

The quiniela: A playful theodicy of everyday life

Pablo Figueiro

Resumen

El presente trabajo abordará la trama del juego de la quiniela a partir de su cotidianeidad en la vida de los jugadores, pero cuya dimensión lúdica es apenas uno de los aspectos que conlleva. La quiniela puede ser indagada como un juego con presencia diaria no sólo a través de la ritualidad con la que se la juega, sino también de la economía que involucra, de las significaciones que adquieren los hechos más banales de la vida diaria, de las esperanzas que suscita entre sus adeptos y las implicancias que adquieren las ganancias económicas y simbólicas que puedan sucederse. Se propondrá, en este sentido, interrogarla como un bien de salvación cotidiano.

Quiniela; juegos de apuesta; vida cotidiana; teodicea lúdica.

Abstract

This paper addresses the everydayness of quiniela gambling game network within the lives of the players, where playful dimension is barely one of its aspects. The quiniela can be inquired as a game that has a daily presence not only through the rituality of its way of gambling, but also the economy involved, the meanings acquired by the most trivial facts of everyday life, the hopes aroused among its adherents and the implications of economic and symbolic gains. I propose, in this regard, to examine it as a good of everyday salvation.

Quiniela; gambling games; daily life; playful theodicy.

La quiniela: Una ludodicea de la vida cotidiana

Pablo Javier Figueiro¹

El presente trabajo abordará la trama del juego de la quiniela a partir de su cotidianeidad en la vida de los jugadores, pero cuya dimensión lúdica es apenas uno de los aspectos que conlleva. Como se verá, la quiniela puede ser indagada como un juego con presencia diaria no sólo a través de la ritualidad con la que se la juega, sino también de la economía que involucra, de las significaciones que adquieren los hechos más banales de la vida diaria, de las esperanzas que suscita entre sus adeptos y las implicancias que adquieren las ganancias económicas y simbólicas que puedan sucederse.

Amas de casa, empleados públicos, pequeños comerciantes, barrenderos, agentes de distintas fuerzas de seguridad, jubilados, taxistas, cuentapropistas, feriantes, trabajadores informales, obreros de la construcción, todos por igual circulan diariamente por las agencias en las que concentramos nuestro trabajo de campo, muchos de ellos varias veces al día, al ritmo de los sorteos y de las nuevas apuestas. La presencia diaria de estas personas nos abre interrogantes acerca de la significación que adquiere la quiniela en sus vidas. La inmensa mayoría jugadores habituales, diarios, llevan adelante un juego que no ofrece grandes recompensas, a pesar de que nunca puedan ser consideradas desdeñables, y cuyo balance final siempre es negativo en términos económicos.

Sin embargo, hacer una sociología de este juego como forma de ingreso a la mencionada cotidianeidad, nos aleja de todo análisis al estilo del *rational choice* para obligarnos a indagar el sentido del juego más allá de las reglas formales que involucra y de las sumas monetarias que promete.² Incluso las teorías que intentan explicar las tomas de decisión en contextos de gran incertidumbre, se enfrentan al problema de interpretar por qué las personas mantienen sus expectativas incólumes luego de haber sufrido sucesivas pérdidas, como es el caso de los juegos de apuestas.³ Sin embargo, creemos

1. Universidad Nacional de San Martín (IDAES). Argentina.

2. Para una revisión crítica de la teoría de la acción racional y sus desarrollos, puede verse Douglas (1996) y Elster (1999). En cuanto a los abordajes económicos en torno al juego, véase Figueiro (2014).

3. En este sentido, trabajamos como el de, por ejemplo, Jens Beckert sobre las

Tema central:
Jugar

Recibido:
30/06/2016
Aceptado:
13/09/2016

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

97

que esta aporía podría resolverse si en lugar de intentar armonizar alguna clase de racionalidad con una concepción del juego como una práctica esencialmente incierta al que los jugadores se someterían voluntariamente, lo abordamos como un campo particularmente fértil para la generación de esperanzas. Es decir, deberíamos ubicarnos desde un punto de vista que tome en cuenta lo que los propios agentes tienen en mente a la hora de jugar, lo cual no es, ciertamente, incertidumbre.

En un trabajo titulado *De l'espoir* (2007), el sociólogo francés Claude Girard ha intentado dar cuenta de la esperanza⁴ como una capacidad social de inversión en la acción y, en este sentido, como constitutiva de todo acto. La esperanza, para el autor, refiere a la coexistencia de los hombres tanto como a la experiencia de un mundo común –aunque sin confundirse con la comunidad–, lo que la vuelve fuertemente vinculada a una dimensión política. Su perspectiva se centra así en el orden de la acción pero sin olvidar la manera en que las instituciones contribuyen a generar los marcos para, y los lugares de producción de, la creencia en los resultados que toda espera entraña. De esta manera, no se trata de una mera espera pasiva, sino de “un compromiso, una inversión que supone un sacrificio, una toma de riesgo y una puesta a distancia de la realización de su objeto” (2007: 183), bajo la creencia en la posibilidad de una situación mejor a la actualmente vivida y que, por lo tanto, supone una inclinación a dotar de sentido al futuro. De esta manera, en tanto los hombres no se representarían a sí mismos ni a sus vidas como escapando de un designio ya escrito ni de la imprevisibilidad absoluta de los eventos, la esperanza es entendida como la capacidad social de invertir en la acción, sea cual sea, a través de un sacrificio. Este sacrificio se realiza en la medida misma en que existe confianza en una promesa: “Inversión, sacrificio y confianza son las condiciones de una relación al futuro que la promesa transforma en porvenir, objeto de espera y de atención” (2007: 26). En este sentido, sería la esperanza la que moviliza a los individuos y a los grupos en la acción, siendo así una de las formas en

fictional expectations (2011) resultan de gran relevancia para comprender los presupuestos cognitivos que requieren los agentes para tomar decisiones en contextos de incertidumbre. Según dicho autor, la capacidad de imaginar estados futuros del mundo como si fueran ciertos no es una mera ilusión, sino que es la condición misma de la posibilidad de actuar y la base sobre la cual se lleva a cabo la acción. Esto resulta crucial para análisis centrados en la innovación productiva, la inversión financiera e incluso el consumo. Sin embargo, como dijimos, surge la pregunta de por qué determinadas expectativas ficcionales son contrastadas con la realidad, pero no por eso dejan de guiar idénticas acciones.

4. A diferencia del término francés *esperance*, asociado a una “disposición del alma que lleva al hombre a tener en cuenta en el futuro un bien importante que él desea y que cree poder realizar”, el de *espoir* se refiere al hecho de “esperar con confianza la realización en el futuro de alguna cosa favorable, generalmente precisa o determinada, que se desea” (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales). Si bien sutil, la diferencia da cuenta de un tipo de disposición particular en cada caso: en el primero más asociado a un estado de ánimo, y el segundo a una actitud más corporal en relación a algo preciso. No obstante, hemos decidido tomar como sinónimas ambas palabras, debido al uso corriente que se hace de una u de otra (Le Petit Robert 2011) y para diferenciar la esperanza de la espera pasiva y subordinada.

que se da, para dicho autor, la racionalidad⁵. Creemos que esta perspectiva puede ser articulada con la propuesta de Florence Weber (2009) en torno al estudio concreto de los cálculos económicos ordinarios, es decir, de “la variedad de razonamientos indígenas o vernáculos presentados por los actores en diferentes situaciones” (2009: 369) y la articulación entre dichos razonamientos, dado que nos permitiría observar las distintas dimensiones de una práctica que no es única ni quizás principalmente económica.

En este sentido, se tratará de comprender, a partir de lo concreto y cotidiano de la quiniela, cuál es la complejidad que encierra para los propios jugadores. De esta forma, abordaremos dicho juego como una realidad social y una institución (Henriot 1969), en el sentido amplio de maneras de pensar y de actuar en común más o menos rutinarias y ritualizadas (Fauconnet y Mauss 1969), en las que la práctica y lo simbólico, lo material y lo ideal, se encuentran indisolublemente ligados. En este caso, nos proponemos indagar el lugar que ocupa dicha práctica dentro del entramado de la vida cotidiana de los jugadores para ver si puede decirnos algo más acerca de la misma. Es decir, cómo la quiniela puede pensarse como un juego que nos proporciona una forma de ingreso particularmente rica hacia una sociología de la esperanza de sus jugadores.

En relación a la metodología utilizada, se basó principalmente en un trabajo de campo etnográfico realizado entre fines de 2010 y fines de 2013, con especial asiento en dos agencias oficiales del Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la provincia de Buenos Aires (IPLC), ambas pertenecientes a la misma persona. Pero es conveniente aclarar que nuestro objeto no se trata de una población circunscripta geográficamente o de grupos con una identidad compartida, sino de personas muchas veces distantes unas de otras que comparten un aspecto de sus vidas al ir a jugar a la quiniela. Por esto no nos hemos privado de recurrir a otras fuentes y escenas por fuera de dichas agencias, toda vez que pudiera aportar nuevos datos. La primera de las agencias –a la que llamamos “La Quince”⁶– se hallaba ubicada en una zona céntrica de Belén de Escobar, cabecera del partido de Escobar, emplazado a unos 50 kilómetros al nordeste de la Ciudad de Buenos Aires. Allí concurríamos desde el 25 de enero de 2011 hasta el 25 de agosto del mismo año. La segunda agencia –“El Veintidós”– se ubicaba en el municipio de Martínez, partido de San Isidro, Región Metropolitana Norte de la Ciudad de Buenos Aires. En este caso, permanecemos desde el 26 de julio de 2011 hasta el 6 de septiembre de 2012.

En ambos locales pudimos tener un trato directo prolongado con los jugadores, permaneciendo ya detrás del mostrador o delante del mismo, en mera observación, interacción o realizando alguna actividad que no involucrara (por decisión personal del autor) manejo de dinero. En cualquier

5. Con anterioridad, había sido Marcel Mauss (1950) quien había dado algunas pistas programáticas en torno a la naturaleza sociológica de la esperanza, al ver en ella uno de los hechos fundamentales de la vida social. Para un análisis más desarrollado de esta perspectiva, véase Karsenti (2009).

6. Todos los nombres propios relativos al trabajo de campo han sido modificados para preservar la identidad de quienes nos han brindado su confianza.

caso, la permanencia en diversos horarios nos permitió acceder a la cotidianidad de la agencia y de sus públicos, el conocimiento nativo del juego (para alguien que nunca tuvo predilección por las apuestas ni tampoco por los juegos), sus operaciones y sus sentidos desde la propia perspectiva de los actores.

Al trabajo etnográfico localizado, como adelantamos, debe añadirse como parte fundamental encuentros y entrevistas que mantuvimos con jugadores habituales de la Ciudad de Buenos Aires y del conurbano bonaerense, con agencieros y personal jerárquico de la Lotería Nacional (LN)⁷, así como también observaciones en lugares públicos en los que se dieran interacciones en torno al juego, y el relevamiento de blogs en páginas de internet, artículos periodísticos y literatura. Todo ello nos permitió tener una imagen más global de la práctica y nos dio cierto sustento para, si bien no generalizar, al menos corroborar que no se trataba de casos localizados.

La quiniela: nociones básicas

La quiniela es un juego relativamente sencillo, al menos en su modalidad tradicional, que es la más jugada y sobre la que nos centraremos en este trabajo. Consiste en el sorteo de 20 números de cuatro cifras, entre el 0000 y el 9999, que son ordenados de acuerdo a un sorteo paralelo que determina los lugares de ubicación (del 1 al 20). El jugador puede elegir un número de uno, dos, tres o hasta cuatro cifras y la ubicación a la que quiere apostar. Por ejemplo, jugar el 14 *a la cabeza* significa que se jugará por dicho número al primer lugar de ubicación entre los 20 sorteados, que es el que más premio otorga. También puede jugarse *a los premios*, es decir, a los lugares de ubicación que van desde el segundo hasta el quinto, hasta el décimo y hasta el vigésimo puesto, para cuyos casos los premios otorgados descenden respectivamente.

Las apuestas pueden ser por los montos que desee realizar el jugador, aunque durante el trabajo de campo tenían un mínimo obligatorio de cincuenta centavos.⁸ A su vez, cada boleta emitida debe contar con un mínimo apostado de un peso. Esto significa que deberán jugarse, al menos, dos números por cincuenta centavos a un mismo sorteo; o bien por un mismo número pero en dos sorteos para un mismo horario, es decir, jugar por ejemplo el 14 en *La Nacional* y en *Provincia* para el sorteo de *La matutina* (el de las 14 horas). En el primer caso se trata del sorteo organizado por la LN, y, en el segundo, del efectuado por el IPLC. LN administra sus juegos en la Ciudad de Buenos Aires y en territorios nacionales⁹, mientras que el IPLC lo hace en la provincia de Buenos Aires.

7. Si bien intentamos en reiteradas oportunidades entrevistar a personal del IPLC, nunca obtuvimos una respuesta.

8. Los montos mínimos obligatorios para realizar una apuesta son modificados periódicamente por las instituciones organizadoras y han sufrido variaciones con posterioridad a la realización del trabajo de campo.

9. En el caso de la Ciudad de Buenos Aires existe un conflicto latente entre la Lotería Nacional y el Instituto del Juego de la Ciudad de Buenos Aires en torno a la potestad en dicha jurisdicción, luego de que la ciudad obtuviera su autonomía con la reforma de la Constitución de 1994.

A diferencia de los juegos *poceados*, en los que los premios dependen de la cantidad recaudada en las apuestas (o sea el pozo), la quiniela es un juego *bancado*: cuenta con premios fijos que son pagados por la institución organizadora. Los mismos se basan en una multiplicación de la cantidad apostada por un número estipulado. Por cuánto sea multiplicado depende de la cantidad de cifras jugadas y del lugar de ubicación al que se haya apostado, que en la casi totalidad de los casos se trata de *a la cabeza* (primer lugar de ubicación). En este caso, por ejemplo, apostar un peso al 14 implicaría un premio de 70 pesos, en tanto que si la apuesta fuese de 50 centavos, se trataría de 35. Más adelante veremos la tabla de premios para cada caso.

Cada boleta puede albergar hasta ocho números apostados, pero nada impide que un jugador apueste a más números. A pesar de la división en jurisdicciones (dado que cada provincia rige las leyes sobre el juego dentro de su territorio), es posible apostar a quinielas organizadas por diferentes instituciones a través de lo que se conoce como “Quiniela Conjunta” o “Quiniela Múltiple”. Se trata de los acuerdos efectuados entre distintas instituciones para ofrecer sus respectivos sorteos en otras jurisdicciones o bien para utilizar los sorteos de una de ellas para poder apostar en la propia jurisdicción. De esta forma, estando en la provincia de Buenos Aires, por ejemplo, puede apostarse a los sorteos de la LN, de la Lotería Uruguaya o de la Lotería de Santa Fe, entre otros. Los sorteos del IPLC y de LN coinciden en sus horarios, siendo cuatro diarios entre lunes y sábado¹⁰ (*La primera, Matutina, Vespertina y Nocturna*), en tanto que para la Lotería Uruguaya sólo se realizan dos sorteos por día entre lunes y viernes (*Vespertina y Nocturna*) y solamente uno para los días sábados. En el caso de otras loterías provinciales, aunque tengan más sorteos en sus jurisdicciones, solo pueden apostarse desde la provincia de Buenos Aires o desde la Ciudad de Buenos Aires en determinados días y horarios.

Un dato importante es que se trata de un juego en el que cada jugador apuesta individualmente, a diferencia de, por ejemplo, las loterías de navidad o de reyes, en las que algunas personas se juntan para comprar uno o varios billetes. Este hecho distancia a la quiniela de explicaciones basadas en el enraizamiento social de sus jugadores, como el que desde la nueva sociología económica ha realizado Garvía (2009) para el caso español. Incluso cuando una persona realiza apuestas para ella y para un pariente o un compañero de trabajo, como hemos podido observar, lo hace en boletas separadas, a los respectivos números que cada cual haya elegido y con su propio dinero.

10. La cantidad de sorteos de los días sábados aumentó de tres a cuatro con posterioridad al trabajo de campo.

Un juego cotidiano

Hacia finales de la década de 1920 y principios del '30, Roberto Arlt coloreaba en sus *Aguafuertes porteñas* la vida del juego en los barrios de Buenos Aires. No pocas veces retrató la atmósfera de la quiniela, juego ya eminentemente popular, describiendo sus personajes, sus lugares y los sentidos que adquiriría entre los habitantes de los barrios más bajos. Así, por ejemplo, se la ilustraba como:

las sirenas fantásticas y dominadoras que duermen en el fondo del juego legalizado. Por un billete de lotería que se vende, hay diez anotados para una quiniela. Y se explica. La quiniela es barata. Para jugar no se necesitan más que diez centavos a cada jugada, ¿quién es el que no puede malgastarlos?¹¹

De esta forma, la quiniela parece haber tenido siempre la virtud de ofrecer, aún a los más pobres trabajadores, la posibilidad de esa actividad de excedente que es el juego (Mauss 2006a). Unos pocos centavos eran suficientes para acceder a la dispensa de “jugarse un numerito”, como aún hoy se escucha entre sus adeptos. La lógica propia del juego se granjeaba así el favor de los sectores populares y de sus economías.

Sin embargo, por ese entonces la quiniela era ilegal, por lo que estaba atada al sorteo del billete de lotería oficial, que se jugaba apenas una vez por semana. No fue hasta la década de 1970 cuando la mayor parte de las provincias y la LN la legalizaron,¹² abriendo la posibilidad de que dicho juego se fuera multiplicando hasta convertirse en una actividad con varios sorteos diarios y convenios que permiten jugar a quinielas de diversas provincias y hasta de Montevideo, Uruguay, en la agencia de cualquier barrio porteño o de la provincia de Buenos Aires.¹³

Actualmente, la red de agencias de la Lotería Nacional cuenta con un total de 1.200 locales distribuidos en la Ciudad de Buenos Aires,¹⁴ con un promedio de cobertura de 1,29 agencias por cada 100 metros,¹⁵ tendiendo a con-

11. *El Mundo*, 11 de agosto de 1928, “Su majestad el quinielero”, citado en Cecchi (2012: 110).

12. La primera provincia en legalizarla fue Tucumán, tempranamente en 1959. La última fue Tierra del Fuego en 1986.

13. Este incremento debe enmarcarse en el desarrollo a nivel global que tuvieron los juegos de azar a partir de la década de 1970, con especial énfasis desde 1990 (Figueiro 2014).

14. Del total de agencias, aproximadamente 440 se hallan habilitadas para realizar apuestas hípicas.

15. Lamentablemente no hemos podido acceder a un listado completo de las direcciones de las agencias, aunque pudimos saber cuántas hay por cada punto de la ciudad que quisiéramos considerar. Esto se debe a que Lotería Nacional cuenta con un sistema online de identificación de agencias en su página web. Al ingresar una dirección determinada, nos informa cuáles son las agencias próximas a ese punto en un radio n . Habiendo realizado la operación 80 veces en distintos puntos de la ciudad, tratando de cubrir la mayor cantidad de barrios posibles y tanto zonas comerciales cuanto residenciales, surgió que nunca se presentan menos de 3 agencias entre las opciones, con variaciones que van entre los 300 y los 1.010 metros de radio.

centrarse en los puntos de mayor circulación, especialmente en los centros de confluencia de varios medios de transporte (trenes, subterráneos, colectivos). En la provincia de Buenos Aires, aunque no hemos tenido acceso a las direcciones de las agencias habilitadas, se afirma oficialmente que el total de las mismas asciende a 3.070.¹⁶ A estas agencias, habría que sumarles los puntos de venta clandestinos, que aunque desconocidos en su cuantía son prominentes en términos de su presencia social, en los relatos de jugadores, agencieros y de las mismas instituciones que regulan la actividad. Como se observa en el Cuadro I, es posible jugar varias veces al día en los diversos sorteos, aunque los más jugados en el ámbito del Gran Buenos Aires son los de la LN (*La Nacional*) y los del IPLC (*Provincia*), seguidos por la de Montevideo.

Cuadro I: Programación de los juegos de quiniela de Lotería Nacional y del Instituto de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires.

Lotería	LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB	DOM
LN	11:30 14:00 17:30 21:00	11:30 14:00 17:30 21:00	11:30 14:00 17:30 21:00	11:30 14:00 17:30 21:00	11:30 14:00 17:30 21:00	11:30 14:00 17:30 21:00 **	-----
Buenos Aires	11:30 14:00 17:30 21:00	11:30 14:00 17:30 21:00	11:30 14:00 17:30 21:00	11:30 14:00 17:30 21:00	11:30 14:00 17:30 21:00	15:00 21:00	-----
Montevideo	14:00 20:00	14:00 20:00	15:00 21:00	15:00 21:00	15:00 21:00	21:00	-----
Mendoza	-----	-----	-----	-----	-----	21:00	-----
Santa Fe *	11:30 14:00 17:30 21:00	11:30 14:00 17:30 21:00	11:30 14:00 17:30 21:00	11:30 14:00 17:30 21:00	11:30 14:00 17:30 21:00	11:30 14:00 17:30 21:00	-----
Córdoba	-----	-----	21:00	-----	-----	-----	-----
Santiago del Estero	-----	-----	-----	-----	21:00	-----	-----

* La quiniela de Santa Fé sólo se halla disponible en esos horarios para las agencias del IPLC de la provincia de Buenos Aires. En el caso de LN sólo se ofrece los días sábados a las 21 horas.

** El sorteo de las 18:30 horas fue agregado a partir del 14 de septiembre de 2013.

Fuente: Elaboración propia.

P. Figueiro

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

103

16. Fuente: www.loteria.gba.gov.ar

La relevancia de la frecuencia del juego, de su ritmo, viene dada porque organiza la cotidianeidad de los jugadores, los cuales llegan a incorporar los horarios como marcos temporales sobre los cuales transcurre su día. Muchos de ellos transitan por la agencia varias veces por día, ya sea para apostar o para saber cuáles han sido los números ganadores, haciendo de esta actividad la constante a partir de la cual transcurre la vida diaria. En este sentido, los sorteos de *La primera*, *La matutina*, *La vespertina* y *La nocturna*, funcionan como horizontes temporales objetivados e institucionalizados a partir de los cuales se divide el día del jugador, entrecruzándose y superponiéndose con otros tiempos, como por ejemplo los laborales. Especialmente quienes son cuentapropistas, trabajan muy próximos a las agencias (lo cual es bastante sencillo, debido a la extensión geográfica de las mismas) o simplemente tienen cierta flexibilidad para abandonar sus puestos (ciertos comerciantes o empleados de comercio, barrenderos, taxistas, etcétera), pueden realizar algunas pausas al día para realizar sus apuestas sin que implique una contraposición a su trabajo. Incluso cuando no les es posible acercarse a una agencia, es habitual que utilicen el recurso de llamar por teléfono a la misma para dejar asentada su jugada, si es que son clientes habituales.

El juego se extiende así como una presencia constante, que no requiere una estancia prolongada (como pueden ser los casinos o bingos) ni una gran planificación previa, generando una rutina que se intercala con las tareas cotidianas. Cuando a principios de 2011 conocí a Sandra, la agenciera de La Quince en el partido de Escobar, ella estaba por adquirir la agencia ubicada en Martínez. Su hija Julieta, que trabajaba con ella, me señaló tiempo después cómo habían logrado repuntar las ventas en la nueva agencia con relación a su antiguo dueño. Los horarios habían sido una cuestión básica: abrir a las 8 de la mañana el local, permitía por ejemplo captar las apuestas de los padres y las madres que llevaban a sus hijos al colegio. De hecho, cuando yo viajaba por la mañana temprano a Escobar –y luego a Martínez–, los únicos negocios que estaban abiertos a mi llegada eran las panaderías, los kioscos de diarios y las agencias de lotería. De la misma manera, me fue posible relevar las mayores cantidades de apuestas para los sorteos de *la matutina* (a las 14:00 horas) y de *la nocturna* (a las 21:00 horas), debido a la mayor afluencia de apostadores en el horario del almuerzo y de retorno al hogar.

Pero si es cierto que la quiniela supone un pequeño paréntesis laboral, no debe verse necesariamente como una negación del trabajo. Esto se ve en la rutina metódica que hacen del juego personas ya jubiladas, para quienes las apuestas funcionan como pequeños parámetros temporales que reemplazan al menos en parte los quehaceres que involucraba el trabajo y las obligaciones domésticas (Serfaty-Garzon 2010). En estos casos, el juego parece contraponerse antes al hastío y a la monotonía que a las labores productivas. Se combina en él el carácter disyuntivo que da la imprevisibilidad de un juego de azar (y en este sentido puede considerarse un productor de

acontecimientos) con el carácter conjuntivo de la rutina que ofrece el calendario preciso de sus sorteos y que otorga pequeños marcos de espera a través de los cuales transcurre el día.¹⁷ De esta forma, el juego goza de una “dinámica inmutable” (Martignoni 1997), en tanto a pesar de la repetición del jugador y de la estructura cíclica de la quiniela, cada jugada abre un nuevo espacio de posibilidad y suspende el tiempo social al poner entre paréntesis el transcurrir ordinario del jugador.

Economía de un juego “menor”

Sin embargo, la popularidad de la quiniela no se reduce solamente a una cuestión geográfica o temporal. Como señaló Arlt, se trata de un juego “económico”, que no requiere de grandes sumas. En este sentido, la quiniela tiene una doble particularidad: las apuestas pueden realizarse por un mínimo de 50 centavos a cada número y de un peso por cada boleta emitida para cualquier sorteo del mismo día, no siendo posible apostar para días posteriores. Estos montos mínimos tienden a hacer pensar en el juego como un gasto menor en relación a otros tipos de juego, tales como el bingo o los juegos de casino en general, donde el establecimiento está diseñado para retener el mayor tiempo posible al jugador y que continúe apostando durante su estadía.

Pero por otra parte, los premios de la quiniela se encuentran en relación con dichas apuestas, y nunca son lo suficientemente cuantiosos como para darle un giro significativo (en términos económicos) a la vida de los ganadores. Como se ve en el Cuadro II, por cada peso jugado hay un premio mínimo de 7 pesos y un máximo de 3.500, dependiendo de que se haya apostado a una sola cifra o a cuatro respectivamente (por ejemplo, al 5 y al 3525) en primer lugar de ubicación. Luego de realizado el sorteo y pasado un tiempo que va desde los 30 minutos a una hora –período que demora la autorización de los pagos por parte de las Loterías vía *online*–, se puede cobrar el importe en la misma agencia que emitió la apuesta, sin sufrir ninguna retención impositiva ni de otra índole. Esto hace que la *extensión del juego*¹⁸ (Goffman 1970) sea relativamente breve, habilitando así la posibilidad de un financiamiento casi instantáneo de pequeñas sumas, pero sin ser tan breve como para no generar una situación de espera por la determinación del resultado.

17. Retomamos aquí la distinción que realiza Lévi-Strauss (2009) entre los juegos como actividades disyuntivas, productoras de diferencias, y los ritos como conjuntivos, restauradores de unión. Al respecto puede verse también Agamben (2001) y de Certeau (2000).

18. Goffman (1970) utiliza este concepto para dar cuenta de las cuatro fases por las que transcurre un juego: la apuesta, el juego interno o determinación, la revelación del resultado y el arreglo de cuentas.

Cuadro II: Premios 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	3,50
3	600	120	60	30
4	3500	700	350	175

Fuente: Elaboración propia.

Jorge trabajaba durante la noche en la recepción de un albergue transitorio, en el partido de Merlo, provincia de Buenos Aires. Oriundo de Salta, tenía 58 años y vivía en Buenos Aires desde los 19, edad en la que había emigrado junto a un amigo en busca de trabajo. Había empezado a jugar a la lotería en conjunto con un grupo de compañeros del bar en el que trabajó a su llegada, para luego seguir apostando de forma individual a la quiniela.

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 (Entrevista Jorge, 7-12-2010).

Lo único que puede jugar es la quiniela y la lotería. Se expresa así la dimensión más popular, menos grandilocuente, sin tantas luces, más oculta y aparentemente personal del juego de la quiniela. Juego menor, se justifica por la ausencia de otros “vicios”, quedando como la única actividad que se brinda a sí mismo. Como el tabaco (Derrida 1995), es ese don puro y de lujo que se brinda el jugador, tras el cual puede no quedar nada.

Pablo: ¿Pero usted juega a la quiniela porque hay menos posibilidades de ganar en la lotería?

Jorge: No, no, en la quiniela, no, eso no... eso es digamos, para el momento, uno apuesta por jugar, y no se va a salvar nunca, con eso no.

P: No, por eso digo...

J: tendría que apostar mucho...

P: Usted prefiere la quiniela, pero ¿por qué? ¿Por qué hay más posibilidades de que salga [ganador]? Porque en realidad no hay tanta diferencia [con los juegos pocados], o sea, hay diferencia pero, diez pesos tampoco es tanto.

J: Claro, claro

P: en relación al premio.

J: Sí, sí... no, no. Lo que pasa que como eso es todos los días, se juega todos los días, entonces es como que uno, bueno, voy, me gusta un año, sí, voy a jugar a esto. Por ejemplo mi hijo cumplió ayer, 17 años. Y bueno, jugué, al 17, ayer. Hoy ya no jugué a nada. Ayer sí jugué porque era el día [del cumpleaños] (entrevista Jorge, 7-12-2010).

Preso de mi propio desconocimiento, intentaba razonar lógicamente las preferencias de un juego que parecía no otorgar ningún beneficio sustancial, frente a lo que me encontré con la lógica de una práctica que esconde todo el entramado institucional de las reglas que la rigen: siendo un juego que está disponible todos los días, cuenta con un sistema de referencias temporales y simbólicas precisas para que cualquiera pueda jugar en función de sucesos cotidianos, algo que los juegos que se sortean una o dos veces por semana no poseen. Al mismo tiempo, habilita una economía de lo cotidiano (Lazuech 2012) –del financiamiento para hoy– a lo que parece ser un bajo costo, dándosele un uso muy rápido a lo obtenido bajo la ilusión de volver a ganar. Uso que depende siempre de la economía del jugador, de sus necesidades y obligaciones diarias.

Hernán –o el “Canario”, como lo apodan– tenía 52 años y era jugador desde hacía 32, primero en su provincia natal, Santa Fe, y luego en Buenos Aires. Cliente diario de La Quince, trabajaba como personal de mantenimiento en un club deportivo que distaba a dos cuadras de la agencia, a la que se acercaba en su bicicleta dos o tres veces al día durante su horario laboral. En realidad, “se hacía escapadas”, aprovechando la ausencia de labores concretas o alguna diligencia que le hubiesen encomendado. A pesar de ser un hombre parlanchín y de buen genio, trataba de no demorarse demasiado por temor a que alguno de los directivos del club donde era empleado notase su ausencia. Además, trabajaba por su cuenta realizando arreglos en jardines y piletas, así como labores de pintura, de donde obtenía un ingreso adicional. Al llegar a la agencia dejaba rápidamente la bicicleta en la vereda e ingresaba silbando cual canario (de ahí su apodo), saludaba de manera general a quienes se encontrasen atendiendo y se dirigía hacia una de las dos repisas ubicadas en la pared contraria al mostrador, donde había un bolígrafo y papeles para que los jugadores pudiesen anotar sus apuestas. Luego de una revisión concienzuda de los números que habían resultado ganadores en los últimos días, exhibidos en una cartelera tras el mostrador y en otra junto a las repisas, anotaba sus números y realizaba las apuestas.

En una oportunidad, Hernán acertó cuatro cifras de un número que venía *siguiendo* con empeño desde las Pascuas: el 3333 –el 33 es el Cristo en la simbología de los jugadores–. Como la mayoría de los apostadores, él iba *bajando* el número, apostando también al 333, por lo que además acertó a estas tres cifras. Fue un sábado, pero sólo se enteró el lunes al hablar con Miguel, uno de los empleados de la agencia, dado que el domingo los locales permanecen cerrados. El jueves siguiente, Miguel le refirió el hecho y le preguntó:

P. Figueiro

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

107

“¿y, qué se siente [haber ganado]?”. Hernán empezó a relatar que el domingo no había podido conciliar el sueño pensando en las cuentas que tenía que pagar. “Cuentas, la tarjeta, Garbarino, abogado... ¿cómo voy a hacer? Pensaba. Y me soñé contando plata”. El relato lo hizo con cierto dramatismo y en un tono que intentaba expresar la angustia de aquella noche, como si lo estuviera actuando. Como contextualizando su preocupación, aclaró que a él no le gusta tener deudas, sino ir con el dinero contante y sonante y pagarlas. Luego cambió el registro a un tono mucho más relajado, de serenidad: “Ahora tengo la plata separadita para la tarjeta, para Garbarino... Después dormí toda la semana como un chanchito. Eso se siente: paz” (nota de campo, 23-06-2011, Escobar).

El dinero ganando en la quiniela, si bien no implica un cambio en la vida de las personas, puede representar un respiro para la economía doméstica mensual e incluso diaria. Aunque se ha resaltado el carácter particularmente superfluo del gasto del dinero proveniente del juego (Weber 2009), este no siempre es el caso para la quiniela. La variedad de usos del mismo va desde el *seguir jugando* y la compra de regalos para sí o para terceros, hasta el aprovisionamiento diario para el hogar y el pago de deudas. Esto depende más que de su origen “profano”, de las urgencias que tenga el jugador y del monto ganado. Por lo general, uno pequeño (por ejemplo de 35 o 70 pesos) es vuelto a jugar con la esperanza de obtener uno mayor (300 ó 600), el cual sí será utilizado en usos más variados. Pero incluso en el caso de que sea un ingreso menor, puede ser utilizado para la compra de aprovisionamientos, gastos inesperados e incluso en inversión productiva.

Menos visibles que los grandes gastos, quizás por eso menos señalados que estos, la quiniela se inserta así como una pieza ambivalente dentro de la economía doméstica, a veces a pérdida, otras a ganancia, pero que indudablemente se mantiene como un horizonte de posibles ingresos de dinero, cuyo destino depende de la situación particular del jugador, pero también de cuál sea el monto obtenido. Esta variedad de usos, debe verse a la luz del sistema que implica la quiniela como fuente de financiamiento. Si bien se trata de una ganancia de juego, no es un acontecimiento aislado, sino que se ubica dentro del conjunto de apuestas, pérdidas y nuevas ganancias de los apostadores que los llevan a ver dicha ganancia como una más dentro de sus carreras como jugadores, al igual que las pérdidas. El dinero obtenido, no será el último y, por lo tanto, puede ser usado para lo que se considere más relevante o necesario en el momento de su adquisición. “La plata va y viene... no toda, pero bueno”, le refería un recolector de basura a su compañero mientras apostaba en El Veintidós. El juego presenta así, en su dimensión económica, una afinidad entre la circulación rápida de dinero que ofrece, en la que va y viene, con la propia experiencia de los sectores populares en relación a sus economías domésticas (Figueiro 2013). Es especialmente en dichas economías donde el dinero “va y viene”, y no solamente en el juego. Así, la quiniela es un sistema permanente de circulación

dineraria que puede ser considerado como una fuente (no la principal ni la única, pero sí una más) de recursos legítima dentro de la actividad cotidiana. Como señala Martignoni, el juego no es un medio ridículo de hacerse de dinero para los “pobres” (1997: 52).

Ahora bien, en un sentido económico, y paradójicamente, nadie se *salva* con la quiniela y tampoco nadie espera hacerlo, al menos en este sentido. Al momento de conocerla, en agosto de 2011, Adriana tenía 43 años y trabajaba como personal de limpieza en una dependencia pública en el partido de San Martín, en el conurbano bonaerense. Divorciada y madre de 5 hijos, eran cuatro los que aún requerían de su manutención. Pero esto no impedía que jugase diariamente a la quiniela, desde hacía más de un año en aquel momento. Si no se encontraba endeudada o bajo la urgencia de algún gasto impostergable, el dinero ganado por Adriana era destinado a dos usos posibles dependiendo de la magnitud del mismo: si el monto era pequeño, lo *seguía jugando* nuevamente como forma de perseguir un premio mayor. Entusiasmada por transmitirme su conocimiento, me explicó que cuando ganaba por ejemplo 70 pesos, ese dinero lo seguía jugando, (“no la pongo de mi bolsillo”), para esperar a que salgan las tres cifras. Primero utilizaba una parte para jugar al mismo número con el que había ganado los 70 pesos, “para agradecer”, para luego jugar a otros. Sin embargo, sabía que la quiniela no es un juego para liberarse de las preocupaciones económicas.

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 [descontando] lo que jugás.... A veces cuatro, ¡pero tenés que tener un traste [una suerte]!

Pablo: Pero tampoco es tanta plata.

A: Sí, son cuatro mil y pico de pesos.

A diferencia de las loterías tradicionales, de las cuales la tradición crítica consideró que constituían un engaño a la clase obrera al ofrecer la ilusión de una salvación individual (Marx 2003), la quiniela no ofrece la esperanza de una vida distinta, y sin embargo supera ampliamente la cantidad de apuestas realizadas a dichos juegos, por lo que parece difícil referirse a un sentido meramente económico o a una ilusoria búsqueda de riqueza. Sin embargo, dicho sentido no puede ser inmediatamente desechado para los propios jugadores, evidenciando antes bien su aspecto paradójico: siguiendo el análisis de Geertz (2001) sobre el “juego profundo”, podemos decir que aquí también el dinero importa pero –como en Bali– no es lo único que se halla en juego. Para lo que nos interesa resaltar en este artículo, los montos de dinero que se esperan ganar pueden ofrecer una oxigenación de la economía cotidiana y, diríamos, diaria, que se halla bien presente en las apuestas, pero a la que no puede reducirse la práctica del juego.

P. Figueiro

**Tema central:
Jugar**

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

109

En efecto, el cálculo y evaluación de los montos no son operaciones objetivas, matematizables porque numéricas, puesto que en realidad no existe una única racionalidad económica, sino que diferentes razonamientos son articulados en las situaciones particulares de los jugadores que evalúan los premios, y que a su vez traen incorporados razonamientos prácticos. En este sentido, los agentes (jugadores o no jugadores) disponen de una pluralidad de sistemas de referencia a partir de los cuales evalúan cotidianamente diversas prácticas económicas (Weber 2009), entre las cuales se halla la quiniela y junto con la cual van midiendo y ponderando la importancia relativa (tanto de las pérdidas cuanto de las ganancias) que ocupa dentro de sus economías domésticas en relación al presente y futuro inmediato. Quien no juega a la quiniela, pensando comparativamente los premios que pueden obtenerse en relación con los juegos *poceados*, puede suponer que se trata de un juego “menor”, tanto por sus montos como por el premio esperado (“tampoco es tanta plata”). Pero éste nunca es menor ni mayor si no en relación a quien juega: por eso Adriana confrontó inmediatamente mi presupuesto: “Sí, son cuatro mil y pico de pesos”, lo que podría equivaler, en ese momento, a un mes de sueldo.

El marco temporal, que supone una relación determinada con el presente y con el futuro, es vital para comprender la evaluación que se realice de la cantidad monetaria en juego (Bourdieu 2006), porque es la base sobre la cual se estimará la misma en un tiempo determinado. *Salvarse*, en un sentido amplio, implica en el imaginario de los jugadores no tener que volver a preocuparse nunca más por el dinero, incluso dejando de trabajar. Sin embargo, la quiniela tiene la particularidad de que sus montos pequeños pueden ser muy estimados, no para *salvarse* la vida, sino para *salvar* el mes, la semana o incluso el día, lo cual supone horizontes muy cortos de *salvación*, de utilización del dinero y de previsión, a diferencia de los juegos millonarios. Estos últimos son jugados sin tanta expectativa inmediata, en términos de un posible lejano, con una esperanza más bien vaga (aunque siempre latente) sobre la posibilidad de obtener un premio “grande” en algún momento de su carrera; o bien como un acto de desesperación frente a alguna adversidad o situación particular en las que el juego se presenta como una radical solución financiera en el corto plazo. Pero por fuera de estas situaciones, la quiniela mantiene una expectativa más vívida y a la vez más realista en torno a las posibilidades de ganar (dadas las probabilidades objetivas de acertar algún número, pero asentadas no sobre el cálculo explícito sino sobre la propia experiencia de hacerlo más o menos periódicamente) y al posible uso de las ganancias en el mismo día o en un plazo acotado, lo que a su vez tiende a involucrar con mayor entusiasmo a los jugadores.

La lógica de la quiniela aparenta ser así la de un juego inocuo con el que nadie se salva, pero con el que nadie tampoco gasta demasiado. Sin embargo, resulta 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 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, estos juegos se sortean una o dos veces por semana y, a pesar de que también existe una gran oferta, su público apenas juega algunas combinaciones de números cada vez. Muchos jugadores de quiniela también lo juegan, así como también hay jugadores que sólo se interesan por los juegos *poceados*. Por otra parte, estos últimos tienen una apuesta fija (de 5 ó 7 pesos durante nuestro trabajo de campo, tras el cual se han ido incrementando), lo que les otorga un marco de referencia más nítido para el cálculo de las operaciones: siendo inmóviles sus precios y la posibilidad de acertar tan bajas, optan por jugar uno o dos billetes de los mismos. Pero en cualquier caso, el nivel de comercialización de estos juegos es menor que el de la quiniela, a pesar de que este parece ser un juego que promete menos en términos monetarios.

Justamente, el hecho combinado de que las apuestas puedan ser montos pequeños y que pueda experimentarse periódicamente alguna ganancia, por exigua que esta sea, es lo que hizo de la quiniela un juego tan popular (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. La cuestión del registro y de la contabilidad doméstica (escrita o no), como señala Florence Weber (2009), parece ser de importancia para dar cuenta de las diferentes escenas sociales y de los razonamientos prácticos a ellas asociados que realizan los agentes. En este sentido, la casi total ausencia de registros semanales o mensuales por parte del jugador mantiene su horizonte, a lo sumo, dentro de los cálculos diarios, subestimando las cifras que puede gastar diariamente en contraposición a lo que esperan obtener. Hacer apuestas de 50 centavos, 1 o 2 pesos, si bien es cierto que es una medida muy relativa, les parecía a muchos poca cosa en relación a los premios esperados: “Y capaz que perdés siempre, viste, pero no te duele jugar un peso, dos pesos y después cobrás ochenta o trescientos, ¿entendés? es distinto”, me relataba un feriante de Escobar, diario concurridor de La Quince (Pelado, 28-06-2011, Escobar).

Pero al minimizar esos montos se incrementan al mismo tiempo los números a apostar: La “liviandad” de la apuesta se diluye en el entusiasmo que otros números suscitan. El jugador de quiniela siempre tiene un número extra para jugar, siempre existe alguno más que podría ser apostado. Basta un comentario, un pronóstico,¹⁹ un suceso inesperado o un *pálpito* de último minuto para que surja la posibilidad de que el destino esté detrás de un nuevo número al que también debe dársele una oportunidad:

19. Existe toda una industria del pronóstico. Secciones de diarios, folletines adquirible en las agencias, carteles preparados por los mismos agencieros, son dedicados a informar al jugador sobre los números que podrían salir, que están “atrasados”, que se relacionan con alguna efemérides o que simplemente están entre los “favoritos”.

P. Figueiro

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

111

Jugadora: –[Luego de apostar varios números] ¿Qué va a salir hoy?

Empleado: –Y, yo estoy siguiendo el 18.

Jugadora: –Y bueno, ponle un peso al 18. Total, un peso más, un peso menos... ah, y al 52.

(Diálogo entre propietaria de un comercio y empleado de La Quince, Escobar, 28-7-2011).

Así también, muchas veces se *redondea* la apuesta, por ejemplo, si habiendo llegado a los 19 pesos, se agrega un número para alcanzar los 20, o escuchando un relato ocasional u observando el auspicio de un cartel en la agencia se decide sumar una nueva jugada. La promesa que puede encerrar un número habilita que se apueste a una nueva pequeña suma, quizás insignificante en forma aislada.

Al mismo tiempo, hay una dilución de esas pequeñas apuestas en la estructura temporal de la quiniela, dado que en muchos casos las mismas no se realizan en un mismo momento para todo el día, sino que se distribuyen a lo largo de distintos horarios, por lo que el jugador ve circular montos más pequeños de los que implicaría el balance total diario. Sin llevar un control estricto, éste generalmente resulta ser algo más considerado de lo que hubiera sospechado en un primer momento el apostador:

Miguel, uno de los empleados de Sandra, revisaba la pila de boletas que le había entregado una joven para que revisara si tenían premio. Cuando terminó, luego de indicarle la inexistencia de beneficios, le dijo a modo de chanza que ahora debería sumar los importes de todas las boletas y apostar al número que le diera por resultado. La idea pareció entusiasmar a la jugadora, así que yo mismo me ofrecí para realizar la suma. Dio un total de \$209,5. Cuando le dije el resultado a la clienta preguntó sorprendida: “¿cuánto? ino puede ser!. Yo creía que eran todas de dos pesos... nunca me puse a calcular”. Estaba sorprendida de que hubiera sumado tanto, pero sin mostrar enfado ni indignación, sino más bien cierta euforia. Había muchas boletas de 2 y 4 pesos, pero también había de 16 y de 10. Evidentemente no se detenía a calcular las sumas destinadas a la quiniela, pero le había gustado la idea de jugar al número del monto que gastaba. Estuvo a punto de sacar las boletas que había jugado un momento antes de controlar esas para ver cuánto había gastado y así jugar un nuevo número. Yo le dije en tono de broma, ‘no, mejor no las mires’, para que no se amargase. Nos reímos.” (Nota de campo, 7-7-2011, Escobar).

Justamente es el carácter razonable de las apuestas tomadas aisladamente el que se esgrime y el que parece ajustarse a la práctica cotidiana del juego. No es a través de un cálculo conciente de lo que se apuesta que esta se efectúa, sino que parece actuar más la percepción de las unidades de un dinero “menor” apostado que una contabilidad total del mismo. Sólo al evidenciarse que éste ya no alcanza a cubrir los gastos corrientes se vislumbra que ha habido pérdidas cuantiosas.

La quiniela y los números

Ahora me encapriché con el tres treinta y tres porque, te digo, de arriba hasta abajo salieron todos: la virgen, la misa, el cementerio, el Papa, el niño y falta Jesús. Y siempre lo ponen, porque no dejan de ponerlo. Para semana santa siempre. Es como cuando la hija de Maradona cumplió 15 [años], ese día lo pusieron. No es casualidad. Lo ponen (Hernán, 14-04-2011).

En la quiniela los números no son simplemente soportes funcionales y neutros, puesto que representan algo exterior a ellos que no es del orden de las propiedades físicas. Constituyen un código a través del cual se traducen sucesos de la vida cotidiana, eventos y relaciones personales en apuestas y, en este sentido, actúan como símbolos (Schütz 2008)²⁰ de un ordenamiento que es posible descifrar. Los números configuran un mundo dotado de sentido al permitir relacionar dichos eventos con un orden que los trasciende pero el cual a su vez constituyen. De esta forma, serían inmanentes al orden mismo al ser una “verdadera esencia, una realidad cualitativa que expresa un estado específico de la manifestación cósmica” (Wunenburger 2006: 63). A partir de datos extraídos del decurso del día, se revelan para el jugador relaciones que los trascienden a través de los símbolos objetivados que deberán ser confirmados por el juego. Así, la vida cotidiana les otorga un caudal de eventos particulares que son percibidos como *pálpitos* traducibles en algoritmos numéricos (DaMatta y Soárez 1999).

Aunque cada número puede tener más de un significado (por ejemplo de nombres, animales, oficios, signos zodiacales), el más extendido y utilizado es el de los sueños. A cada número, del 00 al 99, le corresponde un significado preciso. Todas las agencias de quiniela (de LN y del IPLC) –e incluso en la página Web oficial de LN– cuentan con un cartel en el que se exponen los mismos, junto a otras variantes en los que se establecen distintas relaciones entre números.²¹ A través de dichos significados, es posible traducir no sólo sueños sino también eventos de la vida cotidiana en una apuesta. Las peleas, el mal tiempo, una caída, un incendio o el avisoramiento de una rata son algunos de los sucesos que pueden adquirir un carácter significativo y premonitorio para los jugadores. Así, casi todo para ellos es susceptible de contener una significación que, aunque no esté prevista de antemano en los significados ya establecidos, puede indagarse y armarse por aproximaciones y combinaciones. Si bien las apuestas no se agotan en estos significados, los mismos son uno de los recursos básicos de cualquier jugador habitual de quiniela y, de hecho, su utilización traspasa el ámbito

20. Alfred Schütz define un símbolo como “una referencia presentacional de un orden superior en la cual el miembro representante del par es un objeto, hecho o suceso dentro de la realidad de nuestra vida cotidiana, mientras que el otro miembro presentado del par alude a una idea que trasciende nuestra experiencia de la vida cotidiana” (2008: 295).

21. Un ejemplo son los números “simpáticos”: se tratan de una relación de “simpatía” entre dos números, de tal manera que al salir ganador el primero, se supone que seguidamente saldrá el segundo.

mismo del juego y no es extraño escuchar su mención en conversaciones por fuera del mismo: el borracho (14), el dinero (32), el loco (22) o el muerto que habla (48) son algunos ejemplos ilustrativos.

Para el jugador, la interpretación de su mundo está mediada por los números, que a su vez ayudan a organizar. Cada cosa puede reducirse, como en la filosofía pitagórica, a una combinación de cifras. Si bien cada uno aduce una o varias estrategias particulares al realizar las apuestas, casi siempre se trata de una variación dentro de un conjunto de formas más o menos establecidas de combinaciones en la que conviven diversas maneras de “estudiar” los números y de interpretar la vida cotidiana en relación a ellos. Así, sucede que la creencia en una “estadística” se combina a su vez con *pálpitos*, sueños y eventos de todo tipo, y con una interpretación de las cadenas de significado que se van armando a partir de los números ganadores. De esta manera, en los juegos de apuesta convergen dos formas de conocimiento que se presentan a través de los números: tanto una vertiente “cientificista” en la que se los observa como una fuerza explicatoria en sí misma, la cual gobernaría la mecánica del juego mediante la teoría de la probabilidad; cuanto una visión mágico-religiosa que les atribuye un significado que los supera (Reith 1999: 168). Ambas formas no son excluyentes y conviven en los propios jugadores.

Jugar a los *atrasados*, aquellos números que hace algunos días o semanas que no salen premiados, es una de las estrategias más practicadas, aunque esta apreciación se basa en informaciones que circulan en agencias, periódicos y percepciones propias antes que en un seguimiento escrupuloso de los distintos números ganadores. Esto, a su vez, convive con determinados campos particularmente significativos para adquirir números y *pálpitos*, como los sueños, cumpleaños, efemérides y eventos cotidianos. Los sueños constituyen la fuente de palpito más indiscutible para los jugadores. La vinculación que establecen en ese estado liminar del sueño con un “más allá” a partir de imágenes, sonidos y personajes, constituye excelentes presagios para *agarrar* a los números. La expresión *agarrar* un número cuando alguien gana, es significativa de que el movimiento no es automático puesto que los números parecen escurrirse. Su fluidez requiere justamente de pálpitos antes que de cálculos racionalizados. Pero en cualquier caso, el azar como ausencia de causa no se presenta en los discursos de los jugadores de quiniela, sino que siempre es posible atribuir algún tipo de sentido al devenir del juego. Desde el inicio mismo, lo que podría ser considerado como un juego de puro azar, mantiene una arista agonística que se revela en que, para nuestros apostadores, a los números “los ponen”.

El jugador de quiniela puede afirmar que “*salió* tal número”, pero junto a esa expresión combina otra más utilizada que aquella: “*pusieron* tal número”. El término *pusieron*, que al principio escuché con desconcierto, se me iba extendiendo en la medida misma en que realizaba el trabajo de campo. La respuesta era sencilla: “en este país todo está arreglado”, “seguro saben lo que se apuesta”, “irán viendo qué juega la gente” y otras frases por el

estilo, acompañadas algunas veces de una historia sobre alguien que sabía de algo que habría acontecido en forma aparentemente fraudulenta. El hecho de que las apuestas sean digitalizadas y enviadas en tiempo real a un servidor central, abona este tipo de hipótesis. Por un lado, el capital simbólico de la industria de los juegos de azar, que uno supondría que es una de las condiciones de posibilidad de la misma, se sostiene en gran medida en la transparencia de los procesos técnicos y de pago de los premios –y en este sentido las instituciones organizadoras se hallan constantemente publicitando los estándares de calidad de sus tecnologías y las certificaciones internacionales a ellas asociadas²²–. Por el otro lado, el hecho de que los servidores puedan registrar la cantidad de apuestas realizadas a determinados números es tomado por los jugadores como evidencia innegable de una manipulación de los resultados.

Hernán: [...] Vos fijate que cuando la gente deja de jugar, el tres treinta y tres no te lo van a poner ni a las dos de la tarde, ni a la mañana ni a la noche. Te lo van a poner a las cinco y media. ¿Por qué cinco y media? La gente está trabajando, se olvida...

Pablo: ¿Es cuando menos se apuesta?

H: Exactamente. Entonces, ¿quién lo agarró? Y bueno, fueron poquitos. En cambio a la mañana hay más gente que lo juega. O a las dos de la tarde. O a la noche. La gente sale de trabajar, lo juega.

Una hipótesis podría ser que existe una sospecha generalizada sobre los entes públicos que, por extensión, recaería sobre las Loterías. Sin embargo, esto no logra explicar porqué los jugadores continúan apostando y valorizando sus formas de hacer las jugadas. En un sentido, es posible decir que esto le agrega un elemento agonístico al juego: ahora se juega contra alguien, más bien indefinido, pero que actúa como un Otro a partir del cual el juego se torna competitivo. “Juego al 33 por ser pascua... por ahí lo ponen... aunque capaz no lo pongan porque lo juega mucha gente”, opinaba una mujer en La Quince. Sin embargo, las formas de apuesta no siempre se vinculan a una estrategia basada en la anticipación, como podría ser en juegos como el ajedrez, sino que junto a esa percepción, se mantiene un conjunto de lógicas que pueden corresponder o no con los juegos de competencia. Pero más allá de esto, la idea de jugar contra Otro le agrega un carácter agonístico al juego que iría en el mismo sentido propuesto más arriba: no existe lo puramente azaroso para nuestros jugadores. Más bien, existe un conjunto de saberes para apostar de determinadas maneras cuyos fracasos pueden ser explicados por este elemento de arbitrariedad que vendría desde las Loterías.

En este sentido, si hay una noción que parece estar ausente entre los jugadores es la de lo aleatorio como ausencia de causa u orden. Tal como lo sugirió Simmel (1988), cada uno de las diversas maneras de realizar las

22. De esta manera las Loterías no hacen más que insertarse en la normalidad de la standardización mercantil y de las garantías públicas que la certifican (Thévenot, 2009).

P. Figueiro

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

115

apuestas, siempre combinadas y alternativas, son justamente distintas formas de reintroducir un orden y un sentido en los números. Siempre hay causas, ocultas o evidentes para los jugadores, que podrían explicar la disposición de los números, incluso recurriendo a la manipulación del sorteo por parte de la banca. Y, como en la magia, los resultados de la contrastación empírica no invalidan la creencia en la misma (Mauss y Hubert 1950). No la invalidan porque junto a dichas causas se enfrenta la suerte del jugador particular, su fortuna, que es otra forma de introducir una explicación en ganancias y en las pérdidas.

La noción de suerte (a diferencia de la de azar) se destaca sin lugar a dudas como una especie de fuerza en presencia capaz de explicar los aciertos particulares de los jugadores. Ganar implica *tener* la suerte, siempre de manera individual, aunque esta posesión sea transitoria. Evidentemente puede haber quien acierte más cantidad de veces, pero la eficacia no es constante y de ahí que la suerte circule y sea esquiva. En este sentido, dicha noción parece participar de algunas de las propiedades de la de *mana*. Como ésta, se presenta entre los jugadores de quiniela como una fuerza impersonal (Durkheim 2003), “no determinada, repartida entre los seres, hombres o espíritus, entre las cosas, los acontecimientos, etcétera” (Mauss y Hubert 1950: 104). En las agencias es común escuchar hablar acerca de la suerte de alguna persona por la obtención de una ganancia más o menos importante, u observar a jugadores que quieren que sea determinado empleado el que les tome las apuestas, porque les “dieron suerte” en el pasado. Sin embargo, ésta no es algo inmediatamente poseído ni una cualidad estable, aunque se crea que haya gente que nace con más suerte que otra. En primer lugar, es algo que se debe buscar: “acá andamos, buscando la suerte”, me contestó Hernán en uno de sus diarios arribos a La Quince, cuando le pregunté cómo estaba. Este simple comentario me permitió releer las prácticas y los sentidos de los jugadores en clave de acción. Justamente, el hecho de jugar no implica una actitud pasiva ante fuerzas extrañas, sino más bien una búsqueda mediada por los números. Se halla así a medio camino entre la autodeterminación del obrar positivamente en el mundo y la heteronomía de quien se somete a la arbitrariedad de su destino. Pero el destino es algo que debe ser indagado y para esto es preciso arriesgar, es decir, ofrecer algo de uno, movilizarse ante la posibilidad: “Hay que arriesgarse. Después te agarra una enfermedad y no te quedás con nada... si sale, sale, y si no, bueno...”, me explicaba una señora que repetía semanalmente una combinación de sueños en La Quince. Si por un lado se presenta una lectura del mundo focalizada en determinados campos socialmente reconocidos y valorizados como generadores de *pálpitos* (y en este sentido no es generado por el propio jugador, quien sólo lo reconoce o lo recibe), por otro, es necesario que se pase al riesgo de la apuesta, es decir, *seguir* ese palpito. Este arriesgarse es el componente noble del juego sin el cual no se accede a la ganancia.

Pero la suerte tiene su propia lógica y cada uno es portador de su destino. De ahí que la búsqueda sea condición necesaria pero no suficiente para encontrarla y que junto al optimismo que con cada nueva jugada se embarcan los jugadores, exista una contrapartida de resignación con la que deben afrontar las pérdidas. Esto se expresa en un extendido dicho según el cual, “cuando no es para uno, no es para uno”, repetido ante el develamiento de resultados negativos. Pronunciado especialmente cuando se tiene la sensación de que la suerte ha pasado por al lado de uno, como en los casos en que resulta ganador un número “próximo” al jugado, o bien en los que por algún motivo no se ha jugado una cifra que, habiendo estado en el *pálpito* del apostador, resulta ganadora. El destino que implica el “ser o no ser para uno”, refiere así a un sentido que le otorga cierta dignidad a la pérdida, puesto que suprime toda contingencia para llenar de sentido el hecho fortuito: “Es una elevación del hombre tener un destino –afirma Simmel–, es decir, formar una suma de azares según un sentido que, por más problemático que sea, sin embargo, sigue refiriéndose siempre a nosotros” (2012: 34). El carácter híbrido del jugador se presenta como aquel que buscando activamente la suerte, la fortuna momentánea de un número, asume al mismo tiempo el destino precario, también momentáneo, que le toca al perder. Acción y estructura, el hacer y el padecer, se hallan como trasfondo de los juegos de azar, replicando la experiencia que el mundo de la vida “real” le impone a sus adeptos. Y aunque deja traslucir cierta resignación, contiene a su vez la idea de que hay veces en las que sí es para uno y por eso no se abandona el juego. Subsiste allí la esperanza de encontrar ese momento mágico de la suerte que el ganar revela.

“¿Querés salvarte?”

Uno de los lugares públicos en donde es posible observar interacciones vinculadas a la quiniela es en los bares que son especialmente frecuentados por sectores populares. Esto se debe a que muchos de dichos establecimientos mantienen sus televisores en el canal de noticias *Crónica*. Hacia la noche, antes del último sorteo, Riverito (un ya legendario personaje de radio y televisión que presenta los números ganadores de la quiniela) tiene allí un espacio titulado “La danza de la fortuna”, en el que presenta los premiados del día. Una pequeña parrilla ubicada en el partido de San Martín, a metros de la estación de tren homónima, me permitió durante el 2011 realizar algunas observaciones en torno a la emisión de los resultados. En general, entre los no jugadores no se observaban grandes efusiones sobre los ganadores o perdedores, sino más bien simples comentarios que se dan entre los habituales parroquianos que día tras día toman un vaso de vino o una cerveza antes de retornar a sus hogares o continuar con su última labor. Muchos de ellos son vendedores ambulantes en el tren, que hacen una parada antes de realizar su última ronda. Pero también se detienen clientes ocasionales que se hallan circunstancialmente de paso, teniendo en cuenta

P. Figueiro

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

117

que la zona es el centro administrativo del partido bonaerense de San Martín. Al momento de la emisión del programa, el pequeño grupo de habitués –si no están ocupados en una amena discusión– y/o lo circunstanciales comensales, alzan la vista hacia el televisor, colgado en la parte superior de una pared. No todos jugadores, se hallan no obstante familiarizados con los significados de los números, haciendo referencia a los mismos y a cuáles podrían haber jugado. La presencia de la quiniela en la vida popular, más allá de que se sea jugador o no, se vislumbra en la familiaridad con la que contemplan el sorteo.

Uno de los días que estuve en aquel bar, una familia compuesta por la madre, el padre y tres niños se había ubicado en una mesa doble, frente a la entrada. La hija, que era apenas una beba, estaba sentada sobre la falda de la mujer, mientras que los dos hijos varones jugaban alrededor de las mesas, sobre las que había apenas una botella de cerveza y una gaseosa para los niños. A pesar del frío invernal, el hombre –que no pasaría de los 35 años– salió a fumar a la vereda, provisto únicamente de un conjunto deportivo gastado como atuendo. Terminado el cigarrillo, volvió impaciente a sentarse. Le dijo algo a su esposa, entre lo que se pudo escuchar la mención de unos números. De repente, el padre se paró y se dirigió con prontitud y determinación hacia el mostrador, ubicado a unos tres escasos metros (entre la barra, que mira hacia la entrada, y la salida habrá apenas 5 metros), le pidió a Luis, el dueño del boliche, una lapicera, “y un papel cualquiera si tenés también”. El patrón le alcanzó lo que demandaba. Se lo veía exaltado y con brillo en los ojos. Se sentó y anotó, concentradamente, lo que tenía en mente. Cuando hubo terminado su anotación, le preguntó a la mujer “¿qué número te gusta?”. Ella le contestó en un tono bajo, casi susurrado. –¿Nada más?, –insistió el hombre. Ella hizo una negativa con la cabeza. Él se levantó y salió apurado con el papel en la mano, mientras los hijos más grandes continuaban moviéndose de un lugar al otro de la mesa, jugando entre ellos.

Unos minutos más tarde, el hombre volvió con mayor entusiasmo y ansiedad. Por lo visto la moneda estaba echada. Se sentó nuevamente en su lugar, aunque no resistió mucho: salió a la vereda, esta vez acompañado por su mujer. Tomó a la beba en brazos, dándole demostraciones de afecto. Luego de un breve rato entraron. Él se acercó al mostrador, todavía sosteniendo a su hija. Se notaba que no resistía la agitación de la confianza en su apuesta, la cual manifestó con euforia: “¿Querés ganar plata?, ¿querés ganar plata?”, le repetía exaltado a José en voz alta. “¿Querés ganar plata?, ¿querés salvarte? ¡Cuatro diecisiete, cuatro diecisiete!”, sentenció con fervor religioso.

Pero ¿cómo se vincula ese fervor, aparentemente desproporcionado, con ese juego medio, de escaso rédito y sin grandes posibilidades de cambiar la vida de los jugadores? Si las esperanzas subjetivas se ajustan a las probabilidades objetivas de la quiniela, es porque éstas son suficientemente altas como para lograr beneficios esporádicos, económicos y simbólicos, que se

presentan como buenas opciones frente a la ausencia de otras fuentes más realistas. Como dijimos, la quiniela se ajusta así a la potencia social de los jugadores, para quienes la circulación del dinero, de la suerte y de las aspiraciones en el juego no hace más que reproducir la circulación en la vida cotidiana de las pequeñas aspiraciones y necesidades bajo una dimensión lúdica. Pero además, hace de la necesidad virtud al usar lo conocido de la vida cotidiana para buscar fuentes de sentido y de dinero para esa misma cotidianeidad.

El acto “antieconómico” del juego, sólo puede comprenderse en el contexto de una economía de la espera que la apuesta entraña, bajo la esperanza de una ganancia ideal y material, para hablar como Max Weber, que se presenta bajo la noción de *salvación*. Si, como adelantamos, en un sentido más general *salvarse* se refiere al hecho de no tener que trabajar más para ganarse la vida (con todos los imaginarios que le están asociados, como una vida feliz, sin preocupaciones, sin dependencias, etcétera), se utiliza también para temporalidades y usos más acotados. No obstante, su uso rebalsa la dimensión utilitaria que implican los usos concretos del dinero. En efecto, utilizar los premios para *repartir* o para invitar a alguien a comer, más allá de la sociabilidad que implican, no son fines calculados de la apuesta y, de hecho, son pocos los jugadores habituales de quiniela que juegan con el objetivo explícito de conseguir dinero para algo concreto, aunque el premio siempre tenga un uso adjudicado. Sucede que el juego se halla como trasfondo permanente, y los premios son utilizados en relación con el momento preciso de su obtención.

En los pequeños montos que promete la quiniela parece vislumbrarse una *salvación* más centrada en contrarrestar las subordinaciones y hastíos que la cotidianeidad impone. En este sentido, dicho juego implica la posibilidad de la experiencia misma de la *salvación* como develamiento de un estado de gracia en el mundo, victoria rodeada de cierta épica que agrega un diferencial de sentido a la existencia a sus jugadores. Actúa así como una *ordalía* (Le Breton 2000), rito oracular en el que se interroga el valor y la legitimidad de la propia existencia mediante la proximidad (metafórica o real, si pensamos en la *ruleta rusa*) con la muerte.

Pero esta prueba, como vimos, no puede ser inactiva, sino que debe contar con cierta participación del sujeto (debe poder apostar). El que los juegos sin apuestas carezcan de interés para nuestros jugadores, denota que la gloria y el sentido no pueden ser conseguidos sin el sacrificio monetario y el riesgo de pérdida que implica la apuesta, que es material y simbólica también: se apuesta dinero, pero con el dinero se apuesta uno mismo, representado por ese dinero. Porque el dinero importa y es necesario para otras cosas, es que es sacrificado.

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

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

P. Figueiro

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

119

A su vez, ese carácter sacrificial se observa en el disgusto que produce un error de tipeo en el número apostado –aún cuando la cifra mal habida se conserve–, que lleva a que siempre se exija volver a digitar el inicialmente mentado. Dado que es a través del número que uno se apuesta, aquel adquiere el carácter de inalienable al ser el símbolo personal con el que se dictaminará su suerte. El número representa al jugador en el universo mágico de la suerte. En este sentido, es posible decir que los juegos de azar todavía mantienen una atracción de tipo espiritual (Binde 2007), puesto que permiten un reencuentro individual de la trascendencia al proporcionar una fuente de *salvación* que reconstituye la experiencia de un futuro (aunque acotado) dotado de sentido. La categoría de *salvación* deberá entonces ser entendida en un sentido amplio, y no meramente desde una economía restringida. Si bien las ganancias pecuniarias pueden ser una motivación explícita de los jugadores, también pueden no serlo y, en este sentido, se transforma en una diversión suntuaria desde que las ganancias son casi siempre escasas frente a las pérdidas. Entender esto sin tratarlo como irracional o patológico, es preguntarse por aquello que se halla en juego a través de y en la apuesta monetaria misma, si tomamos en serio los orígenes religiosos de la moneda (Mauss 1971).

La ordalía, mediante la exposición de sí y de la puesta en juego, permite el sentimiento de una exaltación y de una trascendencia personal que transporta al sujeto fuera de su existencia cotidiana y lo ubica en el terreno de una experiencia sacra. Sólo así puede comprenderse esa cercanía con lo sagrado que el juego pone en escena y que se revela ejemplarmente en el fervor religioso de aquel padre de familia que ofrecía el “cuatro diecisiete”. A este respecto, Huizinga (1972) considera que existe una identidad entre la acción sacra y el juego: en ambos casos los participantes son transpuestos a “otro mundo” bajo la observación de formas ritualizadas que demarcan material e idealmente tal separación. Pero va más allá en la relación, al decir que “el gozo, inseparablemente vinculado al juego, no sólo se transmite en tensión sino, también, en elevación. Los dos polos del estado de ánimo propio del juego son el abandono y el éxtasis” (1972: 35). De esta manera, Huizinga observa que las experiencias místicas y religiosas serían partícipes de los mismos estados de ánimo que se presentan en el juego.

La *salvación* no es entonces sólo económica en razón de la posibilidad de obtener un dinerario que es de importancia en el marco de los esquemas temporales y materiales de sus jugadores, ajustados a la propia circulación de sus economías, necesidades y deseos. Es también una *salvación* simbólica en virtud de la experiencia misma que ofrece de ganar, del brillo momentáneo que otorga.

La quiniela puede ser entendida, entonces, como una *salvación* a partir de lo cotidiano, de aquello que no tiene brillo por sí mismo sino por el hecho de la posibilidad que encierra en el juego, reordenando personas, hechos y cosas en configuraciones particulares en las que todo se vincula con todo y eliminando así todo vacío interpretativo o sinsentido. Jugar a una rata, al pescado, a un cumpleaños, es jugar con la estructura en busca del acontecimiento.

Una ludodicea de la vida cotidiana

Quisiéramos presentar una hipótesis: El juego de azar puede ser entendido como una forma –si bien circunscripta– de inconformismo con la propia suerte, con el destino social, y por eso sería necesario probarla bajo la creencia de que la vida les debe algo, de que debe haber una recompensa. Constituye, en este sentido, una especie de ludodicea. Si seguimos esta interpretación, podemos ver en la quiniela una institución que permitiría, a través de la circulación de la suerte, la circulación monetaria y simbólica de quienes esperan algo más de su día a día.

La *alea* no tiene por función hacer ganar dinero a los más inteligentes, sino por el contrario, abolir las superioridades naturales o adquiridas de los individuos, a fin de poner a cada uno en pie de igualdad absoluta delante del veredicto ciego de la suerte (Caillois 1967: 58).

La caracterización que hace Caillois de los juegos de azar tiene la virtud de descentrar el hecho de la ganancia monetaria para reintroducir la igualdad que instituye la *alea* más allá de aquella. El corazón de estos juegos sería justamente abolir las superioridades (aún las más aparentemente naturales) para dar pie a la posibilidad del acceso igualitario al hecho de ganar. Sin embargo, los jugadores no buscan la igualdad de posibilidades de todos, sino la victoria de los que consideran que menos suerte han tenido en la vida social, como si el juego justo fuera aquel en el que ganan los que nunca ganan.

El tema del día en La Quince parece ser un hombre que ganó el pozo del Quini 6 en la localidad de Maquinista Savio, dentro del partido de Escobar. Aparentemente cerca de seis millones de pesos netos (descontados los impuestos). Cecilia y Miguel especulan con lo que harían con esa plata junto con algunos jugadores. Pero todos acuerdan que con ese monto se tendrían que ir de su lugar de residencia actual por cuestiones de seguridad.

Miguel, mientras Cecilia comentaba el hecho con una jugadora, se me acercó y me dijo que esperaba que el ganador del Quini haya sido alguien bien pobre, “de esos que vienen a jugar con dos pesos, no uno de esos fanfarrones”. Al rato ingresó una señora que también comentó el hecho: –¿Así que es alguien de Savio el ganador?, –preguntó para introducir la conversación. –Sí, el del Quini, –asintió Miguel. –Que suerte. Ojalá sea alguien bien, bien humilde. –Sí, yo dije lo mismo, –le contestó Miguel (nota de campo, 23-06-2011, Escobar).

Miguel y Cecilia son hermanos. Su tía, quien trabajaba en la otra agencia de Sandra en Escobar y periódicamente realizaba reemplazos en La Quince, había vendido durante una época quiniela clandestina para un *capitalista*, antes de ingresar a este negocio. Su hermana, la madre de Cecilia y Miguel, también lo había hecho en su propio local de venta de verduras, hasta que debió cerrarlo. El padre de aquellos, trabajador en una fábrica de pintura,

P. Figueiro

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

121

jugaba a la quiniela habitualmente. Cecilia le hacía las jugadas para él y sus compañeros de trabajo, quienes le pasaban los números por mensajes de celular. Miguel también apostaba a la quiniela, y esporádicamente le gustaba frecuentar la ruleta del casino Trilenium, en Tigre. Vale decir que la familia entera tenía un vínculo con el juego, ya por jugar, ya por trabajar en ello. No se trataba de la expresión de un neófito y no parece casual, entonces, que el deseo coincidente de estas personas acerca del destino de los millones del Quini se centrara en alguien “humilde”. Sin caer en un análisis populista, no diremos que esto se deba a un supuesto *ethos* generoso de los jugadores de quiniela o lotería. Diremos más bien que se vincula con la lógica social implícita en el juego. Hay en él una esperanza depositada que se relaciona con una ludodicea de aquellos que, en tanto se perciben a sí mismos como que no han gozado de fortuna (en el doble sentido de dinero y de suerte favorable) en la vida social, esperan ser recompensados a través del juego.

Apenas me encuentro con Adriana le pregunto si se enteró que alguien ganó 21 millones de pesos con el Quini 6. Me contesta inmediatamente:

–¡Sí, en Ballester! Callate que pensé que era yo, porque vengo borrando [acertando] siempre 4 números y como yo juego en Ballester... Pero 21 millones es mucha plata, yo no quiero tanto.

–Yo no tengo problema, ¿eh? [riéndome].

–No, claro, yo tampoco, pero ¿qué hago con tanta plata? Está bien que tengo un montón para repartir, pero igual... Me parece que es en la agencia que juego yo, y por lo números puede que sea una mo-rochita que juega. Ojalá que le haya salido a alguien bien humilde, viste, porque el que tiene plata generalmente es amarrete; pero el que no, es agradecido. Hay que devolver (nota de campo, 4-03-2013, San Martín).

Se trasluce en el deseo de Adriana una suerte de ludodicea que se presenta especialmente en esas ocasiones en las que toma estado público la obtención de un gran premio por parte de un jugador desconocido, lo cual nos ayuda a comprender un poco más el sentido profundo del juego. En esta ludodicea se expresaría un sentido práctico de justicia que, a través de la suerte que rige el juego, se equilibraría una situación percibida como desigual, especie particular de redención momentánea que plantea a sus jugadores la perspectiva de liberación del sufrimiento (Weber 2012). De esta forma, Adriana hace uso de una sociología espontánea que le indica, con acierto o no (no es lo que nos interesa mostrar), que “alguien bien humilde” va a saber agradecer, es decir, devolver y, en este sentido, sería merecedor del premio, en contraposición al “que tiene plata”, asociado a la tacañería. Se trata así de una alteridad por contraposición a la cual se instituye una autoafirmación basada en una moral distinta que, de por sí, acreditaría el

carácter justo del acceso a la ganancia²³. Ganancia, por otra parte, a la que se aspira dentro de determinados parámetros con los que se valoriza como apropiada para cada uno. Los esquemas de percepción de lo que a uno le corresponde no son infinitos y entran muchas veces en contradicción con lo que es apropiado para el hombre “común”, aquel que no es pretencioso:

-Yo juego... sí, no te digo que no es para ganar, pero ganar qué sé yo... seis millones ponele, dividido entre cuatro. ¿Para qué quiero yo seis millones?, si estoy más cerca del subsuelo que del primer piso (jubilado, 19-5-2011, Escobar).

Una señora mayor viene a controlar las jugadas de la quiniela y del Quini 6. Cuando deja las boletas arriba del mostrador, Miguel le pregunta, bromeando:

-¿Es millonaria?”

-Noo, ¿para qué? Si es para problemas mejor que no.

-Para irse del país...

-No, irme no. Sí de paseo, a las cataratas, a Villa la Angostura... (Nota de campo, 30-6-2011, Escobar).

Una señora bastante anciana pregunta: -¿Qué número tengo que jugar? Soñé que estaba en casa y me robaban los chicos. -Yo jugaría el 7902, el 79 son los ladrones y el 02 los niños -le contestó Miguel. Cecilia, que escuchaba la escena mientras hacía otras tareas, se acuerda en voz alta: -Ah, yo soñé que me robaban. Le voy a jugar al 79.

Hace la operación y al instante agrega: -2 pesos le jugué.

Miguel, en tono burlón, se dirige a la señora diciendo: -Pará que mi hermana juega dos pesos... [se ríe].

A la señora pareció no causarle gracia y adoptó un tono algo severo: -bueno, pero va a ganar, porque los ambiciosos nunca sacan nada (Nota de campo, 16-06-2011, “La quince”).

La ambición puede ser una virtud en el ideario dominante del hombre o mujer exitosos, pero en el ámbito delimitado del juego no se accede a la riqueza por ser *ambicioso*, sino por otras cualidades. Haciendo de la necesidad virtud, hallan en el juego el medio de acceder a victorias que les están vedadas, o al menos circunscriptas, en el mundo social. El juego de azar se presenta así como un campo que no es para los *ambiciosos*, sino que les pertenece por derecho propio a quienes se perciben como padecientes de las asimetrías externas; un campo en el que los infortunados de la vida diaria (aunque no sean los únicos que juegan) esperan al menos un pequeño mejoramiento de lo ordinario (Martignoni 1992), pero sin incurrir en un

23. No importa aquí si los jugadores son “generosos”, o si es creíble que no sientan envidia, sino más bien el discurso público a través del cual se exhibe la adhesión a los valores oficialmente acreditados dentro del juego (Goffman 2009).

ansia desproporcionada por el dinero (“el que juega por necesidad pierde por obligación”, reza un extendido dicho de los jugadores). Claro que no se trata de una práctica contestataria ni de un replanteamiento de las relaciones sociales, sino de una manera individualizada, pero colectivamente organizada, de hacer con la existencia social una nueva manera de ser en el mundo, convirtiendo la espera sin objeto de la vida cotidiana en una espera ilusionada.

El juego puede pensarse así como un tipo particular de bien de salvación que habilita una esperanza (diríamos mágica, pero fundada en el saber práctico de su experiencia periódica) basada en la posibilidad de sentido que el sorteo realiza. No se trata simplemente del sentido económico, sino del sentido de la espera que la quiniela puede ofrecer, al menos por un corto instante. Abordar una economía del juego que se centre no en la utilidad monetaria de las ganancias (únicamente), sino en los bienes asociados a dicho juego, es preguntarse por lo que se está consumiendo cuando se apuesta un número a la quiniela. La incongruencia entre la idea de sentido común de *salvación* en términos económicos por un lado, y los resultados realmente obtenidos por los jugadores, por el otro, da por tierra con todo intento de explicación economicista, el cual inevitablemente lleva a la idea de irracionalidad. Pareciera más bien que es preciso tomar en serio a los propios agentes cuando dicen que es su única diversión, pero para, partiendo de este aspecto lúdico, rastrear lo milagroso que la apuesta abre.

Las teodiceas, como las analizó Weber, suponen tentativas por encontrar, frente a las contradicciones que suscitaba el sufrimiento en el mundo, un sentido global en esas tensiones. Esta exigencia, señala, aparecía como “el problema general del sufrimiento injustificado, es decir, como postulado de una compensación justa del reparto desigual de la suerte individual en el mundo” (2012: 439). La ludodicea²⁴, entonces, supondría la búsqueda de una redención de la condición presente a partir del juego, reconciliando las tensiones de la cotidianidad con ese pequeño espacio lúdico de salvación, justamente al indagar la propia suerte en busca de un “estado de gracia”. Ganar es incorporar cierto carisma como atributo personal, algo que se acerca bastante a la idea de lo sacro en Durkheim (o de *mana*, como el mismo Weber señala –2012: 64–) y que expresa aquella calidad de lo que está fuera de lo cotidiano. “Lo insólito y lo extraordinario son epifanías azorantes: indican la presencia de *algo distinto* de lo natural; la presencia o al menos la llamada, en el sentido de predestinación, de ese *algo distinto*”, señala Eliade (1974: 43 –cursiva en el original–). *Salvarse* es, siguiendo esta línea interpretativa, encontrar un sentido de lo cotidiano a partir de aquel instante epifánico en el que se produce un contacto con lo extraordinario, con ese *algo distinto* o, para hablar como Durkheim, con lo sagrado y que expresa la presencia de cierto carisma o *maná* que no se posee en la vida social de nuestros jugadores. Ese diferencial simbólico, la fuerza que

24. Seguimos aquí la lectura de Bourdieu (1999) sobre la sociología de la religión de Weber.

es puesta en presencia al ganar, es la que hace que se pase de una situación de equivalencia a una de diferencia. Bourdieu dirá:

Excluidos del juego, esos hombres desposeídos de la ilusión vital de tener una función o una misión, de tener que ser o hacer algo, pueden, para escapar al no-tiempo de una vida en la que no sucede nada y en la que no hay nada que esperar, y para sentirse vivos, recurrir a actividades que, como la *tiércé*, el *totocalcio*, el *jogo do bicho* y todos juegos de azar de todos los barrios bajos [*bidonvilles*] y todas las *favelas* del mundo, permiten arrancarse al tiempo anulado de una vida sin justificación y, sobre todo, sin inversión posible, recreando el vector temporal y reintroduciendo por un momento, hasta el final de la partida o hasta el domingo siguiente, la espera, es decir el tiempo finalizado que es para uno fuente de satisfacción (Bourdieu 2003: 320-21).

Aunque sea desmesurado pensar en nuestros jugadores como excluidos de todo juego (aún cuando exista una relación estadísticamente demostrable), sigue siendo atinada la afinidad entre este tipo de actividad lúdica y determinada percepción del tiempo social y de la relativa ausencia de una *illusio* que otorgue razones de existir, de una “ilusión vital”. Diversos trabajos sociodemográficos sobre los jugadores de lotería han mostrado que en general existe una relación inversa entre el nivel de ingreso y las apuestas a dichos juegos (Lang y Omori 2009)²⁵, pero también entre estas y los niveles educativos y el estatus ocupacional, incrementándose la práctica en el caso de las minorías étnicas y sociales (Beckert y Lutter 2009 y 2012; Brown et al 1992; Casey 2003; Price y Novak 1999). Esto se corresponde con las observaciones que hemos podido realizar en nuestras agencias, en las que hemos dado cuenta de que se trata mayoritariamente de trabajadores formales e informales. Pero aunque mayoritarios, los sectores populares no son los únicos que encuentran en la quiniela una fuente de pequeños acontecimientos que den razones de esperar, lo que explica la presencia de muchos empleados de cuello blanco, jubilados y amas de casa que no necesariamente se ubican dentro de aquellas categorías. El problema del tiempo no se origina únicamente entre quienes estarían excluidos de todo juego, sino también en donde la posición en el juego no tiene perspectivas de cambio.

Elena era un ama de casa que concurría diariamente a la agencia El Veintidós junto a Atila, su perro caniche. Ella vivía dedicada a su marido y a su hijo, sin otra actividad que los quehaceres domésticos y el paseo diario que realizaba a la agencia. Allí muchas veces permanecía más de lo que duraban sus apuestas, aprovechando el espacio de sociabilidad que le proveía

25. Aunque no se establece ninguna consideración metodológica, un artículo publicado por la revista *Abrazar*, editada por la Lotería Nacional, señala que el apostador de agencia “pertenece al nivel socioeconómico medio bajo (c3)” y que “el 60% del público apostador se encuentra trabajando actualmente y el resto de los apostadores se reparte en su mayoría entre ama de casa y jubilado”. “La apuesta por entrar en la mente del consumidor”, en *Abrazar*, año 4, N° 22, marzo abril 2012, p. 34.

P. Figueiro

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

125

Julieta. Aún sin decir nada, simplemente ubicándose cerca del mostrador con Atila en brazos, esperando expectante que pase algo, que le hablásemos, Elena se tomaba su tiempo antes de volver a su casa para prepararle el almuerzo a su mascota –generalmente pollo– y luego ver televisión juntos. Su marido y su hijo, que tenía entonces 24 años, ya en la universidad y trabajando, se ausentaban de la casa durante el día, por lo que alternaba su tiempo entre el perro, la quiniela y la televisión. “Hoy vino el *coiffeur* a bañarlo y cortarle el pelo”, nos comentaba en una oportunidad mostrando al perro reluciente. “Ahora vamos a ver el canal cultural... el canal cultural le digo yo a Rial”²⁶ (nota de campo, 23-08-2011). Sus incursiones a la agencia no estaban acompañadas de ninguna otra actividad: ni compras, ni pago de servicios, ni trámite alguno. Simplemente ingresaba con su compañero Atila, por quien velaba como por un hijo. Sin dudas, la quiniela era para Elena una manera de diversión, pero también de crear un tiempo, de agregar la paradójica rutina de la pequeña aventura que toda apuesta conlleva. Los aciertos también eran bienes de salvación para ella, porque ofrecían una cuota de confirmación y de reconocimiento (aún cuando ninguna persona la reconozca) de algo.

Nuestros jugadores no son unos inconformistas de sus vidas, no necesariamente desean otros destinos o una suerte más ilustre. Elena decía ser feliz de poder llevarle el desayuno a la cama a su hijo y plancharle las camisas, o de cocinarle a su fiel mascota. La quiniela simplemente le hacía el día más llevadero en su solitaria rutina, dándole algo que hacer y en qué pensar al menos por un rato. El sentido del agasajo señalado por Miller (1999) es justamente otorgarse algo que tiene el rasgo de ser inalienable y ligeramente trasgresor. Si este juego puede ser pensado como un operador simbólico es porque provee sentidos a la espera, vinculando sucesos con significaciones en una circulación ininterrumpida de la suerte.

Pero la quiniela es apenas una forma específica –sin duda cultural, pero también política– de organizar cuestiones estructuralmente semejantes que aparecen como fenomenológicamente diferentes. Es solamente un juego, pero que expresa la búsqueda del acontecimiento y que otorga pequeñas cantidades de alegría que, aunque efímeras, reconfortan el andar diario de los jugadores. Es justamente la reintroducción de los acontecimientos esperados y, de esa manera, de una espera activa de que pase algo. De esta forma, es posible pensar la diversión que proveen los juegos de azar en general, y particularmente la quiniela, como una forma de reintroducir temporalidad en un tiempo homogéneo que, justamente por esto, no logra ofrecer una variante de futuro, una espera de algo. La popularidad de la quiniela puede ser entendida así como una fuente particularmente fecunda de estados cotidianos de esperanza y, ocasionalmente, de pequeñas victorias significativas en la vida diaria de esas personas.

26. Se refiere a un programa televisivo dedicado a la farándula y conducido por Jorge Rial, en el horario de 13 a 15 horas.

Bibliografía

- Agamben, Giorgio. 2001. *Infancia e historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Beckert, Jens. 2011. "Imagined futures: Fictionality in economic action". *MPIFG Discussion Paper*. Colonia: Max Planck Institute for the Study of Societies.
- _____ y Mark Lutter. 2012. "Why the poor play the lottery: Sociological approaches to explaining class-based lottery play". *Sociology*: 1-19.
- Binde, Per. 2007. "Gambling and religion: Histories of concord and conflict" *Journal of Gambling Issues* 20: 145-165.
- Bourdieu, Pierre. 1999. "Una interpretación de la teoría de la religión de Max Weber". Pp. 43-73 en *Intelectuales, política y poder*. Buenos Aires: Eudeba.
- _____. 2006. *Argelia 60: Estructuras económicas y estructuras temporales*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Brown, Daniel, D. Kaldenberg y B. A. Browne. 1992. "Socioeconomic-status and playing the lotteries" *Sociology and Social Research* 76: 161-167.
- Caillois, Roger. 1967. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. París: Galilard.
- Casey, Emma. 2003. "Gambling and consumption: Working-class women and UK National Lottery play" *Journal of Consumer Culture* 3: 245-263.
- Cecchi, Ana. 2012. *La timba como rito de pasaje. La narrativa del juego en la construcción de la modernidad porteña (Buenos Aires, 1900-1935)*. Buenos Aires: Ediciones Biblioteca Nacional – Teseo.
- DaMatta, Roberto y Elena Soárez. 1999. *Águias, burros e borboletas. Um estudo antropológico do jogo do bicho*. Río de Janeiro: Rocco.
- de Certeau, Michel. 2000. *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana / Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.
- Derrida, Jacques. 1995. *Dar (el) tiempo I. La moneda falsa*. Buenos Aires: Paidós.
- Douglas, Mary. 1996. *La aceptabilidad del riesgo según las ciencias sociales*. Barcelona: Paidós.
- Durkheim, Émile. 2003. *Las formas elementales de la vida religiosa*. Madrid: Alianza Editorial.
- Eliade, Mircea. 1974. *Tratado de la historia de las religiones*. Madrid: Ediciones Cristiandad.
- Elster, Jon. 1999. *Juicios salomónicos. Las limitaciones de la racionalidad como principio de decisión*. Barcelona: Gedisa.
- Figueiro, Pablo. 2013. *Lógicas sociales del consumo*. Buenos Aires: Unsam Edita.
- _____. 2014. "¿Querés salvarte?" *Una sociología del juego de la quiniela*. Tesis doctoral. Buenos Aires: Instituto de Altos Estudios Sociales, Universidad Nacional de San Martín.
- Foucaunnet, Paul y Marcel Mauss. 1969. "La sociologie: objet et méthode". Pp. 6-41 en *Essais de sociologie*, M. Mauss. París: Éditions de Minuit.
- Geertz, Clifford. 2001. "Juego profundo: notas sobre la riña de gallos en Bali". Pp. 339-372 en *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.

P. Figueiro

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

127

- Garvía, Roberto. 2009. "Loterías, institucionalización y juego en compañía". Pp. 13-66 en *Fortuna y virtud: historia de las loterías públicas en España*, coordinado por Roberto Garvía. Madrid: Silex.
- Giraud, Claude. 2007. *De l'espoir*. París: L'Hermattan.
- Goffman, Erving. 1970. "Donde está la acción". Pp. 134-237 en *Ritual de la interacción*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- _____. 2009. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Henriot, Jacques. 1969. *Le jeu*. París: PUF.
- Huizinga, Johan. 1972. *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Karsenti, Bruno. 2009. *Marcel Mauss. El hecho social como totalidad*. Buenos Aires: Antropofagia.
- Lang, K. Brandon y M. Omori. 2009. "Can demographic variables predict lottery and pari-mutuel losses? An empirical investigation" *Journal of Gambling Studies* 25: 171-183.
- Lazuech, Gilles. 2012. *L'argent du quotidien*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes.
- Le Breton, David. 2000. *Passions du risque*. París: Métailié.
- Lévi-Strauss, Claude. 2009. *El pensamiento salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Martignoni, Jean-Pierre. 1992. «Jeux, joueurs, espace de jeu: Le course par course du P.M.U.» *Ethnologie Française* 22 (4): 472-489.
- _____. 1997. "Les jeux de hasard: faire de l'argent et faire avec l'existence" *Agora Débats Jeunesses* 10: 49-60.
- Marx, Karl. 2003. *El 18 brumario de Luis Bonaparte*. Buenos Aires: Prometeo.
- Mauss, Marcel. 2006. *Manual de etnografía*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- _____. 1971. "Los orígenes de la noción de moneda". Pp. 89-92 en *Obras completas II*. Barcelona: Barral Editores.
- _____. 1950. "Rapports réels et pratiques de la psychologie et de la sociologie". Pp. 285-310 en *Sociologie et anthropologie*. París: PUF.
- _____. y Hubert, Henri. 1950. "Esquisse d'une théorie générale de la magie". Pp. 3-141 en *Sociologie et anthropologie*, editado por Marcel Mauss. París: PUF.
- Miller, Daniel. 1999. *Ir de compras. Una teoría*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Price, Donald y Novak, E. Shawn. 1999. "The tax incidence of three texas lottery games: regressivity, race, and education" *National Tax Journal* 52 (4): 741-752.
- Reith, Gerda. 1999. *The age of chance: gambling in western culture*. Londres: Routledge.
- Schütz, Alfred. 2008. *El problema de la realidad social*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Serfaty-Garzon, Perla. 2010. "Temporalités intimes: le chez-soi de la vieillesse". *Enfances, familles, générations* 13: 36-58.

Simmel, Georg. 1988. *Sobre la aventura. Ensayos filosóficos*. Barcelona: Ediciones Península.

_____. 2012. *La religión*. Buenos Aires: Gedisa.

Thévenot, Laurent. 2009. "Governing life by standards: A view from engagements". *Social Studies of Science* 39 (5): 793-813.

Weber, Florence. 2009. "Le calcul économique ordinaire". Pp. 367-407 en *Traité de sociologie économique*, dirigido por Philippe Steiner y François Vatin. París: PUF.

Weber, Max. 2012. *Sociología de la religión*. Madrid: Akal.

Wunenburger, Jean-Jacques. 2006. *Lo sagrado*. Buenos Aires: Editorial Biblos.

P. Figueiro

**Tema central:
Jugar**

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

129

Vol. XLII, Nº 79

SEGUNDO SEMESTRE

JULIO / DICIEMBRE 2016

LIMA / PERU

ISSN- 0252-1865

APUNTES⁷⁹

REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES

POLÍTICAS SOCIALES EN AMÉRICA LATINA



UNIVERSIDAD
DEL PACÍFICO
CENTRO DE INVESTIGACIÓN