manera indeseable en tanto en lugar de estar separadas, permean en casi la totalidad de los espacios cotidianos, en lugar de presentar un carácter ficticio tienen consecuencias en la vida “real” presentadas negativamente sobre todo en relación a la salud y la economía de los participantes y en lugar de ser improductivas la necesaria

mediación del dinero desvía sus fines que ya no son la actividad en sí misma sino una ganancia económica.

7. Comentarios finales

Los problemas públicos nos permiten evidenciar las moralidades que rigen una sociedad determinada porque se presentan como situaciones reactivas a un estado de cosas esperado y/o deseado. Gusfield (2014) sostiene que no es la realidad objetiva la que nos impone un asunto como objeto de preocupación pública sino la manera en que enmarcamos, narramos, categorizamos y juzgamos una situación lo que la convierte en un problema. Los órdenes simbólicos que se instalan en torno a un fenómeno al mismo tiempo que lo hacen visible, son resultado de una selección sobre otras formas posibles de concebir la realidad. En este sentido, cabe preguntarnos qué elementos quedan invisibilizados a partir de la problematización de las apuestas a partir de una moralidad que las construye, reformulando a Mauss, como un problema público total.

La vinculación entre juego y formación construida desde diversos abordajes antropológicos y psicológicos durante el Siglo XX potenció el valor del juego principalmente en relación con las infancias (Enriz, 2011), asociación cristalizada, por ejemplo, en el reconocimiento del juego como un derecho en la Convención sobre los Derechos del Niño en 1989 con rango constitucional en la Argentina desde la reforma de 1994. La vinculación positiva entre juego e infancia nos habilita a formular la hipótesis de que la problematización de las apuestas en la actualidad se desencadene a partir de la tematización pública de la participación de los menores de edad. Sin embargo, esta deriva de la problematización de las apuestas diluye de la visión colectiva las consecuencias iguales o incluso más problemáticas que la práctica de apuestas puede tener en mayores de edad. Por otra parte, la consolidación de una moralidad que clausura cualquier tipo de representación del vínculo entre menores de edad y apuestas fuera de lo moralmente sancionable obtura la consideración social de prácticas de apuestas que implican en estos grupos etarios el ejercicio de una autonomía de decisión y la construcción de grupalidad (Branz & Murzi, 2024).

8. Bibliografía

Allione Riba, G. (2021). La sociología de la moral: Una aproximación al campo de estudio de las moralidades desde Durkheim hasta la actualidad. *Unidad sociológica*, 5(22), 59-65.

Balbi, F. A. (2017). Moral e interés: Una perspectiva antropológica. *Publicar*, XXIII.

Blumer, H. (1971). Social Problems as Collective Behavior. *Social Problems*, 18(3), 298-306.
<https://doi.org/10.2307/799797>

Branz, J. B., & Murzi, D. (2024). Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: Entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo. *Arquibancada*.
<https://ludopedio.org.br/arquibancada/apuestas-deportivas-online-y-jovenes-en-argentina-entre-la-sociabilidad-el-dinero-y-el-riesgo/>

Caillois, R. (1994). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.

Enriz, N. (2011). Antropología y juego: Apuntes para la reflexión. *Cuadernos de Antropología Social*, 34, 93-114.

Enriz, N. (2014). Juego, concepto y ordenamiento de una práctica escurridiza. *Espacios en Blanco. Revista de Educación*, 24, 17-33.

Euchner, E.-M., Heichel, S., Nebel, K., & Raschzok, A. (2013). From 'morality' policy to 'normal' policy: Framing of drug consumption and gambling in Germany and the Netherlands and their regulatory consequences. *Journal of European Public Policy*, 20(3), 372-389. <https://doi.org/10.1080/13501763.2013.761506>

Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa* (2da. Ed). Morata; Fundación Paideia Galiza.

Gusfield, J. (2014). *La cultura de los problemas públicos. El mito del conductor alcoholizado versus la sociedad inocente*. Siglo XXI Editores.

Kingma, S. F. (2008). The liberalization and (re)regulation of Dutch gambling markets: National consequences of the changing European context. *Regulation & Governance*, 2(4), 445-458. <https://doi.org/10.1111/j.1748-5991.2008.00045.x>

Pereyra, S. (2013). *Política y transparencia: La corrupción como problema público*. Siglo Veintiuno Editores.

Reith, G. (1999). *The age of chance: Gambling in western culture*. Routledge.

Spector, M., & Kitsuse, J. I. (2001). *Constructing social problems*. Transaction Publishers.

9. Fuentes documentales citadas

Proyecto de ley: "Prevención de la ludopatía infantil y adolescente de juegos de azar en línea" Marcela Campagnoli. Honorable Cámara de Diputados de la Nación. Presentado 15 de Mayo de 2024

Proyecto de ley: "Medidas y condiciones mínimas para la prevención de la ludopatía y reducción de daños a la salud pública por juegos de azar. régimen nacional de publicidad, promoción y explotación" Maximiliano Ferraro. Honorable Cámara de Diputados de la Nación. Presentado: 3 de Mayo de 2024

Proyecto de ley: "Ley de protección de niños en juegos de azar" Sergio Acevedo. Honorable Cámara de Diputados de la Nación. Presentado: 8 de Julio de 2024

Proyecto de ley: S/T. Agustina Propato. Honorable Cámara de Diputados de la Nación. Presentado: 27 de Mayo de 2024

Proyecto de ley: "Ley para la prevención y el abordaje integral e interdisciplinario de la adicción a los juegos de azar virtuales en niños/as y adolescentes" Gabriela Brouwer de Koning. Honorable Cámara de Diputados de la Nación. Presentado: 2 de Mayo de 2024

Proyecto de ley: "Programa nacional de prevención de ludopatía adolescente en entornos digitales." Mónica Macha. Honorable Cámara de Diputados de la Nación. Presentado: 30 de Abril de 2024

Proyecto de ley: "Programa integral de prevención, concientización y difusión de ludopatía por juegos de azar en línea, en el ámbito educativo". María Duré. Honorable Cámara de Diputados de la Nación. Presentado: 17 de Abril de 2024

Proyecto de ley: "Creación del programa nacional "deporte y prevención de la ludopatía online: juego deportivamente". María Duré. Honorable Cámara de Diputados de la Nación. Presentado: 22 de Julio de 2024

Proyecto de ley: "Prevención de la ludopatía para la protección de niñas, niños y adolescentes en Argentina - Regulación de la Publicidad de juegos de azar y apuestas en línea- Régimen sancionatorio ". Silvana Giudici. Honorable Cámara de Diputados de la Nación. Presentado: 13 de Mayo de 2024.

Proyecto de ley: "Regulación de publicidad de apuestas en línea y creación de registros de apostadores en línea y de autoexclusión". Marcela Antola. Honorable Cámara de Diputados de la Nación. Presentado: 25 de Abril de 2024

Proyecto de ley: "Marco regulatorio de los juegos de azar y apuestas en línea y prohibición de su publicidad, promoción, patrocinio y sponsoreo para la prevención de la ciberludopatía" Anabel Fernández Sagasti. Honorable Cámara de Senadores de la Nación. Presentado: 31 de Julio de 2024